Le jeu de rôle

DARK EARTH®

MultiSim

kalisto

Des Ténèbres
naîtra la Lumière...

Le jeu de rôle des conquérants de la lumière

«Triell'a hashliel Kuur-Ra estolil kerniell vaaldel karell'a»
Et ils virent arriver la Lune Noire et ils surent que le monde était en péril

Depuis la nuit des temps, des forces cosmiques dépassant l'entendement se livrent un combat titanesque, un combat dont dépend la destinée de l'univers tout entier. Pour ces puissances invulnérables, la Terre n'est qu'un champ de bataille parmi tant d'autres. Pendant des millénaires, l'homme est resté le témoin silencieux de cet affrontement sans merci. Pendant des siècles, il s'est contenté de vénérer la Lumière. Jusqu'à ce que...

Mais qui saura réveiller la Terre ? Notre planète n'est plus que l'Ombre d'elle-même. Ravagé par un cataclysme d'une ampleur inégalée, le monde se réveille d'un long cauchemar. Cherchant refuge au sein d'étranges cités lumineuses, les stallites, une infime fraction de l'humanité est parvenue à survivre. Les personnages des joueurs vivent à Phénice, le plus grand de tous les stallites - synonyme d'espoir, d'aventures et de mystères. Sauront-ils trouver leur place dans la lutte éternelle qui menace, une fois encore, de rompre l'équilibre du monde ?

«Puisse Solaar
vous inonder
de sa bienfaisance»

Contenu de la boîte

Les trois livrets contenus dans cette boîte totalisent plus de 300 pages. Ils sont accompagnés d'un livret d'introduction au jeu de rôle et de deux cartes grand format, l'une représentant Phénice, et l'autre le monde de Sombre Terre.

- **Les Conquérants de la lumière** contient tout ce dont vous avez besoin pour créer un personnage et vivre des aventures palpitantes et diverses dans le monde de Sombre Terre.
- **Les Périls de Sombre Terre** est strictement reservé au meneur de jeu et détaille l'histoire, les habitants, la géographie et les structures secrètes d'un monde qui est loin d'avoir révélé tous ses mystères, et présente plusieurs scénarios de difficultés variables.
- **Phénice : le stallite immortel** présente une cité unique en son genre : 200 000 habitants, une trentaine de quartiers et plus d'une centaine de personnages non joueurs pour ce stallite gigantesque, aux atmosphères aussi variées qu'envoutantes. C'est à Phénice que les joueurs commencent leur exploration du monde de Sombre Terre, et c'est Phénice qu'ils devront quitter un jour.

En attendant...

«Puissent les forces de l'Obscur
ne jamais corrompre votre âme»

Retrouvez l'univers de DARK EARTH dans le jeu vidéo d'aventure temps réel réalisé par par KALISTO entertainment.

ISBN 2-909934-54-3

**PRIX :
279 Fttc**

DARK EARTH

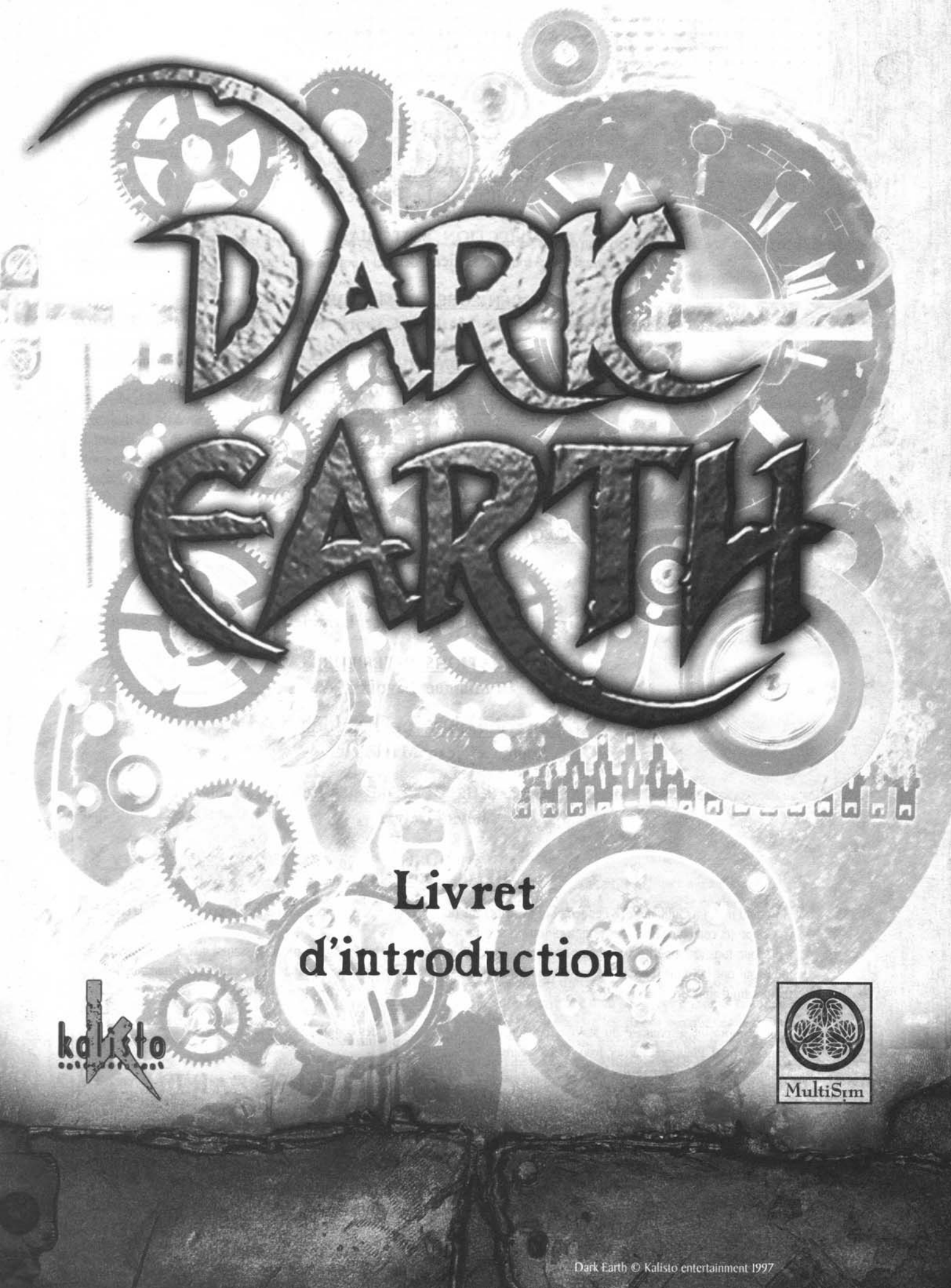
Le jeu de rôle

Une Co-édition
Kalisto et MultiSim

kalisto entertainment

MultiSim

DARK EARTH © 1997 Kalisto entertainment



Livret d'introduction

kalisto

MultiSim

Dark Earth © Kalisto entertainment 1997

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE
Guillaume Le Pennec

DIRECTION ÉDITORIALE
Fabrice Colin

INGÉNIEURS DE MONDE
Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, Régis Jaulin, Frédéric Weil

RÉDACTION
Stéphane Adamiak, Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, Régis Jaulin, Guillaume Le Pennec, Frédéric Weil

REGLES DE JEU DE ROLE
Stéphane Adamiak, Frédéric Weil

DIRECTION ARTISTIQUE, BOITAGE
Cyrille Daujean

MAQUETTE
Sir Hill Johnback, Fabrice Lamidey

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Jean-Dominique Lavoix-Carli

CARTOGRAPHIE DE PHÉNICE
Sophie et Jean-Marie Noël

CARTOGRAPHIE DE SOMBRE-TERRE
Julien Delval

REMERCIEMENTS

Un grand merci à Guillaume Le Pennec pour avoir permis de voir ce projet commun se réaliser, pour avoir ouvert son monde à presque tous les appétits de création, pour avoir trouvé les idées qui ont fait tant rêver et pour avoir su donner de son temps afin d'améliorer l'ensemble.

Pour le moral et le courage du stallite parisien, merci à : Franck Achard, Philippe Chartier, Jean-Paul Krassinsky, Patrick Mallet, Stéphane Marsan, Nathalie Weil

Pour les encouragement et l'enthousiasme du stallite bordelais, merci à : Nicolas Gaume, William Malabry, Frédéric Menne, Marc Pestka

À Animare pour nous avoir donné le personnage de la couverture

Remerciements (très reconnaissants) aux débogueurs professionnels : Sylvie Dupin, Georges Chartier, Emmanuelle Roux, Sébastien Célerin, Jean-Baptiste Lullien, Jean-Marie Carre-Salmont, Grégory Jonik, David Calvo et ses joueurs ainsi que le club des conquérants de la Lumière.

DARK EARTH

© Kalisto entertainment 1997

Dark Earth le jeu de rôle
est une co-édition Kalisto/MultiSim

PRÉFACE

Le monde de Dark Earth est le fruit de trois années de travail au sein de Kalisto puis de Multisim. Ce rêve est issu de la passion et de la conviction d'une large équipe à laquelle j'aimerais rendre ici un hommage sincère.

Créer à la fois un jeu informatique, un jeu de rôle et une série de livres de qualité n'est pas chose facile. J'espère que nous aurons pu prouver que cela est néanmoins chose possible, ici en France. Je rêve que Dark Earth démontre que le jeu de rôle et le jeu informatique peuvent ensemble contribuer à l'élaboration de créations contemporaines riches. Sa force d'âme provient de notre imaginaire et de notre héritage culturel Européen.

Kalisto et Multisim se sont donc associées pour faire vivre Dark Earth au-delà de son CD-Rom d'origine. Nous partageons le souhait de prouver que, face aux productions du cinéma ou de la littérature américaines et japonaises, on peut être inventif, tout en étant divertissant et grand public. Que cela puisse, modestement, briser le dogme figé de la « culture à la française » ! Montrer enfin que les nouveaux médias critiqués pour leur aspect « commercial » peuvent être de fantastiques vecteurs de la créativité d'une jeune équipe, dont je suis fier d'avoir vu la naissance.

En vous souhaitant beaucoup de plaisir dans vos voyages en Sombre-Terre !

Nicolas Gaume
PDG de Kalisto, producteur de Dark Earth.

COMMENT UTILISER LE MATÉRIEL DE DARK EARTH ?

Le jeu de rôle Dark Earth se présente sous la forme de 4 livrets et de 2 cartes.
Le premier livret, celui que vous tenez entre les mains, doit être lu en premier par tous les joueurs et ceci quelque soit leur fonction dans le jeu.

SI VOUS AVEZ CHOISI D'ETRE MENEUR DE JEU

Nous vous conseillons de lire en premier le livret « Les périls de Sombre-Terre », puis le livret « les conquérant de la Lumière » et enfin le livret « Phénice, le stallite immortel ». Vous pouvez consulter quand vous le souhaitez les cartes afin de visualiser votre lecture.

SI VOUS AVEZ CHOISI D'ETRE JOUEUR

Nous vous conseillons de lire en premier le livret « les conquérant de la Lumière ». Il a été écrit spécialement pour les joueurs. Puis, en accord avec le Meneur de jeu, créez un personnage grâce à ce livre. À ce moment, consultez le livret « Phénice, le stallite immortel », lisez-en le premier chapitre et ne lisez que les pages auxquelles la création de votre personnage vous renvoie. Vous aurez ainsi une connaissance parcellaire de Phénice, très différente de celle des autres joueurs. Vous pourrez, par la suite, échanger les points de vue de vos personnages et le Meneur pourra vous réserver de bonnes surprises.

Enfin, ne lisez surtout pas le livret « Les périls de Sombre-Terre ». Il est réservé au Meneur. Si vous le faite, cela vous gâchera une grande partie du jeu. Les cartes ne vous seront accessibles que si le Meneur le souhaite.

Le passage à l'âge adulte

Une introduction à l'univers de Dark Earth

Durant toute la phase nocturne du cycle quotidien, dans les ténèbres profondes de votre dortoir, vous n'avez cessé de penser avec anxiété à la journée de demain. Tandis que vous tourniez et vous retourniez sur la rude couche de feuilles de rueg, votre seule consolation était de penser que tous vos camarades étaient aussi anxieux que vous.

Demain, c'est le grand jour. La cérémonie du soleil. Vous allez devenir un adulte de Phénice, le plus grand des stallites, ces villes lumières dans laquelle l'humanité s'est réfugiée après la cataclysme qui engloutit l'ancien monde dans les ténèbres, lui imposant son nouveau nom : Sombre-Terre. Enfin, Le plus âgé des prêtres du Soleil-Dieu dans ce monde de nuit, le Grand Prôneur racontera l'Avant, ce temps mythique où la terre était un paradis baigné de lumière.

Pour la première fois de votre vie (et sûrement la dernière), vous arrivez dans une immense salle de pierre, de métal et de verre, une de ces pièces magnifiques qui composent les Sanctuaires de la Marche des Lumières, lieu sacré de Phénice. Les torches de pierres enduites de rueg pâteux rougeoient et les braseros projettent leurs ombres carmines sur les grosses plaques de bronze et d'étain des murs. Les estrades, froides malgré les lourdes étoffes de lins et de crin, accueillent aujourd'hui plus de 500 jeunes habitants, tous bientôt membres des six castes du stallite. Vous pouvez reconnaître certains compagnons de vos turbulents jeux d'enfant. Là Durkhan, devenu un fier gardien du feu et portant la pourpoint rouge de sa caste ainsi que son falchion flambant neuf. Près de vous, Lorendine, habile Bâtisseuse comme ses parents, joue avec ses étranges lorgnons dont elle affirme qu'ils lui permettent de voir à plus de 500 pas. Tout au fond de la salle, se pavane le gros Bogdan, encore plus imbu de lui-même maintenant qu'il porte habillé du bliaud vert des Nourrisseurs. Anyon, au premier rang comme d'habitude, la tête rasée depuis la fin de son noviciat de prôneur semble plongé dans une prière silencieuse. Quant à Garn, tout juste arrivé de la première marche, celle des fouineurs, il s'agite, mal à l'aise, dans ce temple de lumière. De temps à autre, vous pouvez voir poindre le museau du rat apprivoisé qu'il dissimule dans ses vêtements. Enfin, Grand Hyrth, votre meilleur ami est à vos cotés. Il observe tout vos compagnons avec un sourire ironique. Bientôt devenu marcheur, il partira vers l'Obscur terrifiant à la recherche d'autres stallites. Déjà les rides strient son jeune front, comme autant de marques laissées par ses visites des abords du stallite.

Les toussotements, les rires forcés ainsi que les petits jeux de mains s'interrompent brutalement quand les grandes trompes en corne de yack retentissent. Tout le monde retient sa respiration. Le silence sacré s'installe ne laissant place qu'aux couleurs vertes et dorées des lumières des appliques lumineuses.

Le vieux prôneur, la grande robe couverte de miroirs et de copeaux d'or marche lentement sur l'estrade centrale. Chacun de ses pas projette des myriades d'escarboucles dorées. Derrière lui, deux Meilleurs, gardiens mystiques de la lumière et champions du stallite tiennent hiératiquement les longuerches surmontées des vasques à lucilles. C'est la première fois que vous voyez ces insectes. Leur vol gracieux et rapide engendre des centaines de points lumineux et de courbes dorées. L'émerveillement pointe sur les visages des spectateurs. À l'inverse, le regard perdu du vieillard montre l'intensité de sa concentration. Le voilà derrière la tribune de bois. Il redresse son corps voûté, prend sa respiration. Vous allez entendre la grande légende de l'Avant.

— Ô, fils de la Lumière nés pendant les temps obscurs, écoutez les terribles légendes de l'Avant. Le monde n'a pas toujours été sombre et dangereux. Il existait un temps bienheureux, un temps appelé l'Avant, ou l'homme avait domestiqué la nature, où Sombre-Terre s'appelait Terre. La race humaine était nombreuse ; comme les rats de nos égouts, les fourmis de nos greniers. L'homme vivait dans de grandes tours de métal de verre, perpétuellement éclairées par les rayons du Grand Solaar et par les lumières qu'il savait reproduire à l'infini. La nuit n'existait pas. Tout était jour, clarté et chaleur.

Un murmure d'incrédulité parcoure l'assemblée, mêlée à un état d'excitation contenue. Les plus jeunes d'entre vous se serrent dans leur vêtements chauds. Instinctivement, vous vous approchez de la lanterne rouillée posée sur votre table. D'un geste calme et rassurant, le grand prôneur lève les bras ; les longues manches de sa bure projettent de multiples rayons sur l'assistance. Vous pouvez remarquer ses immense ongles ondulants et pointus, signe de sa sagesse et de son état de sainteté lumineuse.

— Au temps de l'Avant, l'homme se déplaçait dans des carrosses poussés par les puissants rayons de Solaar. Il pouvait même parler à tous par le biais de machines magiques. Mais en son cœur, mes enfants, il oublia le plus important. Il oublia qu'il était le fils de la lumière, l'enfant de Solaar. Ce faisant, il ouvrit son âme aux ténèbres. Et la punition fut terrible. Écoutez bien et soyez à jamais marqués par les mots qui suivent. Ils doivent entrer dans votre esprit comme le cristal qui sera greffé dans votre corps à la fin de la cérémonie.

Lentement, les tablas et les tambours se mettent à murmurer puis à parler et provoquent en vous une vibration presque hypnotique, soutenant et rythmant les paroles du prôneur. Les bras dressés, les yeux levés vers le sommet de la pièce, il entonne le chant du Grand Cataclysme, le chant des larmes noires, le chant des Neuf Milliards. Avant que les images viennent frapper votre esprit avec toute la violence du Grand Cataclysme, vous avez le temps d'apercevoir les bras dénudés du prôneur. Ils sont couverts de cristaux, tous plantés dans la chair maigre et flétrie par la vieillesse.

— Elle fut d'abord seule, petite pierre noire perdue dans le ciel, avant-garde météorique, héraut des enfers noirs, passa près de la terre en sifflant et soufflant. Puis le reste de l'armée des Ténèbres s'avança en un seul front, plongeant dans l'air blessé comme le loup sur sa proie. Ce fut la panique, la fin des temps. Les habitants de l'Avant parlèrent des 4 météorites de l'Apocalypse. Moi, je le sais, je le vois dans mes cauchemars ; ce fut une pluie de pierres stellaires qui s'abattit. Des ondes de choc titanesques détruisirent les demeures du paradis. Les montagnes se soulevèrent en d'immenses pics rocheux et tranchants. Les mers se dressèrent en d'énormes raz de marée inondant tout sur leur passage. Le ciel s'ouvrit et vomit le feu noir cataclysmique. On raconte que ce feu noir dévora pendant plus de 7 mois un continent entier, qu'une mer disparut complètement en une minute, qu'une région s'ouvrit en deux, libérant les créatures infernales qui rôdent aujourd'hui encore dans les ténèbres. Rapidement, la lumière fut mangée par l'immense nuage de poussière qui s'amoncela dans les cieux. La planète devint Sombre-Terre. Le froid cruel et le vent cinglant s'emparèrent des terres et du ciel. Les plantes moururent en une année, les animaux en deux années. Les poissons en trois ans. Seuls, les serpents, les rats et les voulpes se multiplièrent. Mais, jeunes humains, pensez aux neuf milliards d'être humains, balayés par le Grand Cataclysme tels une limaille de fer soufflée par le vent. On dit que les pleurs de l'humanité auraient pu remplir le chaudron des enfers. Des montagnes de corps s'élevèrent, des ossuaires infinis couvrirent la planète, telles des plantes maudites. C'en était fini de la vie, de la joie et du bonheur. Une fine poussière blanche, ivoire des os de l'humanité se répandit ; deuil éternel, linceul de notre planète.

Pourtant, Solaar, dans sa grande miséricorde, eut pitié de l'homme. Il décida d'épargner ceux dont le cœur n'était pas emplis de ténèbres et les guida dans la longue vallée de larmes qu'était devenu le monde. Le froid, la faim et la soif, les vapeurs et les poussières mortelles, les monstres issus des ténèbres, les fauves nécrophages, les fantômes et les goules semèrent des embûches terrible sur les pas chaotiques des survivants. Seuls quelques uns d'entre eux survécurent, les plus forts, les plus adroits et les plus attachés à la vie. L'espoir chevillé au corps, ils s'armèrent de la Vérité, du Courage, de l'Ordre, de la Sagesse, de la Purification, de la Foi, de l'Énergie, de la Fertilité, de la Guérison, de la Force, du Feu et surtout de la Lumière.

Ce fut le temps des héros, des premiers marcheurs et de l'espoir. Solaar, que son nom soit sanctifié, ne pouvait pas nous laisser dans les griffes de la nuit éternelle. Il combattit les Ténèbres avec ardeur et perça en plusieurs endroits l'affreuse croûte noire qui isolait les survivants de ses rayons de puissance et de vie. En ces endroits bénis, source de lumière, Les survivants purent s'établirent et les premiers stallites s'élevèrent. C'est ainsi que l'humanité depuis survit dans le monde de Sombre-Terre. Sous la protection de Solaar, protégés par ses rayons, nous dressons en nos cœur les armes de l'espoir et les boucliers de la foi pour de nouveau repartir à la conquête de notre monde. Certains hommes, les marcheurs continuent de parcourir les ruines du monde et le grand obscur à la rechercher d'autres survivants, d'autres stallites. Saluons leur courage.

Il vous appartient maintenant à vous, jeunes célestes de Phénice, de vivre courageusement parmi les membres de notre communauté, de nourrir en votre sein la flamme éternelle de l'espoir et du courage. De protéger les biens les plus précieux de notre humanité clairsemée, la lumière et la vie.

Aujourd'hui, de manière solennelle, vous prenez votre place dans le stallite, dans le monde, dans l'espoir de trouver la lumière pour tous et en chacun d'entre nous. Je vous bénis et je vous engage à prendre le cristal situé dans la lanterne qui vous fait face. Il vous sera planté dans le corps, marquant ainsi votre passage à l'âge adulte et votre appartenance à Phénice, le stallite immortel. Maintenant regardez-moi.

Alors, le vieux prôneur exhibe à la vue de tous ses bras constellés de cristaux. Un étrange personnage que vous reconnaissez comme un armateur, s'approche de lui, tenant un nouveau cristal ainsi que des très fins instruments.

— Oui, je vais porter un nouveau cristal, symbole de votre passage, comme je l'ai fait pour vos pères et vos grands-pères et ainsi que je le ferai jusqu'à ma mort, jusqu'à ce que mon âme s'en aille rejoindre les lumières de Solaar en compagnie des oiseaux sacrés de Phénice. Mes bras portent la trace de chaque génération qui doit trouver l'espoir et la lumière. Un armateur viendra vous greffez votre cristal. Vous devrez ignorer la douleur et la peur, ainsi le courage de Phénix, notre demi-dieu sera en vous à jamais.

Voilà votre personnage à l'âge clé de 13 ans. C'est un moment important pour lui, il vient de rentrer dans la caste qui lui définira son métier, ses droits et ses devoirs dans Phénice. Les autorités lui octroient son cristal de citoyen. Vous pouvez maintenant lire le premier chapitre du livre « les aventuriers de Sombre-Terre » et créer votre personnage en terme de règles.

Vous allez donc incarner un jeune habitant de Phénice, le plus grand des stallites de Sombre-Terre, environ quatre ans après cette cérémonie. Il vous appartient maintenant de choisir sa caste, ses premières histoires, ses amis et ses ennemis, son caractère., ses buts et ses envies.

Bonne création de personnage.

Retrouvez l'univers de Dark Earth dans le jeu vidéo d'aventure temps réel développé par Kalisto Entertainment.

Loin de Phénice se trouve un autre stallite, Sparta. C'est dans cette cité que vit Arkhan, gardien du feu et fils du prôneur Rylsadhar. Lors d'une mission de routine, Arkhan va sauver la vie de Lory, la grande prôneuse du stallite. Mais il se trouve contaminé par une substance sombre et mystérieuse qui le transforme progressivement en une créature monstrueuse. Arkhan, pourchassé par ses pairs, va découvrir qu'une terrible menace pèse sur la cité. Il s'engage dans une course contre la montre afin de sauver non seulement sa propre vie mais également celle de tous les habitants de Sparta.

Vous aurez à déjouer pièges et complots dans un jeu où le destin d'Arkhan dépend de vos décisions. L'ambiance graphique, somptueuse, est l'illustration fidèle de l'univers de Dark Earth. Durant les deux ans et demi de développement du jeu vidéo, nous avons accordé une attention toute particulière au design de l'univers, afin d'immerger les joueurs dans un monde cohérent, d'une grande richesse graphique et scénaristique. L'histoire, riche et captivante, vous emmènera à travers le stallite de Sparta découvrir les grands mystères du monde de Dark Earth : que s'est — il réellement passé lors de la grande catastrophe ? que sont ces créatures qui hantent l'obscur ? d'où viennent ces halos de lumière qui illuminent et donnent vie aux stallites ?

Dark Earth est un jeu d'aventure à l'interface délibérément orientée « action ». Les contrôles sont simples et s'effectuent directement sur le clavier (ou le Joypad). Grâce à cette simplicité d'utilisation vous pourrez vous concentrer sur l'aventure elle-même. Les interactions avec l'univers, nombreuses et variées, vous permettront de collecter objets et informations précieuses. Votre imagination et vos actions seront vos meilleures armes afin de déjouer tous les pièges qui se dressent sur le chemin d'Arkhan. Vous pourrez ainsi découvrir les secrets enfouis dans la mémoire de l'humanité depuis la nuit des temps.

Arkhan a trois modes de comportement : mode ombre, mode lumière et mode combat. En mode ombre Arkhan se comporte de manière plus instinctive et plus brutale. En mode lumière il est plus posé et réfléchi. Enfin, durant les séquences de combat, Arkhan utilise les nombreuses armes trouvées tout au long de l'aventure. De la bonne utilisation de ces différents modes dépendra le succès de la mission d'Arkhan.

Dark Earth est un monde vivant qui évolue également en dehors des choix d'Arkhan. Concrètement, les personnages ne vous attendent pas figés mais vivent par eux-mêmes. Vous serez confrontés à de nombreuses situations où vos choix et vos réactions au monde détermineront l'évolution de l'aventure.

Réussirez-vous à trouver un antidote qui vous sauvera du mal obscur qui vous dévore ? Déjouerez-vous les pièges tendus par les intrigants avides de pouvoirs ? Sauverez-vous le stallite de Sparta de la menace qui pèse sur lui ?

Tant de questions dont les réponses vous appartiennent…

Plate-forme :	Windows 95™
Support :	2 CD-ROM
Machine minimum :	Pentium 75, 8Mo de mémoire vive, lecteur de CD ROM quadruple vitesse, carte son compatible Windows 95™
Machine recommandée :	Pentium 120, 16 Mo de mémoire vive, lecteur de CD ROM quadruple vitesse, Creative Labs Soundblaster AWE 32™
Date de Sortie :	été 1997
Catégorie :	jeu d'aventure temps réel
Développeur :	Kalisto Entertainment

Quelques caractéristiques du jeu :

- une cité entière à explorer avec plus de 250 vues contenant de nombreuses animations 2D et 3D.
- une centaine de personnages et créatures en 3D temps réel, disposant de 5 000 animations et de modèles de comportement propre.
- une interface simple et ergonomique
- Graphismes en SVGA
- Éclairage des personnages en temps réel, ombres détaillées en temps réel et gouraud shading.
- 25 minutes de séquences cinématiques plein écran réalisées sous Softimage avec l'aide de Motion Capture.
- 55 musiques différentes.
- Plus de 800 effets sonores
- 4 heures de dialogues.

Le CD-ROM qui se trouve dans la boîte du jeu de rôle contient la bande annonce compressée du jeu ainsi que de nombreuses photos d'écran et dessins du monde de Dark Earth. La bande annonce nécessite au minimum un Pentium 75 avec 8 Mo de mémoire vive et un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse ainsi que Windows 95. Vous pouvez lancer le fichier « DarkEarth. bat » à partir de l'explorateur de Windows95.

Si vous disposez d'une connexion internet, nous vous invitons à venir consulter le site Dark Earth sur http://www.darkearth.com. Vous y trouverez de nombreuses informations sur l'univers, sur le jeu vidéo, sur le livre à venir, sur le jeu de rôle et ses extensions, ainsi que de nombreuses activités autour de l'univers.

« L'obscurité existe dans la lumière,
Ne voyez pas que le côté lumineux,
La lumière existe dans l'obscurité,
Ne voyez pas que l'obscur. »

Proverbe Zen

Les suppléments Dark Earth

Le jeu de rôle Dark Earth bénéficie d'un suivi conséquent et régulier. Les suppléments proposés permettront aux joueurs d'appréhender peu à peu la richesse et la diversité du monde de Sombre-Terre sous des angles aussi variés que passionnants. La plupart seront accompagnés de scénarios. Parallèlement à ces derniers, une campagne de longue haleine plongera les joueurs dans une série d'aventures palpitantes — et déterminantes pour l'évolution du monde tel qu'ils croient le connaître. Sont d'ors et déjà prévus :

L'Écran du Meneur de Jeu.

Composé de quatre volets regroupant toutes les informations utiles, il sera accompagné d'un livret de 48 pages présentant des informations détaillées sur les abords de Phénice, et contiendra trois scénarios prêts-à-jouer. Sortie prévue : mai 97.

Les Marcheurs.

Ce gros livret de 144 pages contiendra une multitude d'informations utiles à tous ceux qui souhaiteront s'aventurer à l'extérieur de Phénice et braver les périls de Sombre-Terre. Il comprendra de nombreuses règles additionnelles, des équipements d'exploration, des nouveaux véhicules, des informations sur les milieux, la faune et la flore, et des systèmes permettant de gérer les longs déplacements en accéléré. Sortie prévue : septembre 97.

La Roke.

Ce supplément géographique est le premier d'une série décrivant chacun des cinq continents de Sombre-Terre. Il contient la description de tous les stallites, des informations sur les habitants, les voies de communication et les secrets du continent — ainsi que plusieurs scénarios. Sortie prévue : décembre 97

Les Survivants.

Tous les habitants de Sombre-Terre n'ont pas cherché refuge au sein de la lumière bienveillante des stallites. Certains ont préféré s'accoutumer coûte que coût aux rigueurs de l'Obscur — au risque d'en subir les conséquences désastreuses.

Les mysteres de l'Avant.

Qui sait quelles merveilles technologiques recèlent encore les caves oubliées et les ruines dévastées des cités de Sombre-Terre ? Ce guide bien rempli apporte à cette question des réponses étonnantes... A ne pas mettre entre toutes les mains !

Asia

Le deuxième des suppléments consacrés aux continents s'attache à la description du plus vaste d'entre eux : Asia, terre aux multiples facettes dévastée par le Grand Cataclysme, risque de connaître un réveil beaucoup plus difficile que prévu. Contient également plusieurs scénarios...

Le guide du phénicien.

On ne quitte pas Phénice : on s'en éloigne seulement. Ce guide présente toutes les informations utiles aux joueurs décidant s'établir à Phénice et profiter entre deux aventures des agréments du stallite immortel (coutumes, logement, vie sociale, intrigues, etc.). Il est accompagné de plusieurs scénarios.

INDEX GÉNÉRAL DE DARK EARTH

A

Abords (les) Livre III p.13, 17
Aborigènes Livre II p.27
Achernard Livre II p.53
Actions Livre I p.58
Adaptés Livre II p.27
Affre Livre II p.65
Affres (quartiers) Livre III p.4, 13, 31
Agilité Livre I p.4, 59
Aglika sylthar Livre III p.92
Agresser Livre I p.59
Aileron Livre I p.74, 89
Airis Livre I p.93
Aldebaran Livre II p.52
Alfred royal Livre III p.28
Alibert Livre III p.67
Alijah Krank Livre III p.99
Alphard Livre II p.53
Altaïr Livre II p.52
Alvin Livre II p.29
Amanyte Livre I p.93
Amazon Livre II p.25
Ambo Kaganda Livre III p.24
Amphithéatre des veillées solariennes Livre III p.26
Anacite Livre II p.25
Andréas Gùn Livre III p.75
Angus Deltrin Livre III p.42
Anika Kever Livre III p.96
Animaux Livre I p.64
Antares Livre II p.53
Antech (l') Livre I p.62
Antéquaire (l') Livre I p.13
Antéquaires (les) Livre III p.68
Aptitude Livre I p.4, 60
Aqueduc Livre III p.72
Araignées Livre II p.42
Arakor Livre II p.60
Arbalète de poing Livre I p.91
Arbalète Livre I p.91
Arc Livre I p.91
Arche (l') Livre III p.102, livre II p.28
Archessence Runka Livre II p.6, 10, 50
Archessence Shankr Livre II p.6, 10, 16, 21, 41, 54, 55
Archessence sombre Livre II p.28, 30
Armée phénicienne Livre III p.81
Armements Livre II p.46
Armes de tir Livre I p.77
Armes Livre I p.73, 79, 88
Armures Livre I p.94
Arquebuse Livre I p.91
Artère Livre III p.39
Articule Livre I p.74, 89
Arts martiaux Livre I p.5, 60
Ascension sociale Livre III p.9
Asia Livre II p.21
Asphyxie Livre I p.82
Assistance Livre I p.85
Assommoirs (Quartier) Livre III p.4, 13, 30
Âtre (l') Livre III p.4, 14, 75
Attaque Livre I p.72
Aube noire (l') Livre III p.22
Audience sacrée Livre III p.91
Avant (l') Livre I p.61
Aveugles (les) Livre III p.101

B

Balafre Livre II p.16
Balance Livre I p.76, 89
Balcons (les) Livre III p.97
Bannissement Livre III p.9
Baratin Livre I p.60
Baron Cascatelle Livre III p.72
Barrière de feu Livre III p.4, 85
Basilique de l'incandescence Livre III p.69
Basselame Livre I p.74, 89
Bataille finale Livre II p.63
Batisseurs Livre I p.9
Bazar Livre III p.24
Bedaine Livre I p.83
Beffroi des funambules Livre III p.56
Béhémoth Livre II p.44
Beltegeuse Livre II p.53
Berceau des dragons Livre II p.22
Bibliothèque Livre III p.87
Bidon Livre I p.88
Blafards (les) Livre III p. 39
Blessure Livre I p.72, 81, 82
Bocage de la prévenance Livre III p.48
Bocage des disparus Livre III p.49
Bocage des flores Livre III p.52
Bocage des fournisseurs armuriers Livre III p.50
Bocage des hasardeux Livre III p.51
Bocage des humbles Livre III p.53
Bocage des maîtres dresseurs Livre III p.52
Bocage des ocres Livre III p.48
Bois Livre I p.61
Boomerang Livre I p.77, 91
Borodin le conteur Livre III p.69
Bouclier Livre I p.79, 94
Boulefer Livre I p.74, 89
Brasier (le) Livre III p.63
Brigade des dragons de feu Livre III p.82
Briquet Livre I p.88
Brisant Livre I p.96
Broken angels Livre II p.25
Brouilles Livre II p.40
Brumes (Quartier) Livre III p.4, 14, 72
Bufos Livre II p.44

C

Cabaret des intouchables Livre III p.30
Cages des bannis Livre III p.83
Camoufler Livre I p.59
Camp des lamentations Livre III p.22
Canardier Livre I p.91
Cancrelats Livre III p.44
Canon à vapeur Livre I p.92
Capacité Livre I p.4, 58
Caravane de lumière Livre II p.18

Caravelle Livre I p.96
Carmus Livre III p.52
Carnassière Livre I p.87
Carninfernal Livre II p.59
Castes Livre I p.7, 9, 16
Cathédrale Livre III p.89
Caves des contrefeux Livre III p.75
Ceinture de nux Livre III p.4, 13, 41
Cercle de feu Livre III p.15, 93
Chacrals Livre II p.44
Chaînue Livre I p.77, 91
Chaires des révérés Livre III p.15
Champignons Livre I p.92, 93
Chants stellaires Livre II p.50
Chapelle (Quartier) Livre III p.14, 57
Chapitre des meilleurs Livre III p.99
Charnier Livre II p.24
Chars à voile Livre I p.95
Chasse des blasonnés Livre III p.17
Chasseresse Livre II p.29
Chasseur (le) Livre I p.40
Chasseurs de lumière Livre II p.31
Chat blanc Livre III p.52
Chateau d'eau Livre III p.72
Chaudières à vapeur Livre III p.52
Chaudron des enfers Livre II p.14, Livre III p. 21
Chaussée des nantis Livre III p.55
Chemin des justes Livre III p.4, 82
Cheminée des brumes Livre III p.73
Chevalier cul blanc Livre III p.67
Chevrets Livre II p.43
Chitine fuselée Livre I p.94
Choc Livre I p.81
Chouettes Livre III p.51
Chutes Livre I p.82
Cintres célestes Livre III p.25
Cirque d'Orchaos Livre III p.12, 35
Citadelle de Cashmere Livre II p.23
Cité interdite Livre III p.4, 15, 92
Cités des ponts Livre II p.23
Clans de la cuve Livre II p.31
Clergé, Phénice Livre III p.6
Cloître de velours Livre III p.93
Closeries Livre III p.73
Coches Livre III p.8
Cœur de lumière Livre II p.50
Collines obscurantes Livre II p.16
Colonne Livre II p.29
Combats Livre I p.69, 70, 71, 76, 80
Commandore Livre III p.79
Communication Livre I p.5, 60
Compagnie des traceurs Livre II p.29
Compagnie quatorze Livre III p.78
Compétences Livre I p.60
Compétition Livre I p.57
Comptoirs des caravanes de lumière Livre III p.25
Conclaves Livre II p.65
Confrérie des passeurs Livre II p.16, livre III p.28
Congres Livre II p.41
Conseil des sept révérés Livre III p.8, 91
Construction Livre I p.99
Consulat du stallite de nah Livre III p.26
Contacts Livre I p.63
Contenants Livre I p.87
Conteur (le) Livre I p.31
Continent noir Livre II p.21
Contrefeux Livre III p.10
Contrôle des besoins Livre I p.68
Contrôler Livre I p.59
Convoi des damnés Livre II p.29
Convoyeur (le) Livre I p.34
Coquefer Livre I p.74, 89
Cordelière Livre I p.87
Corps Livre I p.61
Coulée de l'amicale Livre III p.14, 51
Coulée de la fourche Livre III p.14, 47
Coulée nourricière Livre III p.4, 14
Coulée spirituelle Livre III p.4, 95
Couloir des cuirassés Livre III p.80
Coupole fendue Livre III p.66
Courbois Livre I p.92
Couronne argentée Livre II p.24
Cours des masthers Livre III p.97
Cours jumelles Livre III p.58
Coutumes Livre I p.61
Crachots Livre II p.41
Création de personnage Livre I p.7
Créatures de l'ombre Livre II p.6
Créatures des ténebres Livre II p.54
Cristal Livre III p.10
Crustaks Livre II p.44
Crypte Livre III p.89
Cuir Livre I p.94
Culte, Phénice Livre III p.5, 6

D

Dame Fregonde d'Arstacevoc Livre III p.50
Dart Livre I p.77, 91
Dayan de Saint Vorle Livre III p.82
Déambulatoire Livre III p.96
Défenseur (le) Livre I p.26
Demetril Sangor Livre III p.41
Dépassement Livre I p.102
Dépotoir de Babel Livre III p.33
Dépotoir de la gueule rouge Livre III p.33
Derviches Livre III p.90
Description de Phénice Livre III p.4
Diaspora japonaise Livre II p.21
Dictules Livre II p.42
Disque Livre I p.77, 91
Distillateurs Livre I p.86
Dogme konkalite Livre II p.33
Dogme, Phénice Livre III p.5
Domaine (Quartier) Livre III p.14, 55
Dome Livre III p.78
Dommage Livre I p.82
Double-tour Livre III p.69
Douleur Livre I p.81
Douve Livre I p.84
Douze ponts lumineux Livre III p.93
Drain Livre II p.55
Drakor Livre II p.33
Droits et devoirs Livre III p.8
Drovodan Livre III p.55
Duels Livre I p.57

E

Échafaudages Livre III p.4, 13, 39
Écharpes pourpres Livre III p.13, 36, 37
Échassier Livre III p.63
Ecorché Livre II p.56
Écorcheur Livre I p.74, 89
Éducation Livre III p.9
Egor Kyn Livre III p.36
Eldena Livre II p.24
Électricité Livre I p.62
Éloquence Livre I p.60
Elton Charn Livre III p.41
Élus Livre II p.65
Empathie Livre I p.61
Enchaînés (les) Livre III p.103
Encombrement et fatigue Livre I p.86
Endurer Livre I p.59
Énergie Livre I p.4, 85
Enfant rat Livre III p.45
Enfants de Nux Livre III p.42
Enterrés Livre II p.31
Entrailleur Livre I p.74, 89
Entrepôts Livre III p.64
Envoyés Livre II p.28
Ernst Spin Livre III p.102
Érudit (l') Livre I p.46

Érudition Livre I p.5, 61
Escarcelle Livre I p.87
Esponton Livre I p.76, 89
Esprit de meute Livre III p.77
Esquimaux Livre II p.27
Esquive Livre I p.71, p.59
Esteban Drüer Livre III p.23
Ethera Livre III p.66
Étoile Livre I p.77, 91
Éveil de Phénice Livre III p.11
Expérience Livre I p.102
Explorateur (l') Livre I p.33
Explorateurs Livre II p.31

F

Fahar Livre III p.64
Faille Livre II p.18, livre III p.18
Faiseur (le) Livre I p.12
Faiseurs (Quartier) Livre III p.14, 69
Falchion Livre I p.90
Famille du Dextre de Sinople Livre III p.79
Faraha Livre III p.4, 11, 95
Father Guyaum Livre III p.20
Fauchard Livre I p.76, 89
Faucheur Livre I p.77, 91
Felipe Paris Livre III p.96
Feraille Livre III p.4, 14, 33
Ferrailleur (le) Livre I p.20
Ferrailleurs (quartier) Livre III p.24
Fête des monstres Livre III p.85
Feu Livre I p.83
Fils de la lumière Livre II p.48
Fils de Solaar Livre III p.5
Fils du Soleil Livre II p.5
Filtres Livre I p.86
Flambeau Huber Crête de Sang Livre III p.21
Flambeau Vern Feed Livre III, p.78
Flambergue Livre I p.90
Flottes Livre II p.41
Fod Narul Livre III p.18
Foire des bien-portants Livre III p.51
Folène Livre II p.35
Fomalhaut Livre II p.52
Fontaine de l'innocence Livre III p.61
Fonte Livre I p.87
Force Livre I p.4, 59
Forcer Livre I p.59
Forêt pétrifiée Livre II p.19
Forge Livre III p.65
Fortépée Livre I p.90
Foudroyante Livre I p.84
Fouineurs Livre I p.16, Livre II p.22, livre III p.8
Fourmilière Livre III p.14, 37
Foyer des isolés Livre III p.84
Foyer vertical Livre III p.84
Foyers Livre III p.14, 84
Fracas Livre I p.96
Fraï de Tremans Livre III p.81
Fraternité des purs Livre III p.77
Frather Douglas Livre III p.97
Frather Taulan Livre III p.100
Frather Udo Livre III p.100
Frige Livre II p.13, livre III p.10
Frondeurs Livre III p.66
Fuite Livre I p.71
Fusel Livre I p.93

G

Galerie du souvenir Livre III p.15, 96
Galilée Chancel Livre III p.90
Gardiens du feu Livre I p.23, Livre III p.4, 10
Gardiens mystiques Livre II p.7, 50
Gedahine Livre III p.27
Gen'ran le borgne Livre III p.42
Geoks Livre II p.44
Ghast entonnante Livre II p.58
Ghetto oriental Livre III p.59
Gigones Livre II p.41
Gisement des supplices Livre III p.17
Gourde Livre I p.87
Grand dojo Livre III p.59
Grand marché d'orient Livre III p.60
Grand solaar Livre II p.33
Grande marche Livre III p.4, 14, 55
Grande muraille Livre III p.14, 85
Grande révélation Livre II p.63
Gras Livre III p.11
Grenade phénicienne Livre I p.79, 92
Grenadion abominable Livre I p.79
Grenadion étouffant Livre I p.79
Grenadion Livre I p.92
Grimper Livre I p.59
Guérison Livre I p.84
Guérison naturelle Livre I p.84
Gueule Cassée Livre II p.57
Guides Livre II p.31
Guilde des porteurs Livre III p.39

H

Hache Livre I p.90
Hachette Livre I p.77,91
Halte des lointains Livre III p.13, 24
Halte des ombres Livre III p.13, 21
Halte nord Livre III p.13, 27
Haltes Livre III p. 13, 21
Hammam sanglant Livre III p.73
Hargne Livre I p.4, 58
Havresac Livre I p.87
Hector Meulderhyme Livre III p.31
Helon Livre III p.20
Héraldique Livre III p.80
Histoire, stallite Livre III p.6
Hotelleries des lointains Livre III p.25
Huiles Livre I p.62
Huilier (le) Livre I p.24, Livre II p.35
Hyènes Livre II p.42
Hyperion Aegir Trön Livre III p.99

I

Iles promontoires Livre II p.15
Illuminé (l') Livre I p.48
Impressionner Livre I p.58
Incandescent Livre I p.88
Incarnation de solaar Livre III p.91
Influencer Livre I p.58
Ingénieur (l') Livre I p.11
Initiation Livre II p.68
Initiative Livre I p.70
Initiés Livre II p.5, 6, 22
Insectes Livre I p.88, 93
Institut cartographique Livre III p.27
Intendance Livre I p.61
Inventeur (l') Livre I p.10
Inventions Livre I p.99
Inventorium Livre III p.14, 66

J

Jagdalena Livre III p.29
Jar Marianus Livre III p.27
Jaynero Livre II p.25
Jolius Pacord Livre III p.53
Joshyme Livre III p.51
Joueur Livre III p.42
Jour de bannis Livre III p.11
Jours feriés Livre III p.11
Jubé Livre III p.102
Juge Marovik Livre III p.83
Justice Livre III p.9

K

Kaïl Derlan Livre III p.40
Kaïl Sand Livre III p.37
Katar Livre I p.76, 89
Kiff Livre III p. 8, 12

Konkal Livre II p.31, 32
Konrad Livre II p.34
Kroch Livre II p.61
Kyrim Livre II p.62

L

La Crevasse Livre III p.57
La Flamme Livre III p.67
La Fosse Livre III p.31
La Plume Livre III p.56
Lampanion Livre I p.88
Lampe à huile Livre I p.88
Lancat Livre I p.90
Lancer Livre I p.59
Landeur Livre I p.96
Larghène Livre III p.84
Lave Livre I p.92
Laves (quartier) Livre III p.14, 61
Lazaret : Livre III p.23
Le bourreau Livre III p.83
Le lyceum Livre III p.88
Le professeur Synapse Livre III p.58
Légendes Livre I p.61
Légionnaire Livre II p.30
Lettres Livre I p.61
Lézard Livre II p.42
Libre arbitre Livre I p.8
Libre Tours Livre III p.13
Livres de Phénice Livre III p.87
Loisirs Livre III p.11
Loune Jalesande Livre III p.48
Luciphores Livre II p.14
Lumière Livre I p.62, 88
Lumière mystique Livre II p.49
Lux Livre III p.8
Luxance Livre I p.88
Lyre Livre II p.53

M

Mademoiselle Livre III p.67
Maison des transports Livre III p.27
Maison des voeux Livre III p.93
Maison Druwed Livre II p.6, 50, 62, 67
Maison Kyrim Livre II p.66
Maison perdue Livre II p.65
Maison Phryenti Livre II p.67, 62, 68
Maison Sarkesh Livre II p.35, 62, 66
Maison Sartharil Livre II p.62, 67
Maison Thorgrad Livre II p.62, 65, 66
Maisons Livre II p.5, 6, 49, 62, 64, 68
Maître Frogoel Livre III p.50
Maître Viärken Livre III p.88
Maîtres cerbères Livre III p.79
Maktar Livre III p.84
Maladies Livre I p.83
Malena Sambre Livre III p.77
Manchots Livre II p.43
Mandicorte le gris Livre III p.48
Manople Livre I p.74, 88
Manufacture grenadière Livre III p.81
Marais Livre II p.40
Maraude des naufrageurs Livre II p.33
Maraude des roulants Livre II p.34
Maraudeurs Livre II p.33
Marchandage Livre I p.60
Marche des lumières Livre III p.4, 15, 26, 87
Marché des beaux jours Livre III p.49
Marcheurs Livre I p.30, Livre II p.31, 33, 34, 35
Markab Livre II p.52
Masques Livre III p.42
Masther Maël Livre III p.98
Mausolée Livre III p.32
Méduses Livre II p.44
Meilleur (le) Livre I p.25
Meilleurs (les) Livre III p.98
Melchior Astragume Livre III p.47
Mémoires de l'azur Livre III p.28
Mémoires Livre III p.9
Messager (le) Livre I p.32
Métal Livre I p.61, 94
Métamorphose Livre II p.55
Meutes Livre II p.31
Milieux Livre I p.64, 65
Mimétisme Livre II p.55
Mines Livre III p.17, 65
Ministre (le) Livre I p.45
Mise à l'écart Livre III p.27
Missionara Livre II p.63
Missionnaire (le) Livre I p.47
Missionnaires du grand solaar Livre III p.28
Mitraille Livre I p.92
Modificateurs Livre I p.70
Monastère bleus Livre II p.13
Monastère de l'épreuve Livre III p.18
Monsieur Henry de Galiano Livre III, p. 80
Monsieur Icare Livre III p.32
Montagnes noires Livre II p.15, 16
Montée au ciel Livre III p.11
Montenlaires (les) Livre III p.32
Moral Livre I p.85
Mordante Livre I p.84
Mortezones Livre II p.12, 15, 16, 40
Motiver Livre I p.59
Mousquet à rueg Livre I p.91
Munitions Livre I p.93
Muqueuses Livre II p.41
Mur des immolés Livre III p.36
Mythe du grand prôneur Livre III p.91
Mythe, Phénice Livre III p.5

N

Nâh Livre II p.18
Nid des aigles Livre II p.16
Noir-nuage Livre II p.12, 19, 28, 36, 49
Noirauds Livre III p.64
Nople et Istân Livre II p.17
Nourisseurs Livre III p.8, Livre I p.37
Nouvelle Calcutta Livre II p.22, 23
Nouvelle coulée Livre III p.4, 14, 44
Nouvelles des missions Livre III p.91
Noyade Livre I p.83
Nuées Livre II p.42
Nuln Etchenaran Livre III p.43
Nyctalope Livre II p.55

O

Obscur Livre II p.38, 39, 69
Observer Livre I p.59
Office et son miracle Livre III p.89
Old-iron Livre III p.33
Opiate Livre III p.12
Opportunités Livre I p.8
Opposition active Livre I p.57
Opposition passive Livre I p.57
Orion Livre II p.52
Orqual Livre II p.43
Ortaeff Livre III p.73
Othero Livre III p.66
Ouan Haye Livre III p.44
Outre Livre I p.88

P

Palache Livre I p.90
Palais arachnéen Livre III p.66
Palais de justice Livre III, p.82
Palais du plan Livre III p.55
Palais suspendu Livre III p.95
Panthéon Livre III p.91
Paradis perdu Livre III p.41
Pardons Livre III p.95
Parvis des confréries Livre III p.55
Parvis Livre III p.89
Passage des armateurs Livre III p.70
Passe d'arme Livre I p.70

Passeur de mort Livre III p.65
Pather Gregor Livre III p.22
Pather superior Don Calvo Livre III p.20
Pather superiore Median Livre III p.89
Pays des neuf vents Livre II p.23
Pente Livre III p.13, 32
Percevent Livre I p.95
Petit conseil Livre III p.49
Petrucci Livre III p.32
Peuples des rives Livre II p.26
Peur Livre II p.55
Phalanges basaltiques Livre III p.93
Phoques Livre II p.43
Pierre Livre I p.61
Piloris Livre III p.9, 82
Piochard Livre I p.76, 89
Pistol à rueg Livre I p.92
Pistol à vapeur Livre I p.92
Pitié Livre II p.55
Place aux reliques Livre III p.35
Place des mercis Livre III p.52
Place du marché Livre III p.70
Plan Livre III p.8
Plateaux Livre II p.19
Poignard courbé Livre I p.74, 89
Poignard Livre I p.74, 89
Poison Livre II p.55
Poisons Livre I p.83
Polémique Livre III p.95
Ponts Livre III p.49
Porte bienvenue Livre III p.21
Portefaix Livre I p.87
Porter Livre I p.59
Portes fumantes Livre III p.42
Porteurs d'eau Livre III p.63
Possessions Livre I p.6, 86
Potentiel de combat Livre I p.70
Poudre Livre I p.91
Poudrières Livre III p.69
Pourvoyeur (le) Livre I p.19
Practe livide Livre I p.93
Premier âge sombre Livre II p.5
Première coulée Livre III p.49
Première marche Livre III p.13, 29
Préserveurs (les) Livre I p.38
Prestance Livre I p.4, 58
Principe de base Livre I p.54
Principe de l'énergie Livre I p.55
Principe des modificateurs Livre I p.55
Principe des seuils Livre I p.55
Principe du bon sens Livre I p.54
Principe du dépassement Livre I p.55
Principe extraordinaire Livre I p.55
Profil de base Livre I p.7
Profundis Livre II p.44
Projectiles Livre I p.79
Prôleur (le) Livre I p.18
Prôneurs Livre I p.44, Livre II p.22
Protection Livre I p.79
Puits de l'esclave Livre II p.26
Puits de la rédemption Livre III p.4, 14, 76
Puits de récupération Livre III p.44
Puits Livre III p.64
Purgatoire Livre III p.77

Q

Quartier central de la milice Livre III p.75
Quartier des libre tours Livre III p.29
Quartiers Livre I p.62

R

Râ Livre II p.5, 49, 50
Radiations Livre I p.83
Rapazz Livre II p.43
Rations Livre I p.87
Rats Livre II p.42
Ravi larzul Livre III p.92
Rayons cosmiques Livre II p.51
Razorbacks Livre II p.39
Redoute de Saint Vorle Livre III p.15, 81
Redoute des blasonnées Livre III p.15, 79
Redoute des guetteurs Livre III p.15, 78
Redoute des huiliers Livre III p.15, 80
Régénération Livre II p.49, 55
Régénérer Livre I p.59
Régions Livre I p.61
Relations Livre I p.5, 6, 62
Religion Livre I p.61
Religion, Phénice Livre III p.5
Remparts de la grande marche Livre III p.4
Remparts Livre III p.14, 85
Rencontre Livre II p.30
Représentation Livre I p.60
Requins Livre II p.44
Réseaux Livre III p.9
Résistance Livre I p.4, 59
Résister Livre I p.59
Ressources Livre I p.6
Ressule Livre I p.93
Revélation Livre II p.69
Riposte Livre I p.72
Rob Krasny Livre III p.37
Robotique Livre II p.46
Rodeur (le) Livre I p.17
Roke Livre II p.13, 27, 35
Rôle Livre I p.7
Rondes Livre III p.76
Rotonde des mémoires Livre III p.24, 56
Routiers Livre II p.29
Rudor Skanzig Livre III p.76
Rue des maîtres navigateurs Livre III p.25
Rue des zigzag Livre III p.30
Rueg Livre I p.88, 91, 94, Livre II p.37, 38
Rufon le chauve Livre III p.44
Ruinard Livre II p.30
Ruines Livre II p.40
Rumeurs Livre III p.12
Runkas Livre II p.4, 5, 18, 48, 22, 25, 48, 49, 50, 51, 62, 63,69

S

S'orienter Livre I p.59
Sac à dos Livre I p.87
Sagesse Livre I p.102
Saî Livre III p.70
Saint Mosdan Livre III p.22
Salle des copistes Livre III p.87
Salle des cristaux Livre III p.15, 100
Salle des lucilles Livre III p.92
Salle des mille pas Livre III p.82
Salle grinçante Livre III p.80
Salmen Erziz Livre III p.25
Sanctuaires (les) Livre III p.15, 100
Santé Livre I p.81, Livre III p.10
Sarthar Livre II p.5
Satallite Magna Livre II p.17
Sauria Mentel Livre III p.23
Scies mécanique Livre III p.33
Scorpions Livre II p.42
Scory le jeune Livre III p.35
Sculpteur renégats Livre III p.32
Secrets Livre II p.47
Sécurité Livre III p.11
Séduire Livre I p.58
Seigneur Shankr Livre II p.21
Seku Livre I p.84
Selopome Livre I p.93
Séminaire Livre III p.87
Sens Livre I p.4, 59
Sept révérés Livre III p.91
Seri Begawan Livre II p.22
Serres de glace Livre II p.17
Shandar Trad Livre III p.39
Shankr Livre II p. 4, 5, 48, 49, 54, 55, 69

Shankréatures Livre II p.28, 35, 54, 55, 62, 63
Sidhe Livre II p.64
Sieur Gyl Otoryn Livre III p.97
Silenzio Livre III p.88
Simiagol Livre III p.31
Singes blancs Livre II p.43
Sirenes Livre III p.43
Sirius Livre II p.52
Situations de stress Livre I p.56
Situations normales Livre I p.56
Société Machiavel Livre III p.80
Soigneur (le) Livre I p.41
Soins Livre I p.84
Sol Livre II p.53
Solaar Livre III p.5
Solaria Livre II p.18
Soleil vert Livre II p.35
Sombre fils Livre II p.28
Sorore Yorgia Livre III p.20
Souffle Livre III p.10, livre II p.13
Sparta Livre II p.19
Stade des approchés Livre II p.68
Stade des avatars Livre II p.70
Stade des élus Livre II p.70
Stade des initiés Livre II p.70
Stade des révélés Livre II p.69
Stades d'initiation Livre II p.68
Stallite de Drön Livre II p.16
Stallite de Katar Livre II p.17
Stallite de la faille Livre II p.18
Stallite de la lumière céleste Livre II p.19
Stallite de Nâh Livre II p.18
Stallite des gardiens Livre II p.19
Stallite des Mycos Livre II p.17
Stallite du Sunrex Livre II p.16
Stallite fleur Livre II p.19
Stallite Livre II p.36, 37, 69
Statues-logis (les) Livre III p.15, 102
Statuts Livre I p.63
Stellaire Runkas Livre II p.51, 62
Sulissone Livre III p.49
Superstitions Livre III p.12
Supporter Livre I p.58
Surmonter Livre I p.59
Surprendre Livre I p.58
Surveiller Livre I p.59
Survie Livre I p.5, 6, 63, 64, 67
Survivant Livre II p.27
Syndicats Livre III p.36
Syndrome de Syrte Livre III p.18
Syndrome du cocon Livre III p.102
Synode Livre II p.65

T

Table d'asphyxie Livre I p.83
Table de la noyade Livre I p.83
Table des armes Livre I p.74
Table des armures Livre I p.79
Table des boucliers Livre I p.79
Table des feux Livre I p.83
Takins Livre II p.43
Talents Livre I p.58
Taquet Livre III p.63
Technique Livre I p.5, 61
Temple d'Amaterasu Livre III p.59
Temple de l'infinie félicité Livre III p.60
Temps de Nux (le) Livre III p.11, 102
Temps des choix Livre II p.63
Termitière Livre II p.19, 42
Terre creuse Livre III p.39
Terres australes Livre II p.26
Terres bénites Livre II p.18
Terres de Solaar Livre II p.17
Toile de lumière Livre II p.64
Toit du monde Livre II p.22
Tombeau Runka Livre II p.7, 23, 22, 26
Tombeaux à rêve Livre II p.50
Torchère Livre I p.88, Livre III p.44
Torchine Livre I p.88
Toulak Livre III p.25
Tour aveugle Livre III p.4, 15, 75
Tour de l'observatoire Livre III p.18
Tour matriarcale Livre III p.29
Tour sentinelle Livre III p.30
Traîneau Livre I p.95
Tranchoir Livre I p.90
Transports Livre III p.11
Travaux forcés Livre III p.9
Trempe Livre I p.5, 59
Triade des masques Livre III p.11
Tribunal Livre III p.82
Tribus de Machouk Livre II p.35
Tribus du soleil vert Livre II p.35
Trident Livre I p.76, 89
Troc Livre III p.8
Trois oeil Livre III p.24
Troisième force Livre II p.65
Troislames Livre I p.74, 89
Trouées Livre III p.14, 64
Tsuyomi Livre III p.60
Tube Livre I p.87

U

Udiks Livre II p.42
Uncias Livre II p.43
Urgence Livre I p.85
Urs Livre II p.38, 43
Us et coutumes Livre III p.70

V

Vallée de l'eden perdu Livre II p.19
Vapeur Livre I p.62, 92
Varans Livre II p.44
Vases Livre II p.41
Vautours Livre II p.43
Vécu Livre I p.4, 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 102
Végétaux Livre I p.64
Véhicules Livre I p.95, 96
Veilleur Saul 22 Livre III p.77
Veneur (le) Livre I p.39
Venin de momba quadrillé Livre I p.83
Vents Livre I p.62
Verre Livre I p.61
Vertiges Livre III p.40
Vêtements Livre I p.87, 94
Vie Livre I p.4, 81
Vigilant (le) Livre I p.27
Vigilants Livre III p.18
Villas silence Livre III p.73
Visage (le) Livre III p.103
Visée Livre I p.76
Vlad Condor Livre III p.91
Voie du diamant (la) Livre III p.102
Voie Livre III p.99
Volerie aux rapaces Livre III p.50
Volière sacrée (la) Livre III p.100
Voulpes Livre II p.38, 43
Vruk le gardien Livre III p.83

Y

Yacks Livre II p.38
Yanalakan Livre III p.78
Ydonie Livre III p.81
Yelmites Livre II p.27
Yohiniva Livre III p.56
Yol Livre III p.90
Youri Livre III p.64
Yucatans Livre II p.25
Yul et Yann Livre III p.70

Z

Zark Runther Livre III p.61
Zoungaro Livre III p.35

DARK EARTH

NOM

Sexe ..... Âge ..... Caste ..... Rôle ..... Statut .....

Description .....

.....

CAPACITÉS

AGILITÉ ☐
- Camoufler .....
- Esquiver .....
- Grimper .....

FORCE ☐
- Forcer .....
- Lancer .....
- Porter .....

HARGNE ☐
- Agresser .....
- Supporter .....
- Surprendre .....

PRESTANCE ☐
- Impressionner .....
- Influencer .....
- Séduire .....

RÉSISTANCE ☐
- Contrôler .....
- Endurer .....
- Régénérer .....

SENS ☐
- Observer .....
- S'orienter .....
- Surveiller .....

TREMPE ☐
- Motiver .....
- Résister .....
- Surmonter .....

ÉTAT DE SANTÉ

Points de Vie

Blessures ...../...../...../...../...../.....

Intempéries ...../...../...../...../...../.....

Malus d'état ☐ Énergie ☐

ARMES & PROTECTIONS

Armes de contact maîtrisées

• ..... Domm : ..... Def : .....

Coups spéciaux .....

• ..... Domm : ..... Def : .....

Coups spéciaux .....

• ..... Domm : ..... Def : .....

Coups spéciaux .....

Armes de lancer maîtrisées

• ..... Portée : ...../...../.....

Domm : ..... *Coups spéciaux* .....

• ..... Portée : ...../...../.....

Domm : ..... *Coups spéciaux* .....

Armes de tir maîtrisées

• ..... Portée : ...../...../.....

Domm : ..... Rec : .....

• ..... Portée : ...../...../.....

Domm : ..... Rec : .....

Armure

Pièce / Comp : ..... Prot : .....

Enc : ..... Malus : .....

Pièce / Comp : ..... Prot : .....

Enc : ..... Malus : .....

Bouclier

• ..... Prot : .....

Enc : ..... Malus : .....

APTITUDES

ARTS MARTIAUX ____
- ....
- ....
- ....
- ....

COMMUNICATION ____
- Baratin .....
- Éloquence .....
- Empathie .....
- Marchandage .....
- Représentation .....

ÉRUDITION ____
- Avant .....
- Coutumes bâtisseurs .....
- Coutumes fouineurs .....
- Coutumes gardiens du feu .....
- Coutumes marcheurs .....
- Coutumes nourrisseurs .....
- Coutumes prôneurs .....
- Intendance .....
- Légendes .....
- Lettres .....
- Régions .....
- Religion .....

RELATIONS ____

Quartiers
- ....

Personnalités
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

SURVIE ____

Animaux
- ....
- ....
- ....
- ....

Milieux
- ....
- ....
- ....
- ....

TECHNIQUES ____

Matériaux
- ....
- ....
- ....
- ....

Énergies
- ....

- ....
- ....
- ....

Antech .....

ÉQUIPEMENT

Capacité d'encombrement = résistance

ÉQUIPEMENT de SURVIE

FROID

•

Protection : ..... Indice : .....

VENT / POUSSIÈRE

•

Protection : ..... Indice : .....

OBSCURITÉ

•

Encombrement : ..... Indice : .....

FAIM

•

Encombrement : ..... Stock : .....

SOIF

•

Encombrement : ..... Stock : .....

•

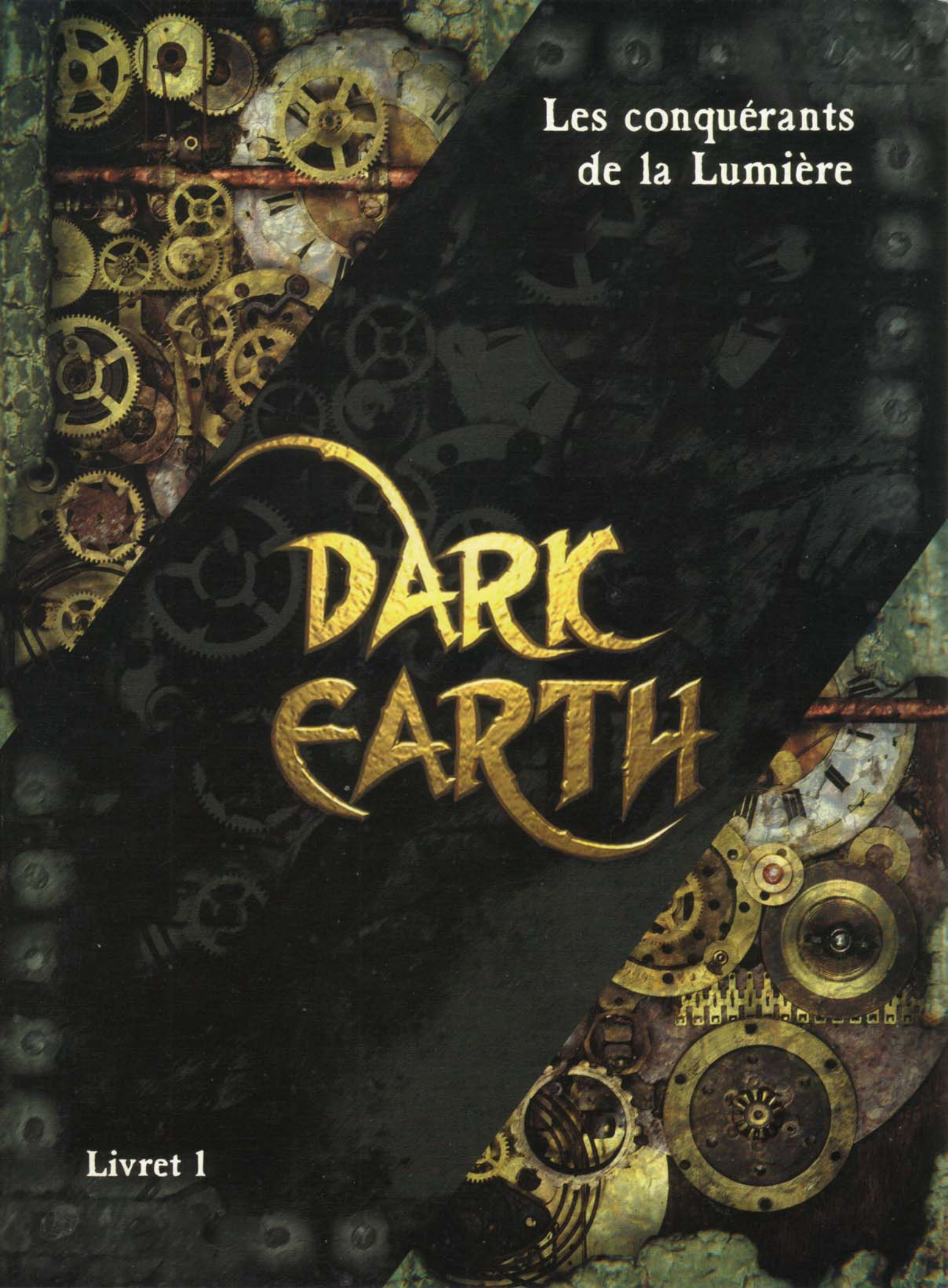
•

•

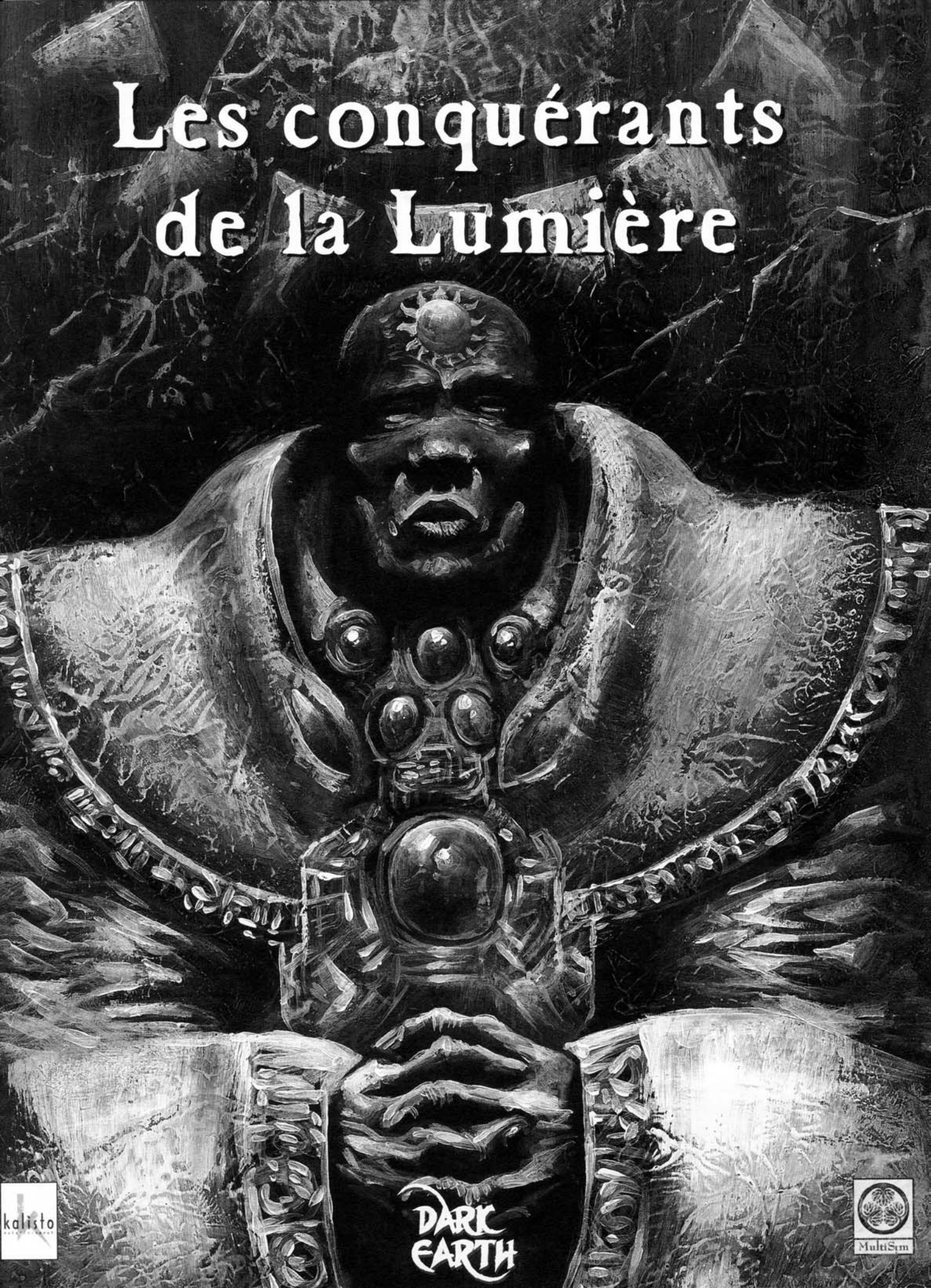
•

VÉCU

ANNÉE	EXPÉRIENCES	Aspects Augmentés
•	•	•
•	•	•
•	•	•


Les conquérants
de la Lumière
DARK
EARTH
Livret 1

Les conquérants de la Lumière



kalisto

MultiSim

INTRODUCTION

« Nous ne nous connaissons pas encore comme des frères, mais tu peux m'appeler Layon…
Comme bon nombre de mes compagnons fouineurs, ma vie est une succession d'épreuves qui ont été fatales pour beaucoup d'entre nous. J'aurais pu rejoindre les rangs de l'armée phénicienne ou courber l'échine devant les bâtisseurs, me vendre pour devenir apprenti. J'aurais pu quitter la Première Marche et ne plus me soucier de ma pitance quotidienne, mais ma place est ici.

Je ne sais pas si je verrai demain la lumière de Solaar illuminer la Citadelle. Peut-être seras-tu celui qui mettra fin à mon combat en plantant ta lame dans mon cœur… Au moins aurais-je vécu comme bon me semblait, libre de choisir mon chemin. »

Le livre des conquérants de la Lumières vous propose de créer un personnage évoluant dans le stallite de Phénice.

Cette création s'échelonne au fil de plusieurs étapes dont la première consiste à définir les aspects techniques d'un personnage. Une fois familiarisé avec le contenu de la feuille de personnage, la création proprement dite peut commencer.

Suivez la démarche exposée, puis choisissez votre caste. L'organisation sociale de Phénice, sa richesse et sa complexité offrent ainsi un large échantillon de rôles différents.

Serez-vous un privilégié de la caste des prôneurs évoluant sous les arches élancées de la Marche des Lumières ? Essaierez-vous de mener votre carrière au sein de la Grande Marche où s'ingénient les bâtisseurs ? Rejoindrez-vous les rangs d'une prestigieuse unité de gardiens du feu ? Serez-vous l'un de ces énigmatiques marcheurs qui brave les dangers de l'extérieur pour lesquels Phénice est un havre ? À moins que vous ne préfériez vivre dans la véritable jungle de la Première Marche où tentent de survivre les fouineurs…

Une fois votre choix arrêté, il vous suffira d'éprouver votre personnage à un système rapide d'expérience préliminaire. Après l'avoir endurci au fil d'expériences typiques de la vie phénicienne, il ne vous restera plus qu'à répondre à l'appel de l'aventure et ainsi accomplir un destin certainement exemplaire.

LE PERSONNAGE

première partie

DEFINITION DU PERSONNAGE

DÉFINITION DU PERSONNAGE

Le monde de Dark Earth a beau être vaste, les humains qui survivent y sont rares en dehors des stallites. Ainsi pour ceux qui se nomment eux-mêmes les célestes, c'est-à-dire les habitants des stallites, les voyages sont exceptionnels, et pour eux, l'univers se résume bien souvent à celui de la cité. Aussi, de manière à rassembler chacun autour d'une culture commune, le personnage que nous vous proposons de créer sera originaire du fameux stallite de Phénice que vous allez bientôt apprendre à connaître. Même si votre personnage est un Marcheur endurci, il sera établi depuis quelque temps dans ce havre de civilisation à flanc de volcan. De cette manière, le groupe que vous formerez avec vos compagnons aura pu se souder au fil de vos expériences communes.

Avant de donner chair à votre personnage, il convient d'expliquer les termes techniques qui le définiront. En effet, un personnage de Dark Earth est décomposé en plusieurs caractéristiques chiffrées qui rendent compte de ses potentialités. Plus un score dans une caractéristique est élevé, meilleur est le personnage dans ce domaine.

Les personnages de Dark Earth sont ainsi définis par deux Aspects :

• DES CAPACITÉS qui représentent les potentialités du personnage, fruits de l'inné et éventuellement d'un entraînement. Les capacités sont précisées par des talents utilisables dans certaines situations précises.

• DES APTITUDES qui représentent les affinités plus ou moins cultivées du personnage pour certaines activités. Les aptitudes sont affinées par des compétences qui représentent l'acquis du personnage, fonction de sa formation et de son vécu.

Outre les aspects, le personnage est doté de trois Ressources :

• LA VIE est une ressource qui rend compte de la capacité du personnage à encaisser dommages et blessures. Lorsque la Vie du personnage tombe à zéro, il est mourant ; au-delà, sa dure existence sur Sombre Terre est terminée.

• L'ÉNERGIE reflète sa capacité de dépassement, sa volonté ou son instinct de survie. Un personnage peut puiser dans cette ressource pour augmenter ses chances de réussite en accord avec les règles.

• LE VÉCU sert à faire progresser les différents aspects du personnage. A l'issue d'une aventure, un personnage peut puiser dans son Vécu pour concrétiser un bénéfice ou une expérience.

Enfin, un personnage est doté de Possessions, des biens matériels, qui lui sont plus ou moins chers.

LES ASPECTS

Les Capacités

Les capacités reflètent les chances de réussite d'un personnage dans des situations qui ne nécessitent pas de savoir-faire particuliers. En somme, les capacités sont le résultat du patrimoine génétique d'un individu éventuellement aiguisé par l'entraînement. Toute créature vivante et consciente peut être qualifiée par ces capacités.

Les capacités du personnage sont notées par un nombre de dés allant de 1 à 4 pour une échelle humaine.

• LA PRESTANCE représente l'aura du personnage, son magnétisme et son charisme.
Exemple : Finn le fouineur veut obtenir le silence avant de commencer son discours. On utilisera sa prestance pour connaître l'effet qu'il produit sur l'assemblée.

• LA HARGNE représente l'agressivité et la combativité.
Exemple : Finn veut faire sortir de ses gonds son adversaire de duel. Il cherche à utiliser sa propre hargne pour le provoquer.

• L'AGILITÉ représente la souplesse, la coordination ainsi que les réflexes.
Exemple : Finn essaye d'échapper à un poursuivant en passant par une étroite lucarne. C'est son agilité qui lui permettra de sortir rapidement.

• LES SENS reflètent la perception du monde.
Exemple : Finn est sur le point de devenir la proie d'une créature monstrueuse. Ses sens peuvent l'avertir du danger imminent.

• LA RÉSISTANCE représente l'endurance et les capacités de défense.
Exemple : A force de traîner dans les bas-fonds de Phénice, Finn a été en contact avec une maladie. Seule sa résistance permettra de dire s'il rejoindra les victimes de l'épidémie.

• LA FORCE est le reflet de la capacité musculaire.
Exemple : Au cours d'une soirée bien arrosée, Finn accepte un bras de fer avec un ouvrier des mines. Ce genre de défi est une véritable épreuve de force.

LISTE DES TALENTS ASSOCIÉS A CHAQUE CAPACITÉ

PRESTANCE
Séduire ; Influencer ; Impressionner
HARGNE
Supporter ; Surprendre ; Agresser
AGILITÉ
Grimper ; Camoufler ; Esquiver
FORCE
Forcer ; Porter ; Lancer
RÉSISTANCE
Endurer ; Régénérer ; Contrôler
SENS
Observer ; S'orienter ; Surveiller
TREMPE
Surmonter ; Motiver ; Résister

• LA TREMPE représente le sang-froid, la volonté, le courage mais aussi le moral.
Exemple : Perdu au milieu de l'Obscur, Finn rampe dans la neige à bout de forces. S'il ne fait pas appel à sa trempe, il mourra certainement gelé avant d'avoir trouvé un abri.

De manière à rendre compte des points forts d'un personnage, chaque capacité est associée à différents talents pouvant être développés. De ce fait, les talents sont mesurés sur une échelle plus large que les capacités, puisqu'ils s'échelonnent de 0 à 6. La description précise et l'utilisation en cours de jeu des capacités et des talents seront expliquées p58 dans le chapitre : Les Actions.

Les Aptitudes

Les Aptitudes permettent de définir les dons du personnage dans certains domaines d'activité propres aux humains. Mélanges de potentiels et d'acquis, ces caractéristiques rendent compte de certaines affinités. Les humains pensent être les seuls à faire preuve du degré d'adaptation et d'intelligence nécessaires pour développer de telles aptitudes.

Comme les capacités, les aptitudes du personnage sont notées par un nombre de dés allant de 1 à 4 pour une échelle humaine.

• LES ARTS MARTIAUX représentent l'attrait du personnage pour la confrontation, son sens de l'affrontement, sa vision tactique, et sa capacité à exploiter des opportunités.
Exemple : Finn est le centre d'une nouvelle bagarre. Avant de s'engager, le fouineur cherche à jauger son adversaire grâce à son aptitude en arts martiaux.

• LA COMMUNICATION représente la fluidité verbale du personnage, son aisance en société mais aussi sa facilité à comprendre les rapports humains.
Exemple : Finn se voit proposer un contrat aux termes très obscurs. Son excellente aptitude à la communication lui permettra peut-être de déceler les motivations du mystérieux intermédiaire.

• L'ÉRUDITION représente l'attrait du personnage pour la connaissance, sa mémoire, ainsi que sa faculté de compilation et d'exploitation des connaissances.
Exemple : Le pauvre Finn n'a pas eu l'occasion de développer des dons plus académiques que ceux nécessaires à sa survie dans les rues. Son érudition est tellement abyssale qu'il est incapable de comprendre à quoi peut servir un livre.

• LA TECHNIQUE représente l'esprit pragmatique et logique du personnage, mais aussi sa compréhension empirique des mécanismes.
Exemple : Finn, curieux de nature, a réussi à s'approprier un étrange engin qui pourrait bien être un artefact de l'Avant. Peut-être son aptitude à la technique lui permettra-t-elle d'en comprendre le mode de fonctionnement ?

• LA SURVIE représente l'instinct qui aide le personnage à s'adapter à n'importe quel milieu. Cette aptitude est transcendée par la connaissance des milieux et l'exploitation de leurs ressources…
Exemple : Finn n'a jamais mis les pieds dans l'Obscur. Perdu au milieu d'une désolation, seule son aptitude à la survie lui permettra de retarder le moment de sa mort.

• LES RELATIONS reflètent la capacité du personnage à cultiver des contacts. L'aptitude aux Relations donne ainsi une idée de la position sociale et de l'expérience des milieux sociaux dans lesquels le personnage est habitué à évoluer.
Exemple : Finn grisé par l'alcool s'est rendu au beau milieu de la Fourmilière, un quartier de Phénice très secret et peu accueillant. Son aptitude de Relations lui servira peut-être à amadouer un habitant avant de s'attirer des ennuis.

Un stallite est un environnement regorgeant d'opportunités et de circonstances qui permettent à un personnage de cultiver ses dons grâce à des compétences. Par l'apprentissage et à l'aide de son héritage culturel, un personnage peut ainsi définir ses spécialités. Les compétences sont un des piliers des sociétés humaines. Comme les talents, les compétences sont mesurées de 0 à 6. La description précise et l'utilisation en cours de jeu des Aptitudes et des Compétences seront expliquées p58 dans le chapitre : Les Actions.

Arts Martiaux

Les créatures monstrueuses rôdent dans l'Obscur ; même les humains sont prompts à sortir des armes redoutables pour sauver leur vie ou plus simplement obtenir gain de cause. Du fait de la nécessité de neutraliser rapidement un adversaire, les personnages de Dark Earth se consacrent à l'apprentissage des armes et de toutes les techniques, bottes et coups vicieux qu'elles permettent. Il existe ainsi autant de compétences d'Arts martiaux que d'armes. Plus un personnage se consacre à la maîtrise d'une arme, plus il pourra user de combinaisons mortelles pour abattre un ennemi.

Communication

Baratin ; Représentation ; Éloquence ; Marchandage ; Empathie ;

Érudition

Coutumes (Caste) ; Légendes ; Lettres ; Intendance ; Régions ; Religion ; Avant

Techniques

Bien souvent, les compétences de techniques définissent l'activité d'un individu au sein de son stallite. Du fait de leurs efforts de survie, les humains ont tendance à se spécialiser dans l'exploitation d'une matière ou d'une énergie dont ils tirent tout ce dont ils peuvent avoir besoin. Les compétences de techniques sont ainsi réparties en deux catégories : les matériaux et les énergies.

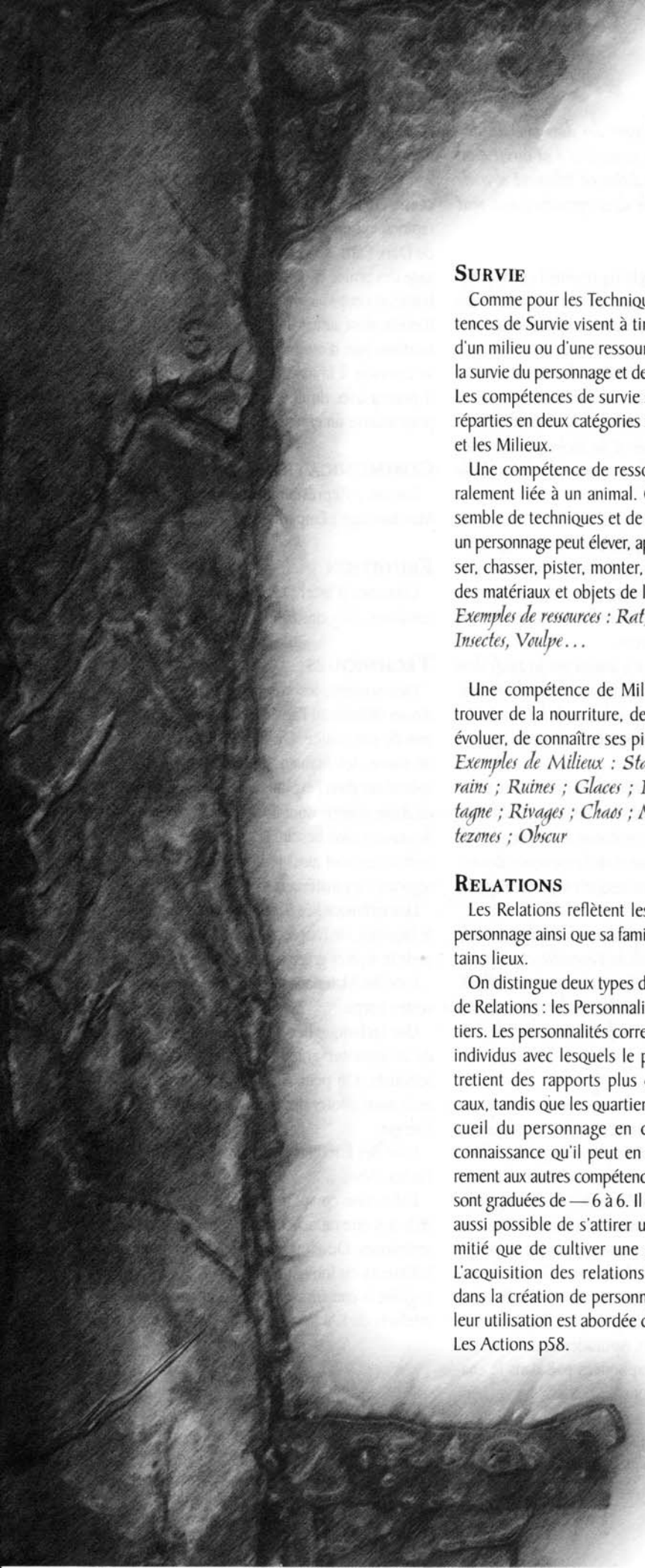
Une technique liée à un matériau permet de le façonner, de l'apprécier, de le développer et de le réparer grâce à des connaissances.

Liste des Matériaux : Métal ; bois ; pierre ; verre ; corps

Une technique liée à une énergie permet de la maîtriser grâce à des appareillages adéquats. On peut ainsi réparer, inventer mais aussi piloter des engins utilisant cette énergie

Liste des Énergies : Vapeur ; Électricité ; Huiles ; Vent…

Enfin, une compétence spéciale : l'Antech doit être rattachée aux compétences de techniques. Développée par quelques rares bâtisseurs ou fouineurs astucieux, l'antech englobe la connaissance et l'expérience des artefacts de l'Avant.



Survie

Comme pour les Techniques, les compétences de Survie visent à tirer le maximum d'un milieu ou d'une ressource pour aider à la survie du personnage et de son entourage. Les compétences de survie sont elles aussi réparties en deux catégories : les Ressources et les Milieux.

Une compétence de ressource est généralement liée à un animal. Grâce à un ensemble de techniques et de connaissances, un personnage peut élever, apprivoiser, dresser, chasser, pister, monter, manger et tirer des matériaux et objets de l'animal visé.
Exemples de ressources : Rat, Urs, Oiseaux, Insectes, Voulpe...

Une compétence de Milieu permet d'y trouver de la nourriture, de s'y cacher, d'y évoluer, de connaître ses pièges, etc.
Exemples de Milieux : Stallite ; Souterrains ; Ruines ; Glaces ; Désert ; Montagne ; Rivages ; Chaos ; Marais ; Mortezones ; Obscur

Relations

Les Relations reflètent les contacts d'un personnage ainsi que sa familiarité avec certains lieux.

On distingue deux types de compétences de Relations : les Personnalités et les Quartiers. Les personnalités correspondent à des individus avec lesquels le personnage entretient des rapports plus ou moins amicaux, tandis que les quartiers reflètent l'accueil du personnage en ces lieux et la connaissance qu'il peut en avoir. Contrairement aux autres compétences, les relations sont graduées de — 6 à 6. Il est en effet tout aussi possible de s'attirer une franche inimitié que de cultiver une grande amitié. L'acquisition des relations est expliquée dans la création de personnage tandis que leur utilisation est abordée dans le chapitre Les Actions p58.

LES RESSOURCES

Contrairement aux Aspects, les Ressources du personnage sont les valeurs chiffrées de la feuille de personnage qui fluctuent le plus au cours du jeu.

• LA VIE représente la vitalité du personnage. Égale à la somme doublée de la trempe et de la résistance, additionnée d'une valeur fixe en fonction de son espèce (5 pour un humain), cette ressource indique combien de dommages un être vivant peut encaisser avant de tomber inconscient ou de mourir. Les combats sont les situations qui mettent le plus à mal la vie d'un personnage. La récupération des points de vie est développée dans le chapitre les Soins p84.

• L'ÉNERGIE représente l'instinct de survie et la volonté de se dépasser. Cette Ressource est utilisée comme un réservoir dans lequel un personnage peut puiser pour augmenter momentanément ses chances de réussite. Le score de départ de l'énergie est déterminé par la somme de Trempe + Hargne + Survie. La récupération de l'Énergie est précisée dans le chapitre dédié à la Santé, p. 81.

• LE VÉCU représente l'expérience accumulée du personnage. Ce capital peut être utilisé pour développer ou acquérir toutes les valeurs chiffrées de la feuille de personnages, (Compétences, Talents et Relations notamment) à l'exception des ressources. L'utilisation du Vécu est développée dans le chapitre consacré à l'Expérience p102.

LES POSSESSIONS

Le monde de Dark Earth n'est pas une société de consommation. Toute possession a de la valeur et peut faire l'objet d'un troc. La perte ou la destruction d'un objet peut s'avérer dommageable d'autant plus que son acquisition ou réparation est souvent difficile.

Lors de la création de votre personnage, vous aurez la possibilité d'acquérir des possessions de plus ou moins grande valeur. Notez-les soigneusement. Au cours du jeu, votre équipement ira en s'étoffant et sera certainement la clé de votre survie.

CRÉATION DE PERSONNAGE

La procédure expliquée ici permet de créer un personnage résidant à Phénice, le plus vaste stallite connu du monde de Dark Earth. Si votre meneur de jeu préfère utiliser un autre cadre de jeu, vous devrez suivre les étapes de la création de personnage qu'il aura lui même définie.

Avant d'entrer dans le détail, lisez le livret d'introduction ou laissez le meneur de jeu vous expliquer les grandes lignes du jeu. Cela fait, considérez que la création proprement dite commence à l'âge de 13 ans, lorsque vous avez passé le rituel initiatique qui fait de vous un adulte à part entière, un Phénicien.

Les Castes

La société des stallites repose sur un système de castes. En général, on grandit et meurt au sein de la même caste, mais il est possible que le destin vous fasse gravir les échelons de la société. Par ordre croissant de statut, on trouve ainsi les marcheurs qui ne font pas vraiment partie de la hiérarchie sociale, les fouineurs, les nourrisseurs, les bâtisseurs, les gardiens du feu et les prôneurs. Cette hiérarchie sociale est évidente, jusque dans l'organisation urbaine de Phénice. Ainsi, les fouineurs et les marcheurs sont cantonnés dans les bas-fonds du stallite, tandis que la Marche des lumières surplombe tout le stallite et abrite les prôneurs.

La première étape de la création de personnage consiste donc à définir votre caste. Consultez les pages suivantes pour connaître leur fonction et leurs usages puis choisissez-en une.

Les Roles

Une fois votre caste choisie, plusieurs rôles vous sont proposés. Notez bien que les multiples facettes des fonctions au sein d'une caste ne sont pas toutes couvertes par ces rôles. Ceux-ci permettent de créer des personnages intéressants ou portés vers l'aventure. Si vous avez une autre idée, soumettez-la au meneur de jeu qui vous aidera à définir votre rôle.

Lisez les textes de présentation des rôles propres à votre caste, puis choisissez-en un.

CRÉER UN NOUVEAU RÔLE POUR VOTRE PERSONNAGE

Chaque Profil de Base répond à un équilibre statistique. Si vous avez décidé de créer votre propre rôle avec l'accord du meneur de jeu, définissez son Profil de Base selon les indications suivantes :

• CAPACITÉS : 16 dés à répartir
Talents : 5 dés à répartir sans dépasser 3 par talent
• APTITUDES : 14 dés à répartir
Compétences : 10 dés à répartir sans dépasser 3 par compétence
• RELATIONS : 3 dés à répartir entre un lieu et un contact
• OPPORTUNITÉS
20 dés à répartir entre Capacités/Talents, Aptitudes/Compétences, Relations, Possessions et Castes

MODIFIER UN PROFIL DE BASE

Si un profil vous offre des talents ou compétences associés à une caractéristique, vous pouvez les annuler à raison de deux niveaux pour augmenter la Capacité ou l'Aptitude concernée d'un niveau.

Exemple : Un profil donne Impressionner à 2 et Séduire à 1 pour une Prestance de 2. Vous pouvez modifier cette répartition pour donner Prestance 3 et Impressionner à 1 (-1 dans ce talent et - 1 en Séduire)

Si un profil offre plusieurs talents ou compétences associés à une caractéristique, vous pouvez transférer un niveau d'une compétence/talent à un autre.

Exemple : Un profil donne Éloquence à 3 et Légendes à 1 ; vous pouvez le modifier pour donner Éloquence 2 (-1) et Légendes 2 (+1)

Le Profil de Base

Chaque rôle propose un profil de base qui précise les caractéristiques chiffrées de votre personnage. Les différents aspects et ressources notés représentent tout ce que votre personnage a pu apprendre au fil de son enfance et de sa formation. Enfin, un profil de base indique les possessions du personnage liées à son rôle. Recopiez le profil de base de votre personnage avec d'éventuelles modifications autorisées par le rôle choisi. A ce stade de la création, ces caractéristiques représentent le personnage à la fin de sa formation, soit entre 16 et 18 ans, selon sa caste.

Même si votre personnage n'a pas encore éprouvé ses capacités, il est désormais prêt à jouer. La suite dépend de vos désirs et des projets du meneur de jeu. Si vous voulez créer un personnage plus expérimenté, suivez les indications de la phase suivante.

Le Vécu

Chaque caste propose une procédure de Vécu rendant compte des expériences du personnage en fonction de son activité. La détermination du Vécu s'organise ainsi autour d'une Table de Vécu de Caste. Plusieurs colonnes y rendent compte d'un échantillon d'expériences possibles pour un personnage. Il existe ainsi une colonne pour les Capacités et Talents, une pour les Aptitudes et les Compétences, une pour les Possessions et enfin celle dite de Caste. Cette dernière colonne permet de diversifier les expériences du personnage et gèrent certaines circonstances exceptionnelles.

Chaque expérience est reflétée par un gain dans un aspect de la feuille de personnage, éventuellement justifié par une relation. Chaque expérience peut être acquise

au prix d'un certain nombre de points de Vécu. Si une même expérience est choisie plusieurs fois, les gains sont sommés. Ce coup peut être éventuellement minoré en choisissant une justification négative.
Par exemple, si vous choisissez d'augmenter Motiver dans le vécu Fouineur, vous pourrez ajouter un niveau à cette compétence pour 2 points de Vécu, à moins de choisir d'être fiché par les Contrefeux, la police politique de Phénice, ce qui ne vous coûtera qu'un seul point.

Notez d'autre part que vous avez la possibilité de dépenser des points de Vécu pour augmenter les Relations associées aux expériences choisies. Chaque point de Vécu augmente ainsi de 1 une compétence de Relations (Quartiers ou Personnalités). Lorsque vous avez acquis une expérience, reportez-vous si nécessaire à la page indiquée du Livre de Phénice et lisez le texte en rapport avec votre expérience.

ATTENTION : Pour votre intérêt, ne lisez que les textes autorisés aux âges indiqués. Dans le cas contraire, vous risquez de gâcher le plaisir de la découverte de Phénice ou d'éventer quelques surprises.

Si vous désirez créer un personnage plus expérimenté qu'un jeune fraîchement acquitté de son apprentissage, deux possibilités vous sont offertes. Soit vous suivez la voie des Opportunités, soit celle du Libre Arbitre.

Les Opportunités

Cette méthode permet de préciser votre personnage jusqu'à l'âge de 20 ans.

Chaque Rôle propose une Table d'Opportunités. Pour chaque colonne de la Table du Vécu de Caste, un chiffre est proposé. Ce chiffre correspond à un nombre de dés lancés.

Chaque résultat supérieur ou égal à 4 est considéré comme une réussite. Tout résultat de 6 compte pour deux réussites. La somme des réussites donne le nombre de points de vécu dont vous disposez pour chaque colonne. Sachez enfin que vous pouvez augmenter votre capital en sacrifiant définitivement un ou plusieurs points d'Énergie. Chaque point ainsi sacrifié donne trois points de Vécu supplémentaires.

Cela fait, vous pouvez acquérir des expériences parmi les choix proposés dans la colonne correspondant à votre jet de dés en dépensant le nombre de points de Vécu requis. Les points non dépensés ne sont pas perdus, ils indiquent votre Vécu de départ. Ce faisant, vous pourrez développer plus rapidement un aspect par l'expérience, en fonction de la manière dont vous aurez vécu vos premières aventures.
Exemple : Votre vécu de caste indique un niveau 4 d'opportunités pour la colonne de Caste. Après avoir lancé autant de dés, les résultats indiquent 1, 4, 3 et 6 soit trois réussites puisque 6 compte double. Votre capital de vécu pour acquérir des expériences dans la colonne Caste sera donc de 3.

Le Libre Arbitre

Considérant que le profil de base correspond à votre personnage âgé de 16 ans, cette méthode de vécu propose de suivre son évolution année par année. Vous disposez alors de 5 points de vécu que vous pouvez dépenser à votre guise parmi les choix de votre Table de Vécu de Caste. Cette procédure peut être répétée à volonté, du moins tant que le meneur de jeu vous le permet.

PROCÉDURE DE CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Choisir une Caste
2. Choisir un Rôle
3. Retranscrire le Profil de Base
Noter et Choisir les relations de Base
4. Noter les Possessions

MÉTHODE DES OPPORTUNITÉS
5. Déterminer des Points de Vécu pour chaque catégorie
6. Dépenser les points de Vécu en choisissant des Expériences
Noter les éventuelles Relations

MÉTHODE DU LIBRE ARBITRE
5. Chaque année d'expérience donne 5 points de Vécu à répartir entre les différentes catégories

Quelque soit la méthode, un point d'Énergie sacrifié = 3 points de Vécu.

LES BATISSEURS

L'activité des bâtisseurs, au fil du temps et de l'expansion de Phénice, s'est considérablement diversifiée. Maçons, tailleurs de pierre et architectes à l'origine, ils sont devenus mineurs, souffleurs de verre, forgerons, armuriers ou mécaniciens. Machines à vapeur, mouvements cycliques et horlogers, engins volants : les bâtisseurs sont désormais inventeurs autant qu'artisans. Et encore, c'est ignorer d'autres métiers... Des funambules, qui s'arriment aux cimes phéniciennes pour en achever l'édification, aux armateurs, qui sculptent pratiquement les gladiateurs en prévision de leur entrée dans l'arène, la caste des bâtisseurs propose un large éventail d'activités. Les bâtisseurs ont aussi un rôle politique primordial. Non seulement, leurs constructions et leurs choix architecturaux mettent en scène la vie phénicienne, mais en plus leurs projets déterminent l'emploi.

LA VIE DANS LA CASTE

Bien nourris, chauffés, logés, éclairés, les bâtisseurs vivent plutôt bien, d'autant que les artisans travaillent seulement en partie pour la collectivité. Ainsi, leurs surplus se transforment en revenus complémentaires... Chez les bâtisseurs, on peut mener une vie laborieuse et simple, dure pour les mineurs, lassante dans les manufactures... Il y a aussi de nombreux notables, et au contraire, des inventeurs portés par leurs passions, qui vivent dans l'enthousiasme et la frénésie de la découverte.

Le quotidien des bâtisseurs est aussi lié aux querelles, aux volontés et aux influences des confréries. Qu'on y adhère ou non, et la vie change du tout au tout. Puissants lobbies, les confréries tentent d'avoir la main mise sur chaque rouage de la Grande Marche... Depuis peu, les rapports de forces se détériorent — ils changent en tout cas —, avec l'utilisation de plus en plus commune et généralisée des lux, la monnaie phénicienne.

La caste s'organise en six niveaux hiérarchiques : apprenti, compagnon (ou mineur, par exemple), contremaître, artisan, maître et Donn. L'ascension sociale est liée à l'âge, à la diplomatie et au talent (notamment pour les artisans). Il faut savoir s'imposer et affiche son ambition... Quelques contremaîtres et maîtres ont néanmoins été portés par leurs compagnons. Mais beaucoup ont plutôt su intriguer, flatter et servir les Donn...

La caste est quand même moins rigide qu'elle en a l'air. On peut ainsi se faire aisément remplacer à son poste, pour acquérir une indépendance momentanée. Le talent est toujours bien accueilli, même si c'est pour une courte période, dès lors qu'on a déjà fait ses preuves et qu'on est bien un bâtisseur — et pas un gredin de fouineur —.

STATUTS DES BÂTISSEURS	
1	- Apprenti
2	- Compagnon
3	- Contremaître
4	- Faiseur
5	- Maître
6	- Donn

RELATION AVEC LES AUTRES CASTES.

En général, les bâtisseurs considèrent avec respect les gardiens du feu, avec qui ils ont pensé les défenses de Phénice : leur collaboration autour de la fabrication d'armes n'a jamais cessé depuis. Ils regardent les nourrisseurs comme leurs égaux. Par contre, leur relation avec les prôneurs est plus complexe : les maîtres et les Donn envient leur pouvoir, et s'agacent d'être dans la position d'enfants toujours quémandeurs. En même temps, c'est à leur service qu'ils ont conçu leurs plus belles architectures, dont ils sont fiers... et redevables. Les fouineurs, par contre, sont à leurs yeux une engeance indésirable et calamiteuse. Voleurs, bons à rien, fainéants indisciplinés, sans cesse en train de trafiquer ou de comploter un mauvais coup : le dédain ou le bâton, ce sont les seules contacts à avoir avec eux !

L'INVENTEUR

Ravalé au rang de bête à la suite du Cataclysme, l'homme a petit à petit remonté la pente de la survie pour reconstituer un semblant de civilisation. Phénice en est l'exemple, notamment grâce à l'activité des bâtisseurs. Plus que la production, la Grande Marche vise le progrès. Malheureusement les ressources sont rares, mais il existe toujours un bricoleur doué pour inventer un nouveau procédé.

Vous faites partie de ces bâtisseurs qui pensent que l'humanité peut sortir des Âges Sombres. Vous ne supportez pas la stagnation et rêvez toujours à des inventions grandioses, trop souvent irréalisables. Quelquefois, certaines trouvailles sans importance à vos yeux transportent d'enthousiasme ceux qui vous entourent. Alors, il vous suffit de bricoler en suivant votre idée et vous gagnez l'estime du quartier. Tout cela n'est rien, comparé au rêve qui vous habite, celui qui vous permettra d'accomplir ce qu'aucun homme de l'Avant n'a réussi à faire, grâce à une de vos inventions.

En attendant, votre naturel curieux vous pousse à vous intéresser à tout ce qui peut toucher aux savoirs perdus. Parfois inconscient du danger, vous vous mettez dans des situations difficiles, par simple curiosité.

Statut : 2 (Compagnon)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
- Influencer	1
• RÉSISTANCE	2
• SENS	3
- Observer	2
• TREMPE	2
- Motiver	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
- Communication 2
- Érudition 3

Coutumes Bâtisseurs 1, Lettres 1, Avant 1

- Relations 2

Choisissez un contact dans un quartier de la Grande Marche au niveau 1. Notez le Quartier des Faiseurs et celui de l'Inventorium au niveau 1 dans vos relations.

- Technique 3

Métal 1, 1ère Énergie 2, 2e énergie 2

- Survie 2

Ressources

Vie : 11
Énergie : 6
Vécu : —

Possessions

Matériel de dessin
Trousse à outils
Boulier

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	4
Aptitudes & compétences	5
Relations	4
Possessions	3
Castes	4

L'INGÉNIEUR

Phénice est un gigantesque corps constitué de membres épars cousus par les fils des prôneurs. Il existe bien évidemment un cœur que les bâtisseurs situent dans leur domaine, la Grande Marche. C'est ici qu'une véritable industrie ingénieuse s'est développée. Sans l'activité fiévreuse de cette partie de Phénice, les habitants seraient toujours des nomades à l'existence précaire.

En tant qu'ingénieur, vous êtes l'un des rouages du stallite. Grâce à votre savoir-faire acquis au prix d'un long et fastidieux apprentissage, vous êtes capable d'entretenir tout l'appareillage complexe qui assure la vie de près de deux cent mille personnes. Les énergies et les matériaux n'ont pas de secret pour vous. Les autres bâtisseurs vous considèrent comme un membre d'une élite et vous en êtes fiers. Votre position vous emplit d'orgueil et vous n'hésitez pas vous faire entendre. En somme, vous êtes prêts à travailler durement, mais vous n'aimez pas vous soumettre aux puissants de quelque caste que ce soit.

Statut : 2 (Compagnon)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
• RÉSISTANCE	2
- Endurer	1
• SENS	3
- Observer	2
• TREMPE	2
- Motiver	1
- Résister	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
- Communication 3
- Érudition 2

Coutumes Bâtisseurs 2, Avant 1

- Relations 2

Notez le quartier des Trouées au niveau 2. Choisissez un Contact de niveau 1 dans un quartier de la Grande Marche.

- Technique 3

Métal 2, 2e Matériau 1, 1ère Énergie 2, 2e énergie 1

- Survie 2

Stallite 1

Ressources

Vie : 11
Énergie : 6
Vécu : —

Possessions

Trousse à outils
Boulier
Lunettes de soudeur

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	4
Aptitudes & compétences	5
Relations	4
Possessions	3
Castes	4

LE FAISEUR

Vous êtes un bâtisseur heureux, accepté dans une confrérie. Vous êtes un spécialiste de votre technique. Vous aimez le travail bien fait et vous pensez que sans vos techniques, l'humain n'aurait pas pu survivre. C'est un peu grâce à vous que cet immense stallite existe. Dans Phénice, vous êtes grandement utile à la communauté. Pourtant ce sont les prôneurs aidés des gardiens qui détiennent le pouvoir. Cela ne peut pas durer. Il faudra qu'ils comprennent que le pouvoir appartient à ceux qui travaillent.

Statut : 2 (Compagnon)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Grimper	1
• FORCE	2
- Forcer	1
- Porter	1
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
• RÉSISTANCE	2
- Contrôler	1
• SENS	3
- Observer	1
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
- Communication 2

Marchandage 1

- Érudition 2

Coutumes Bâtisseurs 1

- Relations 2

Notez le quartier des Faiseurs au niveau 1 ; choisissez-y une personnalité. Choisissez un autre quartier de la Grande Marche au niveau 1.

- Technique 4

Vents 2, Verre 2, Métal 3

- Survie 2

Stallite 2

Ressources

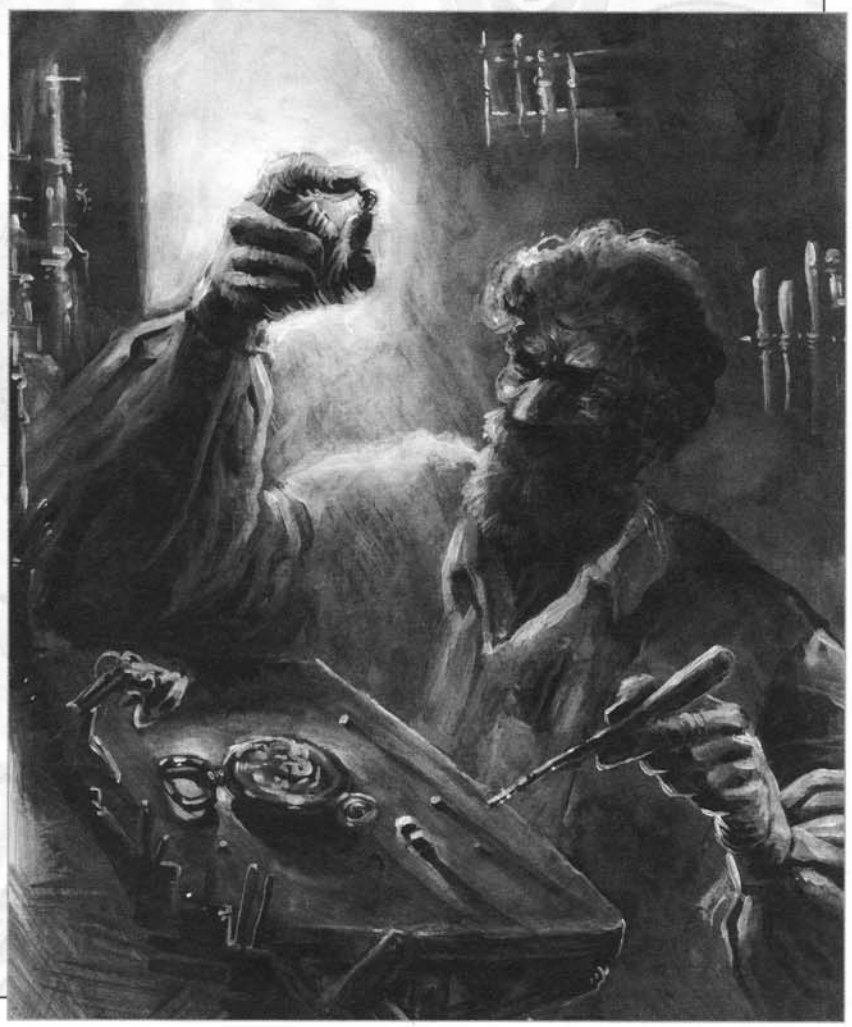
Vie : 11
Énergie : 6
Vécu : —

Possessions

Chef d'œuvre de compagnon (valeur 2d6x10 lux)
Outils
Tablier de cuir (équivalent à une pièce d'armure de protection 1)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	3
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	4
Castes	5



L'ANTÉQUAIRE

Vous vivez presque comme un solitaire. L'Avant et ses reliques vous passionnent. Vous savez et vous essayez de démontrer que l'avenir de Phénice et de ces habitants se trouvent dans ce que les Anciens ont laissé de l'Avant. Là se trouve un trésor qu'il vous faut comprendre et faire fonctionner. Vous avez donc bâti un solide réseau de connaissances parmi les fouineurs. Vous connaissez tant de contes et de légendes sur le paradis perdu que vous pourriez faire rêver tous les enfants du stallites jusqu'à leur majorité. Mais vous savez que ces reliques sont aussi potentiellement dangereuses pour l'ensemble de la communauté. À vous de choisir...

Statut : 1 (Apprenti)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	1
- Influencer	1
• RÉSISTANCE	2
• SENS	4
- Observer	2
• TREMPE	3
- Motiver	1
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
- Communication 2

Marchandage 1

- Érudition 2

Légendes 1 , Lettres 1 , L'Avant 2

- Relations 2

Notez le quartier du Domaine au niveau 1 ; choisissez-y une personnalité au même niveau. Choisissez une autre personnalité dans un quartier de la grande Marche au niveau 1.

- Technique 3

Éléctricité 2, Antech 2

- Survie 2

Ruines 1

Ressources

Vie : 12

Énergie : 7

Vécu : —

Possessions

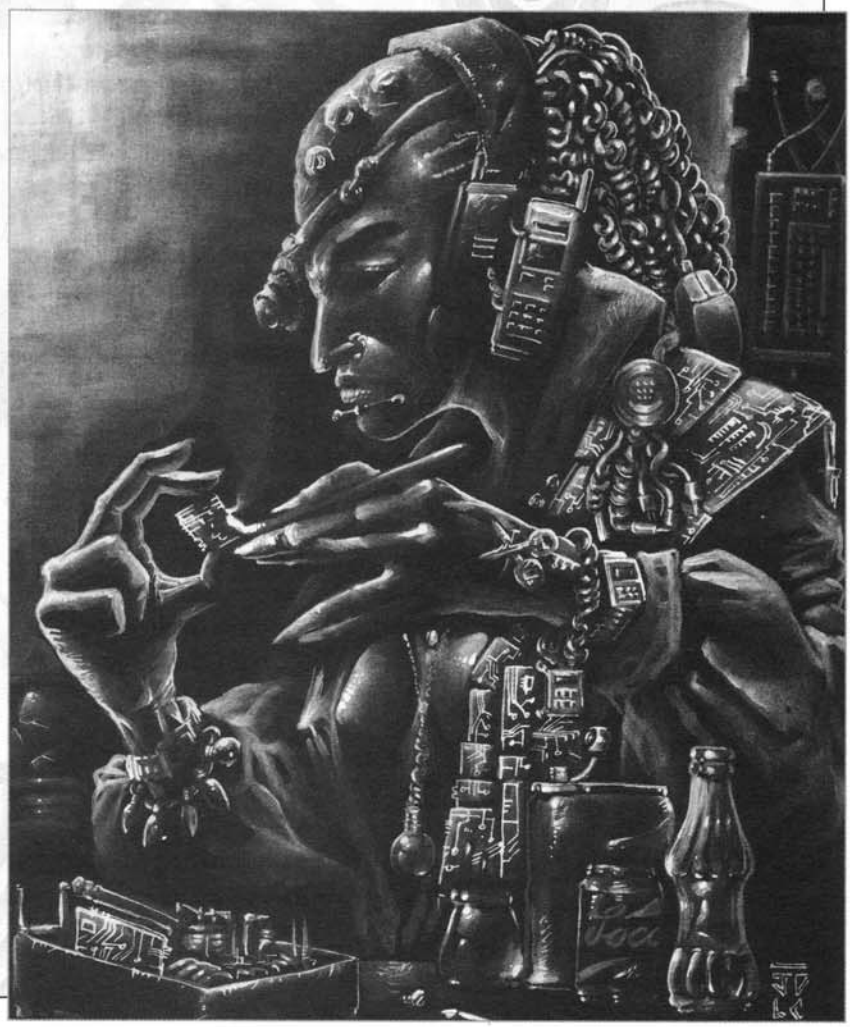
Batterie électrique servant de presse-papiers

Tas de reliques de l'Avant (plaques d'immatriculation, circuits imprimés, emballages plastiques, etc.)

Nécessaire d'écriture

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	3
Aptitudes & compétences	6
Relations	3
Possessions	4
Castes	4



VÉCU DES BATISSEURS

CAPACITÉS & TALENTS

Agilité + 1

X + 1 - a travaillé avec les cascadeurs sur l'aqueduc
> Les Brumes + 1 (p72)
- a grandi avec des amis funambules.
> La Plume + 1 (p56)

Force + 1

X + 1 - mineur pendant ID6 mois.
> Trouées + 1 (p64)
> Youri + 1 (p64)

(-1) - a été condamné à travailler aux mines, pour vol.

Résistance + 1

X - a longuement été frappé par des voleurs qui voulaient préparer un cambriolage.

X - a travaillé il y a trois ans sur un chantier à ciel ouvert lors d'un Frige terrible.

(-1) Une oreille ou ID6 doigt(s) gelé(s). - 1 en Sens ou en Agilité

Hargne + 1

X - un de ses meilleurs amis a été tué par des fouineurs.

X + 1 - a été forcé de se battre dans un combat du grand Dojo.
> Ghetto oriental + 1 (p59)

Sens + 1

X + 1 - habitué à se déplacer en aveugle dans les Brumes où il a longtemps habité.
> Les Brumes + 1 (p72)

Trempe + 1

X - a résisté, pour son maître artisan, a un racket des confréries.

Prestance + 1

X + 1 - a reçu les leçons d'un maître confrère qui l'avait pris en affection.
> Gyl Otoryn + 1 (p 97)

X - a longtemps rêvé d'être funambule et d'adhérer à leur code d'honneur.

Séduire + 1

2 - a hérité d'une fleur séchée qui lui donne accès au hammam.
> Les Brumes + 1 (p72)

- fréquente quelques airgonautes.
> La Flamme + 1 (p67)

Impressionner + 1

1 - s'est fait tatouer dans le passage des armateurs.

2 - participe parfois à des exhibitions au brasier.
> Zark Runther + 1 (p61)

Supporter + 1

1 - l'un des membres de sa famille loge dans les villas silences.
- A travaillé quelques semaines dans les mines.

Grimper + 1

2 - a des amis dans le beffroi des funambules.
> La Plume + 1 (p56)
- a été cascadeur dans la cheminée des brumes ID6 semaines.
> Les Brumes + 1 (p72)

Camoufler + 1

2 - a 3D6 fois eu des marchandises à faire transiter discrètement.
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)

(+1) > Double-Tour + 1.

(-1) - repéré par la milice des gardiens du feu.

Porter + 1

1 - porteur de minerai, d'eau, de glace ou de marchandise de 6 à 10 ans.

Endurer + 1

2 - est resté coincé dans les mines 2D6 jours.
> Statut + 1
(-1) claustrophobie notable.

1 - l'apprentissage s'est déroulé sous les ordres d'un contremaître tortionnaire.

Contrôler + 1

1 - apprenti dans une poudrière.

2 - copieur dans la coupole fendue pendant 3D6 mois.
> Ethera + 1 (p66)

Observer + 1

2 - a travaillé dans la salle des filtres pendant ID6 mois.

1 - a été indicateur ID6 ans pour les gardiens du feu.
> - 1 dans un quartier au choix.

S'orienter + 1

1 - a longtemps joué sur les toits du quartier des laves et les remparts.

1 - a été porteur de messages de 7 à 9 ans.

Surveiller + 1

2 - a été ami des frondeurs pendant son enfance
> Inventorium + 1 (p66) ou Mademoiselle + 1 (p67)
- gardien autour des entrepôts pendant ID6 mois.
> Les Trouées + 1 (p64).

Motiver + 1

1 - a été élevé dans le culte de la réussite et de l'ascension sociale.

APTITUDES & COMPÉTENCES

Communication + 1

X - a appris auprès d'un confrère faiseur l'art de la flatterie.

(-1) - 1 en Empathie.

X - a l'habitude de convaincre ses connaissances de le remplacer quelques heures à son travail.

Survie + 1

X - a été mendiant ID6 mois.
> La Crevasse + 1 (p57) - 1 en Statut
- a été chasseur de rats lors d'une campagne d'assainissement.

Érudition + 1

X - habitué de l'auberge du fou volant.

X + 1 - a classé des archives du palais du Plan.
> Drovodan + 1 (p55)

Techniques + 1

X - l'apprentissage a été intelligemment mené par le contremaître.
- autodidacte efficace après avoir reçu une boîte à outils, à l'âge de cinq ans

Baratin + 1

2 - A travaillé sur les marchés.
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)
- est habitué des soirées de la place des Prophètes dans les cours jumelles.
> Quartier de la chapelle + 1 (p57)

Éloquence + 1

2 - A participé à des concours d'éloquence organisés par les confréries en préparation du Plan.
> Le Domaine + 1 (p55)
- a été maître d'enchères.
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)

Marchandage + 1

1 - s'est occupé de revendre des marchandises issues des trocs.

Coutumes bâtisseurs + 1

2 - est tombé amoureux (se) d'un(e) membre de la Baronnie Cascatelle.
> Les Brumes + 1 (p72)
- adore traîner dans la rotonde des mémoires.
> Le Domaine + 1 (p55)

Légendes + 1

2 - A longuement écouté les contes membre de la Baronnie Cascatelle.
> Borodin + 1 (p69)
- a eu une liaison avec une jeune fille/garçon du ghetto oriental
> Ghetto oriental + 1 (p59)

(-1) a été dépendant à l'opiate pendant ID6 ans

Lettres + 1

1 - a appris à lire et à compter chez un faiseur.

2 - a un membre de sa famille qui travaille dans le palais du Plan.
> Drovodan + 1 (p55)

Intendance + 1

1 - connaissance de l'organisation d'un chantier.

2 - a été manutentionnaire dans les entrepôts.
> Trouées + 1 (p64).

Métal + 1

1 - a rapiécé des armures et renforcé des vêtements.
- a été apprenti forgeron, avant d'être renvoyé pour avoir fugué.

Pierre + 1

2 - a participé au chantier de la basilique de l'Incandescence.
> Rai + 1.

(-1) astreint a tailler des pierres ID6 jour/mois pour payer l'apprentissage d'un petit cousin.

Verre + 1

2 - a été apprenti dans une soufflerie de la barrière de feu ID6 mois.
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)

1 - sait sertir des vitraux.

Corps + 1

2 - a été fasciné, enfant, par le travail des armateurs.
> Yul et Yan + 1 (p70)

Vapeur + 1

1 - condamné suite à une bagarre à travailler dans la cheminée des Brumes.

2 - assistant ID6 mois dans la fabrique d'automates.
> Alibert + 1 (p67)

Électricité + 1

2 - enfileur de cuivre.
> Inventorium + 1 (p66)

Vents + 1

1 - est fasciné par les tentatives des airgonautes.

Lumières + 1

2 - connaît les poudres inflammables pour avoir visité les poudrières.
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)

1 - a été tailleur de lux chez un orfèvre.
- a été fabricant de bougies et de torches pour les mines.

Antech + 1

3 - possède un livre.
(-1) repéré par les Contrefeux.

2 - a été porteur pour les antéquaires de retour de la Ferraille.

Urs + 1

1 - s'en est occupé ID6 semaines dans les mines.

2 - a gardé ceux d'Ortaeff ID6 jours.
> Ortaeff + 1 (p73)

RELATIONS

1 Rencontres amicales + 1
Coup de main sur un chantier ou un objet + 1
Voisin + 1
Redevable d'une dette de service ou économique + 1.

2 a fait jouer ses relations pour placer un proche en apprentissage + 2
A apporté son aide pour lancer une affaire + 2
Associé + 2

3 membre de la même confrérie + 3
Compagnon d'apprentissage dévoué + 3

POSSESSIONS

1 5D6 + 12 lux.
Outils divers (marteau, pied de biche, burin, poinçon etc).
Un manteau enluminé et renforcé de filin de cuivre/bronze.
Un sac solide et bien équilibré.
Un casque pour se protéger de la lave.

2 un bel et intrigant objet de l'Antech ; utilité inconnue

3 légataire d'un livre de l'Avant

CASTES

Esponton + 1

1 - membre d'une milice de quartier

Influencer + 1

3 - a suivi des bâtisseurs cherchant à convaincre les prôneurs.
> Gyl Otoryn + 1 (p97)
> La galerie du Souvenir + 1 (p96)

Représentation + 1

1 - connu pour ses interventions théâtrales lors des séances du Plan

Intendance + 1

2 - a participé à la restructuration d'un bocage.
- Melchior Astragume + 1 (p47)

L'Avant + 1

3 - a participé à ID6 expéditions des antéquaires
> La Ferraille + 1 (p33)
> Les mines + 1 (p17)

2 - est souvent allé consulter des livres dans la Bibliothèque
> La Bibliothèque (p87)

Huiles + 1

2 - collaboration avec les gardiens du feu.
> La redoute des Huiliers + 1 (p80)

Statut + 1

3 - a réussi un chef d'œuvre lors de son apprentissage.
- a découvert une utilité nouvelle et commune à un objet de l'Avant
- a amélioré une technique de fabrication.
- a intégré une confrérie.
- artisan indépendant
- a pris un apprenti sous sa responsabilité

LES FOUINEURS

Les fouineurs forment le noeud de la population pauvre des stallites. Certains sont tout simplement trop vieux ou trop jeunes pour entrer dans une autre caste. D'autres sont invalides ou peu désireux de se consacrer à des tâches trop compliquées. Les fouineurs assurent leur subsistance en fouillant dans les endroits abandonnés, les décharges ou les zones sinistrées pour récupérer tout ce qui est susceptible de servir de monnaie d'échange. Ils troquent ensuite le résultat de leurs recherches contre de la nourriture, un logement ou un peu de lumière. Certains fouineurs vivent du fruit de leurs rapines et de larcins divers, même s'ils savent qu'ils risquent gros à le faire (le bannissement n'est pas un châtiment si rare que cela dans certains stallites). D'autres prennent le risque de s'engager dans les équipes d'exploration formées par les prôneurs - équipes qui s'aventurent à l'extérieur du stallite, parfois pour plusieurs semaines.

A PHÉNICE

On ne choisit pas d'être fouineur à Phénice : on l'est, un point c'est tout. De fait, l'existence du fouineur n'est pas spécialement plus facile à Phénice qu'ailleurs. Au moins les membres de cette caste ont-ils la consolation de savoir qu'ils sont - et de loin - les plus nombreux, et qu'ils sont certainement un peu plus respectés que partout ailleurs. On estime qu'ils comptent au moins pour la moitié de la population. De fait, les fouineurs ont conscience d'être une force avec laquelle il faut compter, même si, faute de temps et d'organisation, ils ne savent pas vraiment quoi faire de cet avantage. Le fouineur phénicien est un être complexe, plein de contradictions. D'un côté, il est fier d'appartenir à un stallite de la taille et de l'importance de Phénice. De l'autre, il a parfois l'impression d'être pris pour quantité négligeable, de ne pas profiter des retombées de ce rayonnement - bref, d'être considéré comme de la simple main d'œuvre. De nombreux fouineurs phéniciens passent le peu de temps libre dont ils disposent à essayer de militer pour l'amélioration de leur sort. Certains tentent de fonder des syndicats ou des associations de défense. D'autres adoptent une stratégie plus nihiliste. Ne préférant compter que sur eux-mêmes, ils se replient sur eux-mêmes et se détournent de l'intérêt commun.

LE QUOTIDIEN

Le quotidien des fouineurs est souvent très difficile - du moins pour la plupart d'entre eux. Leur société est aussi hiérarchisée que celle des autres castes, mais les grades sont répartis moins équitablement encore. En d'autres termes, seule une poignée de privilégiés accède aux positions les plus gratifiantes, l'immense masse des autres passant son existence dans un état souvent très proche de la misère - quoique varie fortement selon les quartiers. Plusieurs fléaux menacent la vie du fouineur, hormis les accidents du travail, qui sont anormalement nombreux. Toutes ces calamités sont plus ou moins liées à son mode de vie : le désespoir, bien sûr, et ses enfants les plus cruels, l'alcoolisme et la violence. Les fouineurs sont souvent considérés comme des gens assez frustres, directs et courageux. Ils sont connus pour aller droit aux faits et n'hésitent pas à se battre à mains nues pour régler un litige. La plupart travaillent souvent près de quinze heures par jour. Leur tâche est dure, souvent peu galvanisante, et les congés sont une notion pratiquement inconnue. Autant dire que, paradoxalement, les fouineurs savent profiter des rares occasions qui leur sont offertes pour prendre du plaisir et faire voler les barrières sociales en éclats.

STATUTS DES FOUINEURS

1	- Larve
2	- Rat
3	- Hombre
4	- Loup
5	- Saigneur
6	- Kaïd

RELATIONS AVEC LES AUTRES CASTES :

• Prôneurs : « Ce sont certainement des sages, mais ils feraient bien de descendre de temps à autre dans la Première Marche pour voir comment nous vivons. Ca mettrait les choses en perspective. »

• Gardiens du feu : « Ils se mêlent un peu trop de ce qui ne les regarde pas. Oui, nos tavernes sont bien remplies, et alors ? Ils ne sont pas les derniers à en profiter... »

• Bâtisseurs : « Les bâtisseurs sont des nantis. Eux se plaignent de leur travail, mais seraient-ils capables de survivre dans les mêmes conditions que nous ? »

• Marcheurs : « Peut-être ont-ils eu le courage d'aller au bout de leurs convictions ? Ou peut-être ne sont-ils qu'un ramassis de mythomanes vantards et vaniteux ? Allez savoir avec eux... »

• Nourrisseurs : « Tout le monde semble les aimer, sous prétexte qu'ils sont indispensables à la société. Mais tout le monde est indispensable à un niveau ou un autre. Il n'y a pas à se glorifier. »

LE RODEUR

La lumière, l'ordre, les castes, ce ne sont que des billevesées pour vous. Il n'y a qu'une seule chose qui compte dans ce monde très dur : la survie. Tous les moyens sont bons pour continuer à exister. La vie est courte ; autant la vivre à fond. Vous savez mieux que tout le monde que seule la force et la violence comptent. Vous savez aussi l'agrémenter de la ruse. Le vol, les arnaques, la perfidie sont votre pain quotidien. Un jour vous serez le kaïd des bas-fonds de la ville. Pourtant, de temps à autre, des doutes vous étreignent. Vous avez l'intuition qu'un jour, peut être, vous pourriez vous réconcilier avec vous-même...

Statut : 1 (Larve)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Camoufler	2
• FORCE	2
• HARGNE	3
- Surprendre	1
- Agresser	2
• PRESTANCE	1
• RÉSISTANCE	2
• SENS	3
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 3

Poignard courbé 2, Manople 1

- Communication 2

Baratin 1, Marchandage 1

- Érudition 1

Coutumes fouineurs 1

- Relations 2

Choisissez un quartier au niveau 2 dans la Première Marche ainsi qu'une Personnalité au niveau 1 dans ce quartier.

- Technique 2

Vents 2, Verre 2, Métal 3

- Survie 4

Stallite 3, Souterrains 1

Ressources

Vie : 11

Énergie : 9

Vécu : —

Possessions

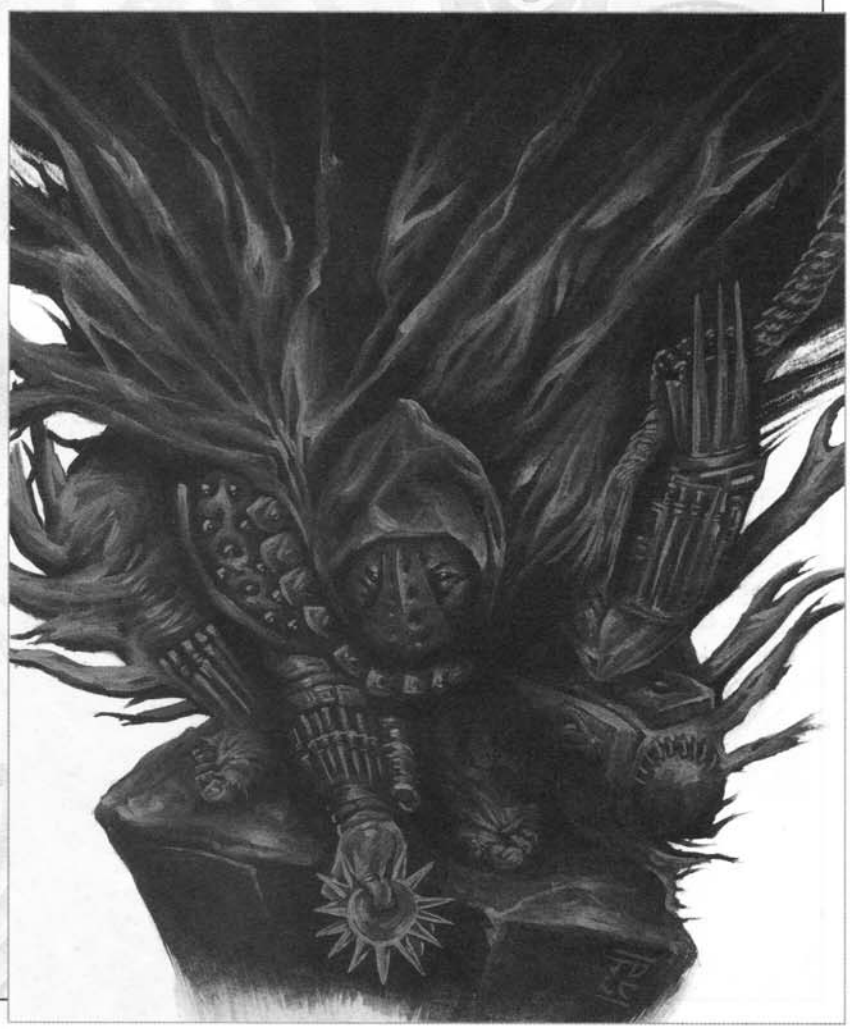
Un rouleau de cordes

Un grappin

Un poignard courbé ou un manople

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	6
Aptitudes & compétences	4
Relations	4
Possessions	2
Castes	4



LE PROLEUR

La Première Marche où s'entassent les fouineurs est la partie la plus peuplée de Phénice et la plus pauvre. La vie y est précaire, la violence y est quotidienne ; tous les moyens sont bons pour vivre un jour de plus. Si certains vivent de rapines, la plupart des fouineurs rivalisent d'ingéniosité pour se rendre sinon indispensables, utiles. La force de travail vendue aux bâtisseurs est ainsi un bon moyen de nourrir la famille. Les artisans n'en sont pas moins méprisants envers les fouineurs et ils s'avèrent des patrons exploiteurs.

Vous avez travaillé dans les Trouées avant d'avoir atteint l'âge d'homme. Vous avez vu de nombreux camarades succomber aux maladies ou périr dans de terribles accidents. Mais vous êtes toujours là, endurci et compétent. Cette longévité a vous a donné un certain statut parmi vos compagnons et vous vous sentez investi d'un rôle de protecteur de la communauté. Lorsqu'il faut établir un rapport de force avec les patrons, vous êtes prêts à prendre la parole pour faire cesser le travail, lorsqu'un travailleur traverse une période difficile, vous savez resserrer les liens des fouineurs autour de lui. Même si l'existence des fouineurs est précaire, vous croyez en leur potentiel.

Statut : 2 (Rat)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Grimper	1
• FORCE	2
- Porter	1
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
- Influencer	1
• RÉSISTANCE	3
• SENS	2
• TREMPE	3
- Motiver	1
- Résister	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
Piochard 1
- Communication 3
Éloquence 1
- Érudition 2
Coutumes fouineurs 2, Intendance 1
- Relations 3
Notez le quartier des Écharpes Pourpres au niveau 1 parmi vos relations. Choisissez un contact dans le quartier des Écharpes Pourpres ou dans le Quartier des Trouées au niveau 1.
- Technique 2
Une énergie à 1, un Matériau à 2
- Survie 2
Stallite 2

Ressources

Vie : 14
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Harnais de travail (réduction d'un niveau les difficultés des tests de Grimper)
Trousse à outils
Piochard

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	5
Relations	4
Possessions	2
Castes	4

LE POURVOYEUR

Phénice apparaît comme une vaste fourmilière industrieuse mais la Première marche recèle des quartiers exclus. Trouver sa place dans cette véritable jungle nauséabonde n'est pas aisé. Pour se faire un nom, la loi du plus fort est certainement la plus facile. C'est compter sans l'astuce et l'ingéniosité de certains fouineurs.
Avant d'être reconnu comme un adulte, vous avez dû louvoyer pour éviter d'être la cible des plus forts. Plutôt que répondre aux défis, vous avez toujours cherché à vous rendre indispensable auprès de ceux qui pouvaient vous protéger. Pour vous, les armes les plus efficaces sont la parole et la manigance. Depuis, vous avez réussi à tisser tout un réseau de relations pour devenir un véritable intermédiaire. Si quelqu'un a besoin d'une ressource introuvable dans le quartier, c'est vous que l'on vient voir. Si quelqu'un cherche un patron, vous êtes à même de le présenter à l'un de vos contacts.Plus votre réseau s'étendra, plus votre influence croîtra. Bientôt, Phénice n'aura plus de secrets pour vous ; votre ambition est de tirer un maximum de fils invisibles.

Statut : 1 (larve)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Esquiver	1
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
- Séduire	1
- Influencer	2
• RÉSISTANCE	2
• SENS	2
• TREMPE	3
- Résister	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
Poignard courbé 1
- Communication 3
Baratin 2, Marchandange 2
- Érudition 2
Coutumes fouineurs 2, Lettres 1
- Relations 3
Choisissez un Quartier au niveau 1 dans la Première Marche. Choisissez un contact dans ce quartier au niveau 1 Choisissez un contact dans n'importe quel quartier de Phénice.
- Technique 2
- Survie 2
Stallite 2

Ressources

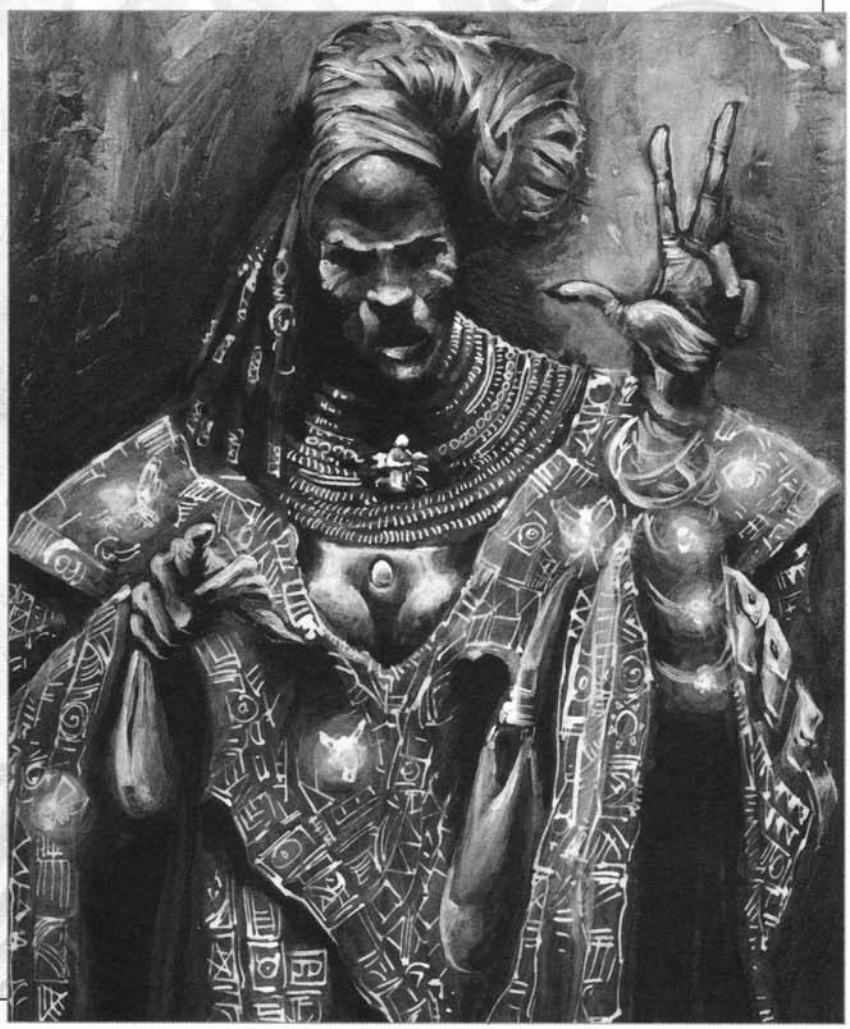
Vie : 12
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Bourse contenant 2d6 + 10 lux
Poignard courbé
1d6 doses de poison de lame

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	3
Aptitudes & compétences	5
Relations	5
Possessions	3
Castes	4



LE FERRAILLEUR

Vous savez très bien que Phénice n'est pas le havre de paix et de prospérité que les prôneurs peuvent vanter lors de leurs sermons. Depuis que vous avez appris à marcher dans les ruelles boueuses de la Première Marche, vous avez su qu'il ne faudrait rien attendre de ce stallite. Très rapidement, nourri par des légendes et la promesses de gisements de trésors, l'extérieur vous a attiré. Bien sûr, la réalité est toute autre et vous n'êtes pas prêt de revenir les bras chargés de reliques inestimables. Cela dit, vous ne regrettez pas votre indépendance, notamment l'esprit de camaraderie mêlé de rivalité avec vos confrères rassemblés dans les dépotoirs. Vous avez confiance en eux et vous aimez par dessus tout l'excitation de la préparation de vos expéditions, avant de connaître le frisson de l'exploration des ruines datant de l'Avant.

Statut : 1 (larve)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Grimper	1
- Camoufler	1
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	1
• RÉSISTANCE	3
• SENS	3
- Observer	2
- s'Orienter	1
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
Piochard 1
- Communication 2
Marchandange 1
- Érudition 2
Coutumes fouineurs 1, Avant 1
- Relations 2
Notez le Quartier de la ferraille au niveau 1. Choisissez un contact dans ce quartier au niveau 1. Notez le Quartier de l'Inventorium au niveau 1.
- Technique 3
Antech 1, Lumière 1
- Survie 3
Ruines 2, Souterrains 2

Ressources

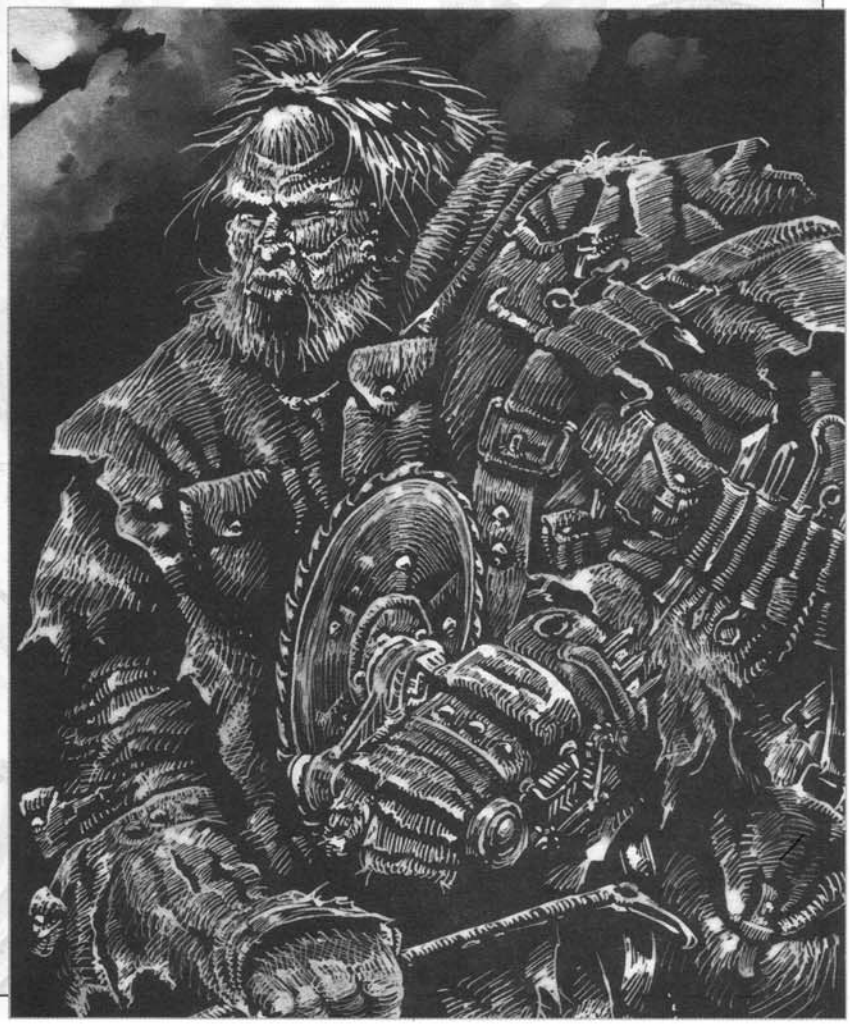
Vie : 12
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Piochard
Casque avec éclairage au rueg intégré (indice 1)
Matériel d'escalade

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	4
Castes	3



VÉCU DES FOUINEURS

CAPACITÉS & TALENTS

Hargne + 1

X • Réussit à s'affranchir du racket des gangs
• Habitué des bagarres de rue

Agilité + 1

X • Habite dans les Vertiges
> Les Échaffaudages + 1 (p39)

Résistance + 1

X • Survivant d'une épidémie de choléra
X + 1 • Échappé des Puits de Récupération
> Nouvelle Coulée + 1 (p44)

Trempe + 1

X • Emprisonné par la Milice pendant 1d6 mois
X + 1 • Participe à une grève menée par les Écharpes Pourpres
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)

Influencer + 1

2 • Affilié à un Syndicat
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)
(-1) Considéré comme collabo par les Écharpes Pourpres : Rob Krasny - 1
• Chef de bande
> Ouan Haye l'Édenté + 1 (p44)
(-1) Repéré par la Milice.

Séduire + 1

1 • Enfant de Nux
> Ceinture de Nux + 1 (p41)
Statut - 1

Impressionner + 1

1 • Membre d'un gang

Surprendre + 1

1 • Détrousseur de passants

Agresser + 1

2 • Combat dans les fosses de la Ceinture de Nux
> Ceinture de Nux + 1 (p41)
• Habitué des bagarres des Assommoirs
> Les Assommoirs + 1 (p30)

Grimper + 1

2 • Ramasseur de Neige
> Les Brumes + 1 (p72)
• Voltigeur
> Les Échafaudages + 1

Camoufler + 1

3 • Admis au sein des Montenlaires
> Échafaudages + 1 (p39)
> Kaïl Derlan, le Danseur + 1 (p40)
(-1) Recherché par les Furets
1 • Voleur à la tire

Endurer + 1

2 • A travaillé comme porteur dans l'Artère
> Les Échafaudages + 1 (p39)
• A travaillé dans les mines des bâtisseurs
> Les Trouées + 1 (p64)

S'Orienter + 1

2 • Guide de bas-fonds
> Un quartier au choix à + 1 sauf Fourmilière

Surmonter + 1

2 • Séjourne dans la Fourmilière
> Fourmilière + 1 (p37)

Résister + 1

2 • Assiste aux meetings des Écharpes Pourpres
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)
(-1) Fiché par les Contrefeux.
• Résiste à des manœuvres d'expropriation
> Les Libres-Tours + 1 (p28)

Motiver + 1

2 • Agitateur sur un chantier
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)
(-1) Fiché par les Contrefeux.

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts Martiaux + 1

X + 1 • Membre d'une milice syndicale
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)
• Formé à la défense d'une tour
> Libres-Tours + 1 (p28)
X • Bagarreur

Communication + 1

X • Participe aux débats de quartier
X-1 • Surnommé « Langue de serpent »
> - 1 dans toutes les Relations de Quartier

Relations + 1

X-1 • surnommé le « Caméléon »

Survie + 1

X-1 Exproprié par la Milice

Baratin + 1

2 • Sirène dans la Ceinture de Nux
> Ceinture de Nux + 1 (p41)
(+1) > Gen'Ran le Borgne + 1 (p42)
2 • Camelot dans l'Artère du quartier des Échafaudages
> Échafaudages + 1 (p39)
(+1) > Shandar Trad + 1 (p39)
2 • Arnaqueur
> Halte des Lointains + 1 (p24)

Représentation + 1

2 • Participe aux spectacles du cirque Orchaos
> Zoungaro + 1 (p35)
2 • Acteur de psychodrame
> Les Assommoirs + 1 (p30)
(+1) > Hector Mulderhyme (p31)

Éloquence + 1

2 • Citoyen des Libre-Tours
> Libre-Tours + 1 (p28)
2 • Délégué d'un Syndicat
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)
(+1) Egor Kyn + 1
2 • Membre des Écharpes Pourpres
> Rob Krasny + 1 (p37)
(-1) Recherché par les Contrefeux

Marchandage + 1

2 • Vendeur à la sauvette dans l'Artère
> Quartier des Échafaudages + 1 (p39)
2 • Habitué de la Halte des Lointains
> Halte des Lointains + 1 (p24)

Coutumes (Fouineurs) + 1

2 • Pilier d'assommoir
> Les Assommoirs + 1 (p30)
2 • Amateur de ragots dans les files d'attente des Places du Merci
> Coulée de l'Amicale + 1 (p52)

Métal + 1

2 • Ouvrier exploité dans le quartier des Faiseurs
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)
2 • Récupérateur au Dépotoir de Babel
> La Ferraille + 1 (p33)

(+1) > Old-Iron + 1 (p33)

Corps + 1

2 • Initié à l'art du tatouage
> Ceinture de Nux + 1 (p41)

1 • Arracheur de dents

Pierre + 1

2 • Mineur dans la Grande Marche
> Les Trouées + 1 (p64)

2 • Rénovateur de Tours
> Quartier des Libres Tours + 1 (p28)

Stallite + 1

0 • Vit dans la rue
> Statut - 1

1 • Membre d'une famille trop nombreuse
• Mendiant

Rats + 1

1 • Traqueur de Vermines

2 • Chercheur de déchets
> Nouvelle Coulée + 1 (p44)

2 • Fidèle de la croisade des Damnés
> Nouvelle Coulée + 1 (p44)

(+1) > L'Enfant-Rat + 1 (p45)

Chien + 1

2 • Organisateur de combats
> Ceinture de Nux + 1 (p41)

(+1) > Demetril Sangor + 1 (p41)

Champignons + 1

2 • Raffineur de drogues
> Angus Deltrin (p42)
(-1) Toxicomane

2 • Distillateur d'alcool
> Les Assommoirs + 1 (p30)
(+1) Simiagol + 1 (p31)

Obscur + 1

2 • Récupérateur indépendant
> Ferrailles + 1 (p33)

Ruines + 1

2 • Pilleur de ruines de l'Avant
> Les Mines + 1 (p17)
• Excursions dans le quartier maudit
> Les Affres + 1 (p31)

Une Arme + 1

Parmi : Manople, Entrailleur, Écorcheur, Coquefer, Basselame, Articule, Aileron

1 • participe aux éliminatoires des combats de gladiateurs
Parmi : poignard, poignard courbé, tranchoir, esponton, hache, lancat, disque, boomerang

1 • impliqué dans des guerres de gang
• participation à un soulèvement

2 • impliqué dans les rivalités entre les Libres-Tours
> Quartier des Libres-Tours + 1 (p28)

RELATIONS

1 Rencontres amicales + 1
Compagnon de jeu + 1

2 Dette de service (modificateur : + 3 dés pour une seule utilisation)
Ami de longue date + 2
Ancien collaborateur + 2

3 La personnalité à un plan en tête concernant votre personnage + 3
Frère de sang + 3
Dette de vie (un service automatique quel qu'il soit)

POSSESSIONS

1 2d6 + 10 Lux
Pièce d'armure (protection 2)
Arme blanche commune au choix
Rat apprivoisé
Lampe à huile

2 Chien
Tatouage visible (Impressionner + 1)
Arme peu commune
Matériel d'escalade

CASTES

Marchandage + 1

1 • Habitué à marchander avec les Nourrisseurs

2 • Négocie les prix de la main d'œuvre à destination des Trouées
> Egor Kyn + 1 (p36)

Empathie + 1

1 • Pleureur à louer lors des funérailles

Légendes + 1

2 • Amateur de veillées organisées par des Marcheurs
> Halte des Lointains + 1 (p24)

1 • connaît un ancien marcheur sédentarisé

Lettres + 1

2 • Ouvrier imprimeur près du Mur des Immolés
> Écharpes Pourpres + 1 (p36)

(+1) Rob Krasny + 1 (p37)

2 • Instruit par Rufon le Chauve
> Rufon le Chauve + 1 (p44)

Une arme + 1

Parmi : Falchion, Balance, Esponton, Arbalète, Mousquet à rueg

2 • Ancien conscrit
> Remparts + 1 (p85)
• Auxiliaire de la Milice
> Foyer Vertical + 1 (p84)

Coutumes bâtisseurs

1 • Considéré comme un « bon gaillard » par ses employeurs
• Choisi comme délégué en cas de troubles

Coutumes nourrisseurs

1 • Aide-soignant auprès des nourrisseurs
• Mendiant sur les places du merci

Coutumes gardiens du feu

1 • Habitué à discuter avec les miliciens des Foyers
• Aime regarder les parades

Coutumes marcheurs

1 • Membre de la famille marié à un marcheur
• Aime se rendre dans les Marches

Coutumes prôneurs

1 • Assiste volontiers aux cérémonies dans les chapelles
• Suit avec ferveur le calendrier des fêtes et rites

Statut + 1

3 • A tué un adversaire en duel
• Membre d'une famille tentaculaire
• A sauvé une vie lors d'un désastre
• Père ou mère d'un enfant ayant survécu à sa première année
• A réussi à passer des pactes avec les gangs
• N'a jamais travaillé pour les bâtisseurs
(À condition de n'avoir aucun relation dans la Grande Marche)

LES GARDIENS DU FEU

Bras armé des prôneurs, les gardiens du feu sont les hommes de terrains, veillant à la sécurité du stallite. Ils ont la charge de surveiller le périmètre afin d'éviter toute intrusion. Ils officient aussi comme cohorte de vigiles pour surveiller les incendies. Durant la nuit, ils ont la responsabilité des grands feux qui éclairent la ville, sur les remparts et dans les endroits les plus peuplés. Ils allument les grands braseros où viennent se réchauffer les habitants des quartiers pauvres et fournissent torches et combustibles de récupération aux nécessiteux. Une branche spécialisée des gardiens, les Huileux, tirent de certaines plantes (comme le rueg) une huile qui brûlera pendant plusieurs heures. Les gardiens s'occupent également de gérer le FaRaha, un système de miroirs placé sur les toits des plus hauts bâtiments servant à éclairer certaines parties du stallite ou à faire signe aux Marcheurs venus de l'Obscur. Parmi les gardiens les plus hauts placés, certains savent encore utiliser et réparer des circuits électriques (grâce aux discrets conseils de certains Initiés) et d'autres cherchent à maîtriser la lumière, la produire, l'utiliser, la conserver.

A PHÉNICE

Un gardien du feu n'est pas seulement un combattant. Du moins pas à Phénice. C'est aussi le garant d'un idéal, celui de la résistance humaine face à l'Obscur. A la fois policier, pompier, guide, éclaireur, sentinelle, le gardien du feu n'ignore rien de son statut et aurait même tendance à en jouer pour mieux s'affirmer par rapport aux autres castes. Etre gardien du feu, c'est sacrifier sa vie à Phénice et ce qu'elle représente. C'est la défendre jusqu'au bout, quelque soit la forme de cet engagement : gardien des feux des remparts, huilier, vigilant dans un avant-poste de l'Obscur, patrouilleur des rues... les voies sont multiples, souvent dangereuses, mais toujours glorieuses. Oui, la gloire est au centre des préoccupation du gardien du feu. C'est l'ambition qui dirige sa vie, qui guide ses pas vers la Lumière. Leur dévotion vis-à-vis des prôneurs a souvent généré quelques rancoeurs au sein du stallite, attirant les foudres populaires sur eux quand le choc des castes se fait trop fort.

LA VIE QUOTIDIENNE

Il existe plusieurs « casernes » de gardiens du feu, où l'activité des miliciens est dirigée, organisée, pour pouvoir mieux servir le stallite. La principale est l'Atre, vaste forteresse accolée à la Marche des Lumières, où la discipline est aussi rigide que les idéaux sont forts. Les gardiens du feu ne dorment pas beaucoup, la plupart officiant surtout de nuit. Mais il ne faut pas oublier que c'est avant tout une milice, qui possède ses ordres de missions, ses formats de rondes et sa rigueur militaire. Dispersés dans Phénice, les foyers sont des excroissances de l'Atre permettant de quadriller le stallite et de mieux gérer sa sécurité. Certains foyers sont directement situés hors de l'enceinte de Phénice, servant de base de surveillance aux vigilants. Là-bas, le moral est souvent bas et, quelques fois, certains se portent volontaires pour prouver leur valeur et gravir les difficiles échelons de la hiérarchie. Que ce soit dans l'Atre ou les foyers qui jalonnent Phénice, et bien que l'amitié virile soit une réalité presque culturelle, les rivalités sont monnaies courantes entre gardiens : quand l'idéal rejoint la nécessité, être le meilleur devient un enjeu. Le culte du Héros devient dès lors incontournable et les unités suivent souvent l'influence d'un leader valeureux et charismatique.

STATUTS DES GARDIENS DU FEU

1	- Protecteur
2	- Veilleur
3	- Flambeau
4	- Ardent
5	- Commandore
6	- Bellatore

RELATIONS AVEC LES AUTRES CASTES :

- Prôneurs : « Nous obéissons aux ordres de Phénice. Les prôneurs sont Phénice. »
- Bâtisseurs « Nous ne les comprenons pas trop mais ils sont nécessaires à toute société correctement organisée. Leurs débordements sont parfois trop imprévisibles pour être honnêtes. »
- Nourrisseurs : « Leur grand œuvre est de nous faire survivre. Nous avons autant besoin d'eux qu'il sont besoin de nous. Quelque part, nous sommes identiques. »
- Marcheurs : « Ce sont des braves. Des inconscients aussi. »
- Fouineurs : « Toute fourmilière a ses parasites, qui grouillent, qui pullulent. Souvent, nous les écrasons sans trop faire attention. D'autres fois, nous les protégeons d'eux même. »

LE HUILIER

Votre père était un noble gardien du feu, aussi avez-vous marché dans ses pas. Mais les armes ainsi que la guerre ne vous ont jamais vraiment passionnées, ceci par inclination personnelle et par conformité physique. En revanche, vous aimez bricoler, inventer et améliorer et découvrir des nouveaux instruments qui pourront servir à vos collègues de l'Âtre. Vous vous êtes spécialisé dans la distillerie de l'huile de rueg. Voilà une énergie nouvelle, une force de combustion qui pourrait rendre plus mortelles les défenses de Phénice. Une fois trouvé la bonne formule, vous serez célèbre dans tout l'Âtre et peut-être même dans tout Phénice.

Statut : 1 (protecteur)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	3
- Forcer	2
- Porter	1
• HARGNE	2
• PRESTANCE	1
• RÉSISTANCE	3
• SENS	3
- Observer	1
• TREMPE	2
- Résister	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 3
Falchion 2
- Communication 1
- Érudition 2
Coutumes Gardien 2, Intendance 1
- Relations 2
Notez la Redoute des Huiliers au niveau 2 et choisissez-y une personnalité au niveau 1.
- Technique 4
Huiles 1, Lumière 2
- Survie 2
Rueg 2, Obscure 2

Ressources

Vie : 14
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Lunettes de soudeur
Gants renforcés de métal (en combat, utiliser avec Agresser. Équivalent d'un coquefer)
Trousse à outils

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	4
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	4
Castes	4

LE MEILLEUR

Vous avez été élevé depuis votre premier jour comme un enfant exceptionnel. Vous avez subi le plus dur des entraînements, vous éloignant des jeux habituels des jeunes de votre âge. Oui, vous êtes un meilleur, un descendant en ligne directe de Phénix, le prophète bâtisseur du Stallite. En vous, circule le sang du demi-dieu du soleil ! En vous, tous les citoyens voient un futur messie, un héros de la lumière. Cela explique pourquoi tout le monde semble vous craindre et que vous ayez autant de mal à parler avec vos concitoyens. C'est à vous de leur montrer que vous êtes un meilleur, certes, mais un humain avant tout.

Statut : 2 (veilleur)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
- Esquiver	1
• FORCE	2
• HARGNE	3
- Supporter	2
• PRESTANCE	2
- Impressionner	2
• RÉSISTANCE	3
• SENS	2
• TREMPE	3
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 4

Fortépée 2, Fusil à vapeur 1, Disque 1

- Communication 1
- Érudition 2

Coutumes Gardien 1, Coutumes Prôneur 1, Religion 2

- Relations 2

Notez le Chapitre des Meilleurs et la Cité Interdite au niveau 1 ; choisissez une Personnalité au niveau 1 dans une des redoutes de l'Âtre ou un des quartiers de la Marche des Lumières.

- Technique 2
- Survie 3

Souterrain 1, Obscure 1

Ressources

Vie : 14
Énergie : 9
Vécu : —

Possessions

Fortépée
Disque
Armure complète de protection 2

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	4
Relations	2
Possessions	4
Castes	5

LE DÉFENSEUR

Forte d'une armée de près de 10000 hommes, Phénice est — sans le savoir — une des principales puissances militaires du monde humain. La défense du stallite est assurée par les Défenseurs dont la plupart est regroupée principalement au sein de l'Âtre, une forteresse invraisemblable constituée d'un réseau inextricables d'enceintes et de redoutes. Assurant la garde des murailles et des Foyers, des annexes de l'âtre au sein des quartiers même, ils ont pour mission de repousser toute attaque.

En tant que Défenseur, vous avez rejoint une des institutions les plus prestigieuses de Phénice. Les carrières sont multiples au sein des Gardiens du Feu, mais vous n'êtes encore qu'un combattant de base. Milicien avec pour mission d'assurer l'ordre social ou assigné aux remparts et portes, vous êtes persuadés que votre nom entera un jour au registre des Hauts Faits de Phénice.

Pour l'heure, les premières classes de votre entraînement ne sont pas encore loin ; il vous faut d'abord montrer votre valeur au combat. Vous brûlez de l'envie d'être confronté à l'Ennemi, quel qu'il soit et vous seriez prêt à suivre celui qui vous convaincra de sa cause.

Statut : 1 (protecteur)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
- Esquiver	1
• FORCE	3
• HARGNE	2
- Supporter	2
• PRESTANCE	2
- Impressionner	1
• RÉSISTANCE	3
- Endurer	1
• SENS	2
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 3
Balance 2, Falchion 2
- Communication 1
- Érudition 2
Coutumes Gardien 2
- Relations 2
Choisissez une Redoute de l'Âtre avec un niveau de 1. Choisissez un contact parmi une des Redoutes de l'Âtre au niveau 1.
- Technique 3
Vapeur 1, Lumière 1
- Survie 3
Stallite 1, Obscure 1

Ressources

Vie : 13
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Une balance ou un falchion
Une autre arme au choix parmi les communes et peu communes
Une pièce d'armure de protection 2

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	6
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	3
Castes	3

LE VIGILANT

Le monde est vaste autour de Phénice, mais il est surtout hostile. Les créatures de l'Obscur y chassent, les maraudeurs y rôdent en bandes, et tant d'autres menaces. Si les Gardiens du Feu restaient cloîtrés dans le stallite, ce phare de civilisation tomberait rapidement. C'est pourquoi la puissance militaire de Phénice s'étend au delà de ses puissantes murailles. C'est le corps des Vigilants, parmi les Gardiens du Feu qui est chargé de cette défense avancée.

Vous êtes une tête brûlée. L'entraînement fut dur, mais avez réussi à démontrer votre capacité à servir l'Âtre au sein même de l'Obscur.

La plupart du temps, votre tâche consiste à scruter l'obscurité pendant des heures depuis les défenses d'un avant-poste. Ces périodes sont très éprouvantes pour les nerfs. Nombreux sont ceux qui craquent, même les plus endurcis. Mais vous tenez car vous savez que cette attente insoutenable éclatera sous la forme d'un danger grisant. Dans ces moments-là, vous vous sentez comme un loup au sein de sa meute. Rien ne peut vous arrêter.

Statut : 1 (protecteur)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
- Camoufler	1
• FORCE	2
• HARGNE	3
- Suspendre	1
• PRESTANCE	2
• RÉSISTANCE	2
• SENS	3
- s'Orienter	1
- Surveiller	2
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 3
Falchion 1, 2e Arme 2
- Communication 1
- Érudition 2
Coutumes Gardien 1
- Relations 2
Choisissez un Contact au niveau 1 dans une des Redoutes de l'Âtre. Notez l'Avant-Poste de la Faille dans vos relations et Fod Narûl, au niveau 1.
- Technique 3
Vapeur 1, Lumière 1
- Survie 4
Obscure 1, Urs 1, Yak 1

Ressources

Vie : 13
Énergie : 9
Vécu : —

Possessions

Une arme au choix
Falchion
Une pièce d'armure de protection 2
Un Filtre à air (indice 2)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	6
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	3
Castes	3

VÉCU DES GARDIENS

CAPACITÉS & TALENTS

Prestance + 1

X + 2 • Membre d'une famille de Blasonnés
> Redoute des Blasonnés + 1 (p79)
> Statut + 1

Hargne + 1

X • Combat contre les maraudeurs

Résistance + 1

X • Entraîné aux marches forcées dans l'Obscur

Trempe + 1

X + 1 • Assigné à l'Avant-Poste de la Faille
> Avant-Poste de la Faille + 1 (p18)

X + 1 • Condamné au Puits de Rédemption
> Puits de Rédemption + 1 (p76)

X • Milicien dans la Première Marche

Force + 1

X • Acharné de l'entraînement

X + 1 • Assigné aux chantiers de rénovation de la Grande Muraille
> Remparts + 1 (p85)

Influencer + 1

1 • Reconnu tacitement chef de groupe

Impressionner + 1

1 • Adepte de l'esprit de Meute
• Porte un trophée de guerre (scalp, dent de monstre, etc.)

Surprendre + 1

1 • Embuscades contre les maraudeurs

Agresser + 1

1 • Jeunesse parmi les fouineurs avant d'être recruté

Supporter + 1

2 Volontaire pour une ordalie
> Statut + 1

Camoufler + 1

1 • Formé à l'infiltration

2 • Service au sein des Contrefeux
> Tour Aveugle + 1 (p75)

(+1) > Malena Sambre + 1 (p76)
• Assignation au sein des Furets
> Tour Aveugle + 1 (p75)

(+1) > Rudor Skanzig + 1 (p75)

Esquiver + 1

1 • Surnommé « le ver » parmi ses camarades
• A appris à éviter les coups des instructeurs lorsqu'il était cadet

Grimper + 1

1 • Patrouilles dans les contreforts des abords de Phénice

2 • En poste au Foyer Vertical
> Foyer Vertical + 1 (p84)

(+1) > Les Échafaudages + 1 (p39)

Endurer + 1

1 • victime de fréquentes corvées

2 • habitué à faire de longues gardes sur les remparts
> Les Remparts + 1 (p85)

S'orienter + 1

1 • patrouilles dans la Première marche

2 • Expéditions dans les Abords
> Avant-poste de la Faille + 1 (p18)

Surveiller + 1

2 • Guetteur sur les Remparts
> Remparts + 1 (p85)
• Garde du Puits de Rédemption
> Puits de Rédemption + 1 (p76)

(+1) > Saul 22 + 1 (p77)

Observer + 1

3 • Limier de la Milice
> Tour-Aveugle + 1 (p76)
> Statut + 1

2 • Assigné au service d'un limier
> Andréas Gùn + 1 (p76)

Motiver + 1

1 • Toujours prêt à monter en première ligne
• Considéré comme la mascotte de son unité

Surmonter + 1

1 • Opération de maintien de l'ordre dans la Fourmilière
• Déjà confronté aux monstres rôdant dans l'Obscur

Lancer + 1

1 • Rompu aux exercices de défense des remparts

2 • Entraînement parmi les Dragons de feu
> Redoute de Saint-Vorle (p81)

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts Martiaux + 1

X • Vétéran d'une campagne contre une tribu de maraudeurs

X + 2 • Instructeur
> Statut + 1

Survie + 1

X • Mercenaire venu d'un autre stallite, il y a plusieurs années
• A suivi toute sa formation dans un avant-poste

Relations + 1

X • Aspire à devenir officier
• Aime entretenir des contacts avec la population civile

Techniques + 1

X • Collabore fréquemment avec des bâtisseurs sur un projet commun
• Aime modifier son armement pour le rendre plus efficace

Une arme au choix à + 1

parmi : Falchion, Palache, Hache, Esponton, Balance, Arc, Arbalète

1 • Entraînement de base à la défense

Une arme au choix à + 1

parmi :Fauchard, Flambergue, Fortépée, Arquebuse, Mousquet à rueg

2 • Entraînement des unités de choc

Baratin + 1

2 • Recrute des fouineurs
> Les Assommoirs + 1 (p30)

Éloquence + 1

2 • Intervient lors de réquisitoires de justice
> Le Palais de Justice + 1 (p82)
• Fréquente les soirées de Blasonnés
> La Redoute des Blasonnés + 1 (p79)

Intendance + 1

1 • Chargé de la gestion des stocks

• Effectue des heures au Service des Promotions

Religion + 1

2 • Fasciné par le prestige des Meilleurs
> Chapitre des Meilleurs + 1 (p98)

1 • Assiste aux sermons des prôneurs

Coutumes Gardiens du Feu + 1

1 • Membre d'une fraternité de vétérans
• Porte-étendard de son unité

Lettres + 1

2 • Assistant dans la salle Grinçante
> Redoute des Huiliers + 1 (p80)
• Chargé des fichiers des Contrefeux
> Tour Aveugle + 1 (p75)

Pierre + 1

2 • Supervise des travaux de renforcement des remparts
> Remparts + 1 (p85)

1 • A travaillé à façonner des projectiles pour les canons à vapeur

Métal + 1

1 • forge des armes et armures

2 • participe à la construction d'engins blindés
> Redoute des Huiliers + 1 (p80)

(+1) > Fraï de Tremans + 1

Corps + 1

1 • Porte la trousse de premiers soins
• A l'habitude recoudre lui-même ses blessures

2 • A suivi une formation auprès des soigneurs
> Coulée de l'Amicale + 1 (p52)

Vapeur + 1

1 • Travaille à réparer les armes à vapeur
• Surveille certaines installations sensibles

Huiles + 1

2 • Raffineur d'huile de rueg
> Redoute des Huiliers + 1 (p80)

Ruines + 1

1 • Reconnaissances dans les ruines autour de Phénice

Obscur + 1

2 • Sentinelle de la Faille
> Avant-Poste de la Faille + 1 (p18)

(+1) > Fod Narul + 1 (p18)

1 • Ravitaillement des avant-postes

Marais + 1

1 • Patrouilles dans le chaudron des Enfers

2 • Traque et chasse de bêtes sauvages
> Chat Blanc + 1 (p52)

RELATIONS

1 Relation de famille + 1
Compagnon de jeu + 1

2 Compagnon de conscription + 2
Redevable d'un coup de pouce + 2
Compagnon d'expédition + 2

3 Ami d'enfance + 3
Protecteur + 3

POSSESSIONS

1 Une arme peu commune
2d6 + 10 Lux
Bouclier (Protection 2)
Pièce d'armure (Protection 2)
Filtre à air (Indice 1)

2 1d6 Grenadions
Chien dressé
Éclairage indice 2
Armure complète (Protection 2)
Pièce d'armure (Protection 3)
Filtre à air (Indice 2)

3 Une arme rare
Combinaison chauffante
Une longue vue

CASTES

Marchandage + 1

2 • Chargé de marchander des matériaux avec les bâtisseurs
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69) OU Les Trouées + 1 (p64)

1 • Chargé de marchander l'approvisionnement des Foyers avec les nourrisseurs

Coutumes fouineurs + 1

2 • En poste dans un foyer de la première Marche
> Foyer des Isolés (p84) + 1 OU Foyer Vertical + 1 (p84)

1 • Issu d'un famille de fouineurs

Coutumes prôneurs + 1

1 • Fréquentes gardes dans la Marche des Lumières

2 • S'occupe de recenser les cristaux des disparus
> Les Sanctuaires + 1 (p99)

Coutumes bâtisseurs + 1

1 • Participe à des projets communs avec les bâtisseurs
• Surveille les activités des antéquaires

Coutumes marcheurs + 1

2 • Assigné à la garde de la Halte des Ombres
> Halte des Ombres + 1 (p21)

1 • Guide les caravanes de lumière vers Phénice

Coutumes nourrisseurs + 1

1 • Assigné à la garde des Coulées nourricières
• Assiste les soigneurs en cas de besoin

Légendes + 1

1 • Aime impressionner son entourage en relatant les récits des marcheurs

Religion + 1

1 • Participe aux cérémonies des prôneurs
• Désigné comme assistant aux offices
• Persuadé d'être investi d'une mission divine

Avant + 1

1 • Fait des recherches sur les arts militaires de l'Avant
• Participe au dépouillement de documents « technologiques » avec l'aide d'antéquaires

Statut + 1

3 • A fait preuve de bravoure au combat
• Membre d'une unité prestigieuse
• A participé à l'arrestation d'un criminel
• A monré sa capacité à commander
• Associé à un projet secret des huiliers

LES MARCHEURS

Les marcheurs sont les premiers explorateurs du monde de Sombre-Terre. L'essentiel de leur temps se passe en expéditions aussi risquées qu'hasardeuses. Si les stallites sont les organes vitaux de la planète, les marcheurs en assurent le flux sanguin. Ils sont les porteurs de nouvelles, le lien de chaque communauté avec l'extérieur, une porte ouverte sur le monde. Les marcheurs sont généralement entourés d'une aura assez trouble, mélange de respect, de crainte et de mystère. On les dit détenteurs de puissants secrets, porteurs d'une sagesse oubliée qui n'appartient qu'à eux. Mais on en a peur aussi parfois : qui sait quelles maladies peuvent rapporter ces explorateurs ? Qui sait quels mensonges ils peuvent raconter - et dans quel but ? La façon dont sont accueillis le membres de cette caste varie considérablement d'un stallite à l'autre. Dans certains endroits, on se presse pour écouter leurs fabuleux récits, pour quémander des nouvelles d'autres stallites et s'émerveiller à l'écoute de leurs troublantes anecdotes. Ailleurs, on les met presque en quarantaine, et on est pressé de les voir partir. Cela dépend aussi de la situation : un stallite vivant sous la menace d'une attaque ou d'une invasion sera forcément moins bien disposé à leur égard qu'une cité tranquille et paisible.

A PHÉNICE

Tout marcheur ayant contemplé Phénice de loin, ne serait-ce qu'une fois dans sa vie, en restera marqué à tout jamais. « On ne quitte pas Phénice » dit bien un proverbe marcheur. « On s'en éloigne pour un temps. » La vision de ce stallite immense, coiffant le volcan comme une tiare lumineuse, est proprement inoubliable - la plupart des marcheurs n'étant habitué qu'à des stallites de dimensions beaucoup plus modestes. Toutes proportions gardées, les marcheurs sont très bien considérés à Phénice. De même, le stallite a bonne réputation auprès de leur communauté. Les marcheurs considèrent Phénice comme une cité libérale, malgré toutes les procédures auxquelles ils sont soumis. Il faut bien comprendre que les phéniciens sont largement plus ouverts et plus curieux que les habitants des autres stallites, même s'ils n'en ont pas réellement conscience. Ils sont toujours heureux d'avoir des nouvelles de l'extérieur et d'entendre les histoires que les marcheurs ont à raconter. Les marcheurs phéniciens sont appréciés pour leur audace et leur abnégation. Ils inspirent généralement confiance, malgré leur côté énigmatique.

LE QUOTIDIEN

La vie du marcheur se décompose en deux phases bien distinctes : la marche proprement dite.. et le « séjour », qui désigne le temps passé à l'intérieur du stallite. Les possibilités offertes par Phénice en termes de rétribution (un marcheur pourra aisément vivre de ses talents de conteur, de la vente des marchandises ramenées d'un autre stallite, des cartes qu'il aura tracées, etc.) sont telles que la plupart des marcheurs restent sur place pendant des mois, voire des années - se contentant de courtes missions extérieures pour assurer le minimum vital. Cependant, même dans des conditions financières confortables, le marcheur a beaucoup de mal à se sentir chez lui à Phénice. Un jour, il le sait, il faudra qu'il reprenne la route.

STATUTS DES MARCHEURS

1	- Errant
2	- Vagabond
3	- Routard
4	- Guide
5	- Prestigieux
6	- Légende

RELATIONS AVEC LES AUTRES CASTES :

• Prôneurs : « Ils prennent leur rôle de guide spirituel un peu trop sérieux. Ils sont certainement pleins de bonne volonté, mais ils ne connaissent rien des réalités du dehors. »

• Gardiens du feu : « Il ne faudrait pas qu'ils abusent trop souvent de leurs prérogatives. Certains d'entre eux sont sympathiques, mais la plupart n'ont pas l'air de savoir où se trouve leur vrai place. »

• Bâtisseurs : « Ils gagnent sans doute à être connus. Leur rôle est un peu intermédiaire. Ce sont sans doute nos plus fidèles alliés. »

• Nourrisseurs : « On ne sait pas grand chose sur eux. Ils semblent un peu prétentieux, trop conscients de leur importance. »

• Fouineurs : « Il en faut, sans doute. Ceci dit, ils sont souvent drôles et sympathiques. »

LE CONTEUR

Les stallites sont l'ultime refuge des humains, mais ils restent désespérément isolés. Les distances sont longues entre eux et l'Obscur recèle de nombreux dangers. Seuls les marcheurs sont assez fous pour renoncer à la sécurité et à la chaleur de ces havres. Aussi lorsque l'un d'entre eux séjourne assez longtemps dans un stallite, ses habitants ont tendance à surmonter leur méfiance pour recueillir des nouvelles l'extérieur. Certains marcheurs cultivent ainsi leur capacité à conter et à mettre en scène les légendes et les récits qu'ils ont glanés au gré de leurs voyages.

Vous êtes un de ces conteurs dont les Phéniciens raffolent. Votre errance vous a mené sur différents continents, mais vous êtes sûrs que le monde est trop vaste pour que vous le parcouriez en une seule vie. Si vous ne vous êtes jamais établi, c'est certainement parce que votre soif de découverte et de rencontre ne peut être contenue dans un stallite. Vous marchez donc d'enclave en enclave et recueillez toute matière à récit que vous enjolivez à souhait.

Depuis quelque temps à Phénice, vous avez décidé de marquer une pause dans votre errance, le temps de raconter au moins une fois chacune de vos histoires et d'en recueillir autant.

Statut : 2 (routard)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
- Camoufler	1
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	3
- Séduire	1
• RÉSISTANCE	3
- Endurer	2
• SENS	2
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
Palache 2
- Communication 2
Éloquence 2, Repésentation 1
- Érudition 3
- Relations 2
Notez deux quartiers au niveau 1 parmi les suivants dans vos relations : Halte des Ombres, Halte Nord, Halte des Lointains, Ceinture de Nux.
- Technique 2
Lumière 1
- Survie 3
Stallite 1, Obscure 2, un milieu au choix 1

Ressources

Vie : 13
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Vêtements de protection 2
Sac à dos
Instrument de musique
Éclairage (indice 2)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	4
Aptitudes & compétences	4
Relations	3
Possessions	4
Castes	5

LE MESSAGER

Les communications entre les enclaves de survivants sont bien rares. Chaque stallite est un univers en soi ; seuls les marcheurs assurent un lien ténu entre eux. Pourtant, le pouvoir a besoin d'information et ses ambitions s'étendent souvent au delà des murailles. Il existe donc des marcheurs attachés à un stallite en particulier. Plus que laisser leurs pas les guider, ils reviennent toujours dans leur cité de naissance pour retrouver leurs proches mais surtout prendre de nouveaux ordres de mission.

Vous êtes un messager aux ordres de Phénice. Votre existence est vouée à être partagée entre le flamboyant stallite et l'Obscur qui sépare d'autres cités où s'agglutinent les survivants du cataclysme. Votre mission est de porter des messages à d'autres puissants ou influents et de servir d'ambassadeur. Pour l'heure, vous n'avez assuré que la fonction de courrier, mais vous savez que les messagers sont parfois appelés à accomplir des missions aux objectifs beaucoup plus troubles. Qui sait où votre prochain ordre de mission vous enverra ? Délivrerez-vous un message à Nah, contacterez-vous une faction d'Istan ?

Statut : 1 (errant)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Camoufler	2
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
• RÉSISTANCE	3
- Endurer	1
• SENS	2
- Observer	1
- s'Orienter	1
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2

Katar 2

- Communication 3

Éloquence 1

- Érudition 2

Coutumes Marcheurs 1, Lettres 1

- Relations 2

Notez la halte Nord et la Halte des lointains, chacune au niveau 1. Choisissez un contact dans un quartier de la Marche des Lumières au niveau 1.

- Technique 2

Lumière 1

- Survie 3

Stallite 1, Obscur 2, un milieu au choix 1

Ressources

Vie : 13

Énergie : 7

Vécu : —

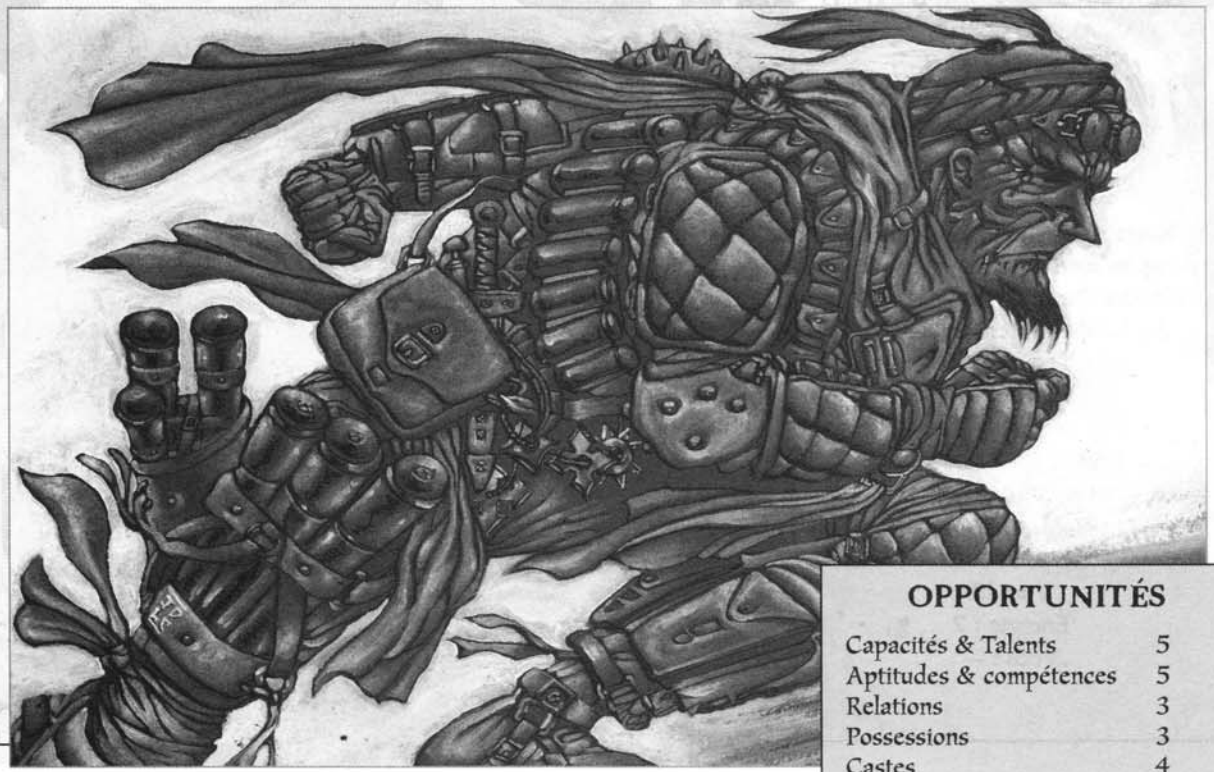
Possessions

Vêtements de voyage (protection 1)

Katar

Sac à dos

Éclairage (indice 1)



OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	3
Castes	4

L'EXPLORATEUR

Vous allez dans les terres inconnues plus loin que n'importe quel autre humain. Vous connaissez les dangers que recèle maintenant l'obscur. Mais, vous voulez trouver d'autres sites de lumière. Vous voulez vivre cette incroyable joie que les marcheurs se racontent quand ils campent dans la désolation après avoir découvert cette immense colonne de lumière qui s'élève vers le ciel, ce signe parfait de la présence de Solaar. Vous êtes à Phénice pour une longue période afin de préparer la prochaine expédition.

Statut : 1 (errant)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	3
• HARGNE	2
• PRESTANCE	1
• RÉSISTANCE	3
- Endurer	1
- Régénérer	1
• SENS	2
- Observer	1
- s'Orienter	1
• TREMPE	3
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
Balance 2
- Communication 3
- Érudition 1
Légendes 1, Régions 1
- Relations 2
Notez la halte Nord et la Halte des lointains, chacune au niveau 1. Choisissez un contact au niveau dans un de ces quartiers.
- Technique 2
Lumière 1
- Survie 4
Montagnes 1, Obscur 2, Glaces 1

Ressources

Vie : 14
Énergie : 9
Vécu : —

Possessions

Éclairage (indice 2)
Filtre à air (indice 1)
Vêtements de voyage (protection 1)
Balance

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	3
Castes	4

LE CONVOYEUR

Vous êtes un marcheur type. Vous transportez les biens des marcheurs de stallite en stallite. Il vous arrive aussi de convoyer des personnes énigmatiques, des célestes puissants comme des messages précieux. Vous avez appris à dominer la peur de l'obscurité et vous savez survivre aux conditions extérieures.

Statut : 2 (routard)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	3
- Forcer	1
- Porter	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	1
• RÉSISTANCE	4
- Endurer	1
• SENS	2
- s'Orienter	1
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 3
Esponton 2
- Communication 2
- Érudition 1
Coutumes Marcheurs 1
- Relations 1
Notez deux quartiers au niveau 1 parmi les suivants dans vos relations : Halte des Ombres, Halte Nord, Halte des Lointains. Choisissez un contact dans un de ces quartiers au niveau 1
- Technique 3
Métal 1, Lumière 2
- Survie 4
Yaks 1, Obscure 2

Ressources

Vie : 15
Énergie : 8
Vécu : —

Possessions

Esponton
Vêtements de voyage (protection 1)
Filtre à air (indice 1)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	4
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	4
Castes	4

VÉCU DES MARCHEURS

CAPACITÉS & TALENTS

Prestance + 1

X + 1 - A été sous la coupe d'un grand navigateur solarien
> Halte des Lointains + 1 (p24)

(+1) > Salmen Erziz + 1 (p25)

Hargne + 1

X - A survécu au massacre d'une expédition par des maraudeurs

(-X) > A subi des séquelles physiques : cicatrice voyante, boitement etc. - 1 dans une autre capacité

Agilité + 1

X + 1 - A appris le vol à la tire pour survivre
> Halte au choix + 1

(+1) > Trois oeil + 1 (p24)

Résistance + 1

X - A été longtemps la cible d'un gang fouineur auprès duquel il s'est endetté

Sens + 1

X + 1 - a vécu un temps dans les sous-sols de la fourmilière
> Fourmilière + 1 (p37)

Camoufler + 1

2 - A trompé par deux fois la vigilance des gardiens du feu pour entrer dans Phénice avec l'aide d'un passeur fouineur.
> Halte des Ombres + 1 (p21)

(-1) A été poursuivi par les gardiens du feu qui le recherchent.

Endurer + 1

2 - A vécu plusieurs mois dans la Halte Nord, installé dans une cave qu'il disputait aux rats nuit et jour.
> Halte Nord + 1 (p27)

(-1) A attrapé une maladie et doit la vie à un soigneur de la coulée del'Amicale.

Observer + 1

2 - A été apprenti mémoire à l'entrée d'une mine des Abords
> Les mines des Abords + 1 (p17)

S'orienter + 1

2 - A séduit Geldahine de manière à entrer dans l'institut cartographique
> Geldahine + 1 (p27)

(-1) Poursuivis sans relâche par les assiduités de la dite Geldahine.

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts martiaux + 1

X + 1 - A escorté plusieurs marchands importants de passage dans les Lointains.
> Halte des Lointains + 1 (p24)

X + 1 - A failli devenir gardien du feu, grâce à Huber Crête de Sang.
> Huber Crête de Sang + 1 (p21)

Érudition + 1

X + 1 - A été le compagnon d'un grand conteur dans la Halte Nord.
> Halte Nord + 1 (p27)

(-1) Le conteur inventait beaucoup de ses histoires…

Survie + 1

X - A été abandonné par ses parents marcheurs devant la Halte des Ombres.

X + 1 - Abandonné et recueilli par un marcheur célèbre qui a été son mentor.
> Esteban Drüer + 1 (p23)

Technique + 1

X + 1 - A été mécanicien dans la maison des Transports de la Halte Nord
> Halte Nord + 1 (p27).

(+1) > Jar Marianus + 1 (p27)

Une arme au choix

parmi : Entrailleur, Katar, Manople, Tranchoir, Falchion

1 - Lutte contre des maraudeurs

Une arme au choix

parmi : Arbalète de poing, Disque, Boomerang, Balance, Palache

2 - Défense des caravanes lumières

Éloquence + 1

1 - A secondé un missionnaire pendant 2D6 mois dans la Halte Nord pour trouver des volontaires aux départs vers les monastères de la Roke

Marchandage + 1

2 - A un temps été chargé d'acheter des fournitures pour les marcheurs cloîtrés dans les Haltes
> Quartier des faiseurs + 1 (p69)
(-1) A arnaqué, en maquillant les achats, bon nombre de marcheurs et de faiseurs

Religion + 1

2 - Sensible au discours et aux sermons de Saint-Mosdan
> Saint Mosdan + 1 (p22)

Lettres + 1

1 - A appris à lire sur les cartes

Coutumes marcheurs + 1

1 - Se faufilait chaque soir, étant jeune, dans les veillées des marcheurs

Intendance + 1

2 - A aidé à charger et décharger les caravanes des Solariens
> Ambo Saganda + 1 (p24)
(-1) A renseigné les contrefeux sur les caravanes, avant d'être repéré par les deux camps

Lumière + 1

1 - A approvisionné les Cintres Célestes en lucilles qu'il chassait dans les Abords phéniciens

Obscur + 1

2 - A servi comme confident auprès des marcheurs malades du lazaret de La Halte des Ombres
> Halte des Ombres + 1 (p21)

(+1) > Souria Mentel + 1 (p23)

VOYAGES

Chaque voyage demande 5 points de vécu mis de côté à partir des autres catégories. Une fois un voyage choisi, ces points servent à choisir trois expériences proposées. Il est impossible choisir plus d'une fois chaque expérience proposée, mais on peut accomplir plusieurs fois un même voyage. Chaque voyage accompli donne automatiquement un niveau dans la compétence d'érudition Régions.

Vers le nid des Aigles :

Oiseaux + 1

- S'est initié à la fauconnerie une fois arrivé.

Lumières + 1/ Montagne + 1

- A fait une partie du voyage avec des chasseurs de lumières.

Antech + 1

- A rencontré de nombreux inventeurs à Drön.

Grimper + 1

- A été obligé d'emprunter une voie dangereuse, pour éviter des dangers sur la route connue.

Souterrain + 1

- S'est égaré dans Drön.

Une Arme à + 1

parmi Arc ou Arbalète.

- A appris à se servir des arcs et arbalètes des passeurs.

S'orienter + 1

- connaît les signes de pistes des passeurs, et des guides en général.

Vers Nah :

Vent + 1

- A servi de copilote dans une caravane de lumières lors du Souffle.

Désert + 1 / Ruines + 1
Supporter + 1

La caravane s'est égarée, jusqu'à ne plus profiter du Souffle.

Éloquence + 1

- A passé de longues soirées à raconter Phénice aux Solariens.

Corps + 1

- A appris à recoudre, à cautériser, à désinfecter les plaies.

Agresser + 1

- a combattu pendant plusieurs heures contre des créatures de l'Obscur.

Dans le Chaudron des Enfers.

Marais + 1

- A appris à distinguer les nourritures comestibles des mortelles (dont les muqueuses).

Obscur + 1

- S'est retrouvé seul dans l'Obscur après une attaque de maraudeurs.

S'orienter + 1

- A appris à repérer les îles promontoires et à mémoriser les cimes.

Motiver + 1

- S'est retrouvé à conduire un convoi avec quelques survivants.

Camoufler + 1

- A passé 3D6 jours poursuivi par des brouilles.

Intendance + 1

- A été chargé d'organiser le convoi pour le voyage retour.

Surveiller + 1

- Nombreux tours de gardes lors des haltes du convoi.

Porter + 1

- A fini son voyage à pied.

RELATIONS

1 Rencontre amicales + 1.
A accompli un petit service pour le personnage + 1.

2 A accompli une mission à l'extérieur pour le personnage + 2.
Parrainé pour obtenir l'entrée dans Phénice + 2
Compagnon de voyage + 2
Associé + 2

3 Ami à qui il a sauvé la vie + 3.

POSSESSIONS

1 3D6 + 10 Lux.
Des cordes, gourdes, piolets, des mèches, des silex…
Un bâtonnet phosphorescent à la lumière vive (indice 1)

2 Une carte
Des tenues de camouflage
Des bottes en cuir renforcé

3 Une équipement de chasseurs de lumières
Un instrument de musique
Quelques vêtements de l'Avant

Statut + 1

3 - vient d'adhérer à une guilde de guides & passeurs.
- A sauvé la vie à un autre marcheur.
- A découvert une cache ou un raccourci.
- A fait au moins quatre voyages aller retour.
- S'est avéré une fois très bon conteur devant une assemblée de marcheurs.
- A survécu, devant témoin, à une menace réputée mortelle.
- Sait se servir du soleil vert.

LES NOURRISSEURS

Les nourrisseurs sont les paysans et les chasseurs de Sombre-Terre. C'est à eux que revient la tâche difficile mais vitale de cultiver les quelques champs et les quelques vergers existant à l'intérieur du stallite, d'élever les animaux de bétail, de trouver du gibier, voire d' « inventer » de nouveaux aliments, en essayant d'accommoder de petits animaux ou des racines réputées difficilement comestibles. Théoriquement, les prôneurs réclament aux nourrisseurs une contribution obligatoire redistribuée ensuite à tous les habitants, mais cette règle varie grandement selon les stallites. Parfois, ce sont les nourrisseurs eux-mêmes qui gèrent cette distribution. Dans d'autres cas, ils sont à peine plus considérés que de simples ouvriers, et ne disposent que d'une marche de manoeuvre très réduite. Il arrive que les nourrisseurs se servent de leur position pour faire pression sur le reste du stallite. De tels procédés sont extrêmement mal vécus par les autres castes, et ont souvent été à l'origine de graves troubles internes dans certains stallites.

A PHÉNICE

Les nourrisseurs de Phénice sont très conscients de leur importance. Nourrir un stallite de 200 000 habitants n'est certes pas une mince affaire, et les habitants de la Coulée Nourricière se plaignent souvent du fait que la population phénicienne ne cesse d'augmenter. Bientôt, expliquent-ils, les coulées dont ils disposent ne suffiront plus à nourrir le stallite, et les dirigeants de la ville se mordront les doigts de leur négligence. La révolution, alors, ne sera plus loin. Beaucoup pensent que les nourrisseurs jouent à se faire peur, ou militent pour l'annexion de la coulée spirituelle qu'ils réclament depuis très longtemps. Il y a cinquante ans déjà, ils proféraient des menaces comparables, ce qui peut expliquer le manque de crédibilité de leurs revendications. D'un autre côté, les ,nourrisseurs prennent leur travail très à cœur et parviennent même à y injecter une certaine dose de créativité - dans le dosage de nouveaux engrais, par exemple, ou dans l'entretien de plantes nécessitant un soin méticuleux.

LE QUOTIDIEN

La vie d'un nourrisseur est construite comme un mécanisme d'horlogerie. Une erreur et la récolte est perdue, un animal peut mal interpréter un acte et un patient en chirurgie peut mourir subitement. Chaque geste, chaque initiative, est donc soigneusement calculée. Les nourrisseurs, malgré leur tempérament râleur, sont des êtres méticuleux, conscients de l'importance de leur tâche. Leur journée est donc organisée en fonction d'impératifs auxquels ils ne peuvent déroger. Cet aspect à tendance à resurgir dans leur vie extra-professionnelle, où la moindre des contrariétés peut-être source de véritables dépressions ou crises de colère. De plus, bien qu'élevés en communauté dans des coulées, les nourrisseurs sont finalement assez solitaires dans leur tête, pétris d'une humanité désillusionnée qu'ils essayent de masquer grâce à leurs propos réactionnaires. Leurs comportements sociaux sont étonnamment complexes, souvent incompréhensibles pour ceux dont la vie est un perpétuel foisonnement.

STATUTS DES NOURRISSEURS	
1	- Affamé
2	- Avide
3	- Gourmand
4	- Pansu
5	- Adipeux
6	- Boulimique

RELATIONS AVEC LES AUTRES CASTES

• Prôneurs : « De quoi nous accusent-ils exactement ? De profiter de ce que nous produisons à la sueur de notre front ? Balivernes ! Nous sommes leur unique source d'espoir, et toute la lumière du monde ne pourra jamais rassasier un ventre qui crie famine. »

• Gardiens du feu : « Ces imbéciles obéissent au doigt et à l'œil du moindre des caprices des prôneurs.

• Bâtisseurs : « Nous n'en pensons pas grand-chose. Ils ne nous aident pas beaucoup. »

• Marcheurs : « Ce sont eux qui ont vraiment compris ce qui se passait ici. Le problème est qu'ils n'ont rien à proposer pour remédier à la situation.»

• Fouineurs : « Ils sont difficiles à cerner mais nous ne perdons rien à essayer de les rallier à notre cause. »

LES PRÉSERVEURS

La majeure partie des espèces qui faisaient jadis l'abondance du monde a disparu à mesure que le Noir-Nuage s'étendait. Pour les célestes, nourrir la population d'un stallite est un véritable défi auxquels répondent quotidiennement les nourrisseurs. Phénice bénéficie ainsi d'un système de serres très élaborées permettant d'assurer la subsistance de larges portions du stallite. Les fonctions sont nombreuses au sein de ces ruches affairées, mais grâce à leurs talents inlassablement transmis au fil des générations, les préserveurs en sont certainement la cheville ouvrière.

Élevé dans une coulée nourricière, celles-ci n'ont pas de secrets pour vous. Depuis toujours, votre univers vous a familiarisé avec les différentes espèces sauvegardées par les nourrisseurs. Vous avez un bon contact avec les animaux, vous savez faire pousser plusieurs plantes à chlorophylle, vous savez tisser le fil ténu de la vie. Votre rêve est de voir un jour le monde recouvert de forêts où abonde le gibier, de vergers luxuriants où coule une eau pure. Vous rêvez de sanctuaires de la terre et vous êtes toujours à la recherche de graines ou de fragiles boutures manquant à votre inventaire.

Statut : 1 (affamé)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	3
- Porter	1
• HARGNE	1
• PRESTANCE	2
• RÉSISTANCE	3
- Régénérer	2
- Contrtôler	1
• SENS	3
- Surveiller	1
• TREMPE	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
- Communication 2

Marchandage 1

- Érudition 2

Coutumes Nourrisseurs 2, Intendance 2, Avant 1

- Relations 2

Choisissez une Coulée Nourricière au niveau 1. Choisissez un contact dans cette Coulée au niveau 2

- Technique 3

Bois 1

- Survie 3

Champignon 2, Rueg 1

Ressources

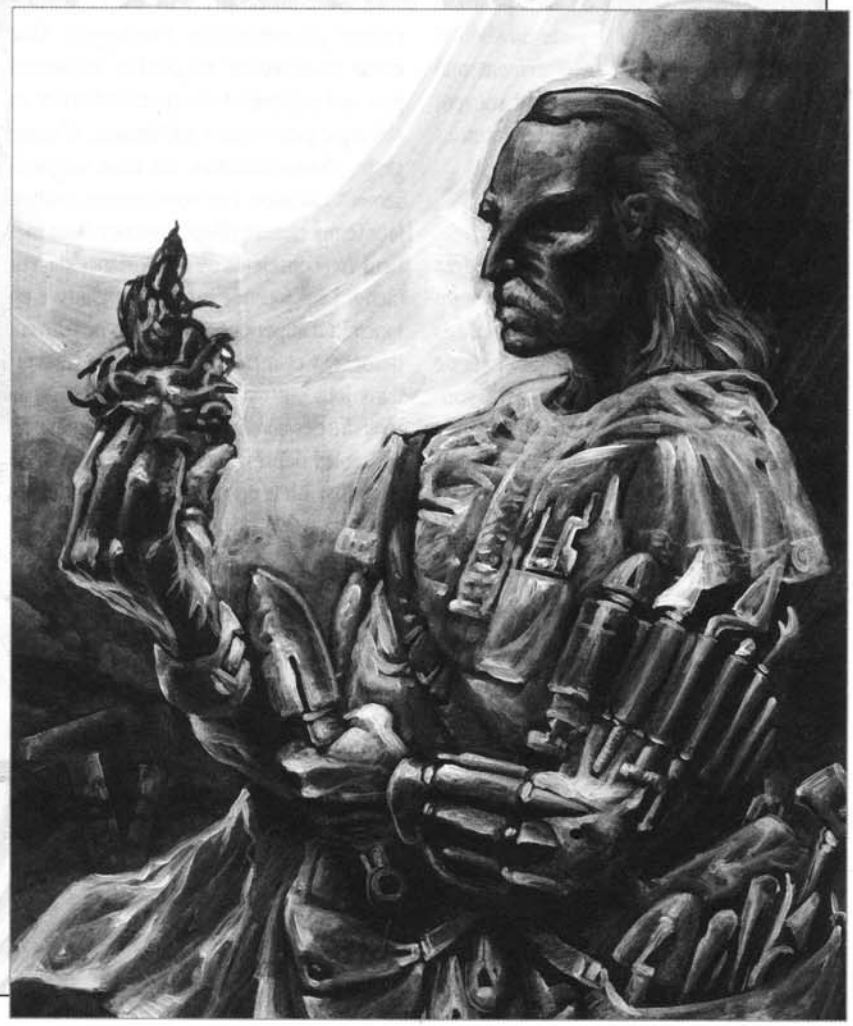
Vie : 13
Énergie : 6
Vécu : —

Possessions

Un distillateur d'eau (efficacité 2)
Une arme
Un sachet de graines

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	4
Relations	3
Possessions	4
Castes	4



LE VENEUR

Sombre-Terre est un monde dévasté. Toute espèce animale qui a survécu au Cataclysme est sacrée. Protégés par les stallites, les nourrisseurs se sont acharnés à sauver quelques spécimens d'animaux sauvages, maintenant domestiqués, ou tout du moins dressés. Les veneurs sont ainsi les nourrisseurs qui ont en charge l'élevage et le dressage de ces survivants. Leurs plus grandes réussites sont certainement les urs qui fournissent de redoutables montures aux Gardiens du feu et l'élevage d'oiseaux, fragiles créatures sacrées.
Vous êtes un Veneur. Loin des activités laborieuses des autres nourrisseurs, vous consacrez vos journées à faire vivre des animaux qui deviendront, un jour, de fidèles alliés dans votre lutte pour la survie. Habitué à les côtoyer, vous connaissez toutes les facettes de leur comportement et formez une paire efficace lorsque vous travaillez avec l'un d'eux. Parmi vos rares loisirs, vous aimez chasser un rapace au poing dans les ruines des Abords. Pour vous, l'animal que vous avez dressé est un véritable prolongement de votre corps.

Statut : 2 (avide)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
- Esquiver	1
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
- Impressionner	1
• RÉSISTANCE	3
- Régénérer	2
• SENS	2
• TREMPE	3
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
Trident 1
- Communication 2
Empathie 2
- Érudition 2
Coutumes Nourrisseurs 2
- Relations 2
Choisissez une Coulée Nourricière au niveau 1. Choisissez un contact dans cette Coulée au niveau 2
- Technique 3
- Survie 3
Stallite 2, Chiens ou Oiseaux 2, Urs 1

Ressources

Vie : 14
Énergie : 8
Vécu : —

Possessions

Trident
Armure complète de cuir (Protection 2)
Harnais de monte ou Gant de fauconnerie

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	4
Relations	3
Possessions	4
Castes	4

LE CHASSEUR

Fier d'entre les fiers, brave d'entre les braves, vous êtes celui qui s'aventure dans le terrible obscur pour rapporter la pitance quotidienne aux habitants de Phénice. Vous courrez constamment de graves dangers, mais vous aimez cette existence pleine de paris contre la mort. Les animaux sont aussi de fantastiques modèles pour la survie. Chaque fois que vous en tuez un, vous le faites par nécessité et vous adressez une prière muette à Solaar pour que l'âme de l'animal puisse se réincarner.

Statut : 1 (affamé)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
- Camoufler	1
- Esquiver	1
• FORCE	2
• HARGNE	3
- Surprendre	1
• PRESTANCE	1
• RÉSISTANCE	2
• SENS	3
- Observer	1
- s'Orienter	1
• TREMPE	3

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 3
Arc 2, Entrailleur 1
- Communication 1
- Érudition 1
- Relations 2
Choisissez un e Coulée nourricière au Niveau 1. Choisissez un contact dans cette Coulée au niveau 1. Choisissez un « quartier » au niveau 1 parmi le Monastère de l'Épreuve ou l'Avant-Poste de la Faille
- Technique 2
Corps 1
- Survie 4
Chien 2, Loup 1, Montagne 1, Obscur 2

Ressources

Vie : 12
Énergie : 10
Vécu : —

Possessions

Arc et carquois
Vêtements de protection 2
Filtre à air (indice 1)
Éclairage (indice 1)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	6
Aptitudes & compétences	5
Relations	3
Possessions	3
Castes	3

LE SOIGNEUR

Soumis à des pressions et des dangers constants, le corps humain subit de nombreuses agressions. À l'identique de vos concitoyens bâtisseurs, vous vous considérez comme un artisan du corps. Vous êtes celui qui répare, recoud, ressoude. Mais en plus de votre artisanat, vous aimez aussi guérir les peurs et les folies nombreuses de vos concitoyens. Vous savez rassurer, écouter les pleurs et le désespoir. En vous, la flamme éternelle de l'espoir et de l'optimisme se trouve toujours allumée. Vous savez en faire profiter vos camarades.

Statut : 2 (avide)

Capacités & talents

• AGILITÉ	3
• FORCE	2
• HARGNE	1
• PRESTANCE	3
- Influencer	1
• RÉSISTANCE	2
- Régénérer	1
- Contrôler	1
• SENS	2
• TREMPE	3
- Surmonter	1
- Motiver	1

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 1
- Communication 2

Empathie 2

- Érudition 3

Régions 2, Coutumes Nourrisseurs 1, Coutumes (une caste au choix) 1

- Relations 3

Notez la Coulée de l'Amicale et la Halte des Ombres, chacun au niveau 1. Choisissez un contact dans un de ces quartiers au niveau 1.

- Technique 3

Corps 3

- Survie 2

Stallite 1

Ressources

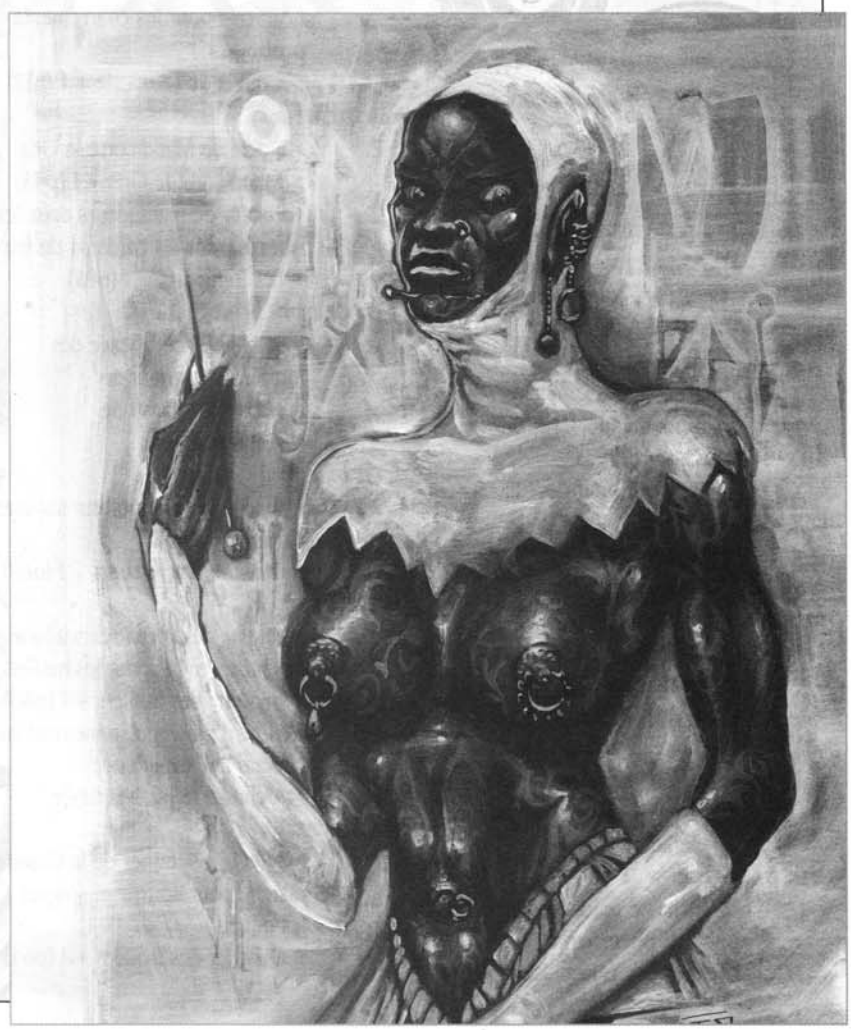
Vie : 12
Énergie : 6
Vécu : —

Possessions

Poignard
Trousse de soins
Éclairage (indice 1)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	3
Aptitudes & compétences	5
Relations	4
Possessions	3
Castes	5



VÉCU DES NOURRISSEURS

CAPACITÉ & TALENTS

Sens + 1

X • Assiste un pasteur pour la mise en quarantaine d'un bocage.

X + 1 •A servi comme laborantin au bocage de la Prévenance.
> Coulée de la Fourche + 1 (p47)

Résistance + 1

X • A été opéré à la foire aux Bien-portants.
• A chassé plusieurs années dans l'obscur.

Force + 1

X • Bûcheron saisonnier
• A servi comme transporteur du bétail aux abattoirs
• ID6 mois de travail dans le bocage des Ocres

Agilité + 1

X + 1 • A travaillé ID6 mois parmi les chouettes
> Première Coulée (p49)

X + 1 • Aide d'un oiselier pour capturer des oiseaux
> Première coulée + 1 (p49)

Séduire + 1

X • Artiste remarqué par Dame D'Astracevoc

(-1) Considéré comme un sbire de la famille d'Astracevoc

X + 1 • Vente de parfums à des prôneuses du Séminaire
> Bibliothèque + 1 (p87)

Influencer + 1

X • Pressenti pour devenir pasteur

X + 1 • Nommé goûteur chez un bâtisseur fortuné des Brumes
> Quartier des Brumes + 1 (p72)

Impressionner + 1

2 • Possède un faucon dressé
> Redoute des Blasonnés + 1 (p79)

(+1) > Maître Froegel + 1 (p50)

2 • Guide au bocage des Disparus
> Loune Jalesande + 1 (p48)

(-1) Arrêté pour le vol d'un animal empaillé

Surprendre + 1

1 • A chassé le loup dans les Abords phéniciens.

2 • A servi dans la milice du bocage des hasardeux

(-1) dépendant d'une drogue
> Joshyme + 1 (p51)

Supporter + 1

2 • Assigné 3 jours par mois aux chaudières de la Première coulée
> Première coulée + 1 (p49)

2 • A travaillé au lazaret de la Halte des Ombres
> Halte des Ombres + 1 (p21)

(+1) > Souria Mentel + 1 (p23)

2 • Ravitailleur de l'avant-poste de la Faille
> Avant-Poste de la Faille + 1 (p18)

Grimper + 1

2 • Fils illégitime dans le quartier des Échafaudages avec une fouineuse.
> Quartier des Échafaudages + 1 (p39)

(-1) l'affaire en question fait jaser les voisins. — 1 dans votre relation de quartier la plus forte.

2 • Escorteur du funiculaire de l'Amicale pour les chargements précieux.
> Coulée de l'Amicale + 1 (p52)

Camoufler + 1

2 • Fidèle de Mandicorte le Gris
> Mandicorte le Gris + 1 (p48)

2 • Pisteur de maraudeurs dans les Abords pour les gardiens du feu
> Les Remparts + 1 (p85)

Forcer + 1

1 • Saisonnier au bocage des fournisseurs-armuriers
• Travailleur dans une champignonnière.

Porter + 1

2 • A servi comme porteur sur une place des Mercis.
> Quartier des Faiseurs + 1 (p69)

Lancer + 1

2 • A testé des grenadions à base de champignons pour les huiliers
> Redoute des huiliers + 1 (p80)

(-1) victime d'un empoisonnement au cours d'une expérience

1 • A chassé le yak à la lance

Endurer + 1

2 • Affecté aux mines de la Grande marche pour nourrir et soigner les mineurs
> Quartier des trouées + 1 (p64)

(-1) Tenu pour responsable de la mort d'un mineur

2 • A accompagné un passeur pour récupérer des champignons loin de Phénice
> Halte du Nord + 1 (p27)

Régénérer + 1

1 • Exposé à une émanation mystérieuse dans une champignonnière

1 • Cure à base de racines auprès d'un marcheur de la Halte Nord.

Contrôler + 1

2 • Initié à des techniques spirituelles par un missionnaire
> Sanctuaires + 1 (p99)

1 • adepte de la méditation dans son bocage préféré

Observer + 1

2 • Contrôle régulièrement les denrées de la Halte des Lointains
> Halte des Lointains + 1 (p24)

(+1) > Melchior d'Astragume + 1 (p47)

1 • guetteur pour un chasseur du bocage dans les Abords.

Surveiller + 1

2 • A veillé sur l'éducation de plusieurs bachkas.
> Coulée de l'Amicale + 1 (p52)

1 • A aidé un veneur dans les Abords, berger de yaks.

Surmonter + 1

2 • A été confronté à des oiseaux pervertis par l'Obscur.
> Première Coulée + 1 (p49)

1 • A tenu plus d'une semaine dans une champignonnière effondrée.

APTITUDE & COMPÉTENCE

Technique + 1

X • A servi un bâtisseur sur une place des Mercis
• A exercé la médecine à la Foire aux Bien-portants

(-1) médecine illégale qui vous a valu ID6 mois d'emprisonnement

Survie + 1

X • A survécu plusieurs semaines dans les Abords en se nourrissant de racines

Érudition + 1

X + 1 • A été éduqué par un précepteur de la Marche des lumières
> Bibliothèque + 1 (p87)

X • A été affecté au service de Sulissone, gardien des réserves (-1) méfiance des nourrisseurs à votre égard

Communication + 1

X • A été le porte-parole du Petit Conseil
• Entretient un contact empathique avec un voulpe dans les Abords

Arts martiaux + 1

X • A été provoqué en duel plusieurs fois par des gardiens du feu sur une passerelle

X + 1 • A été serviteur d'un maître d'arme de la Première Coulée
> Première Coulée + 1 (p49)

Corps + 1

X • A sauvé la vie d'un prôneur important à la suite d'un accident
• A servi comme soigneur sur des chantiers de la Grande Marche

Lumière + 1

2 • A été détaché comme observateur aux Cintres Célestes
> Halte des Lointains + 1 (p24)

Coutumes nourrisseurs + 1

1 • A veillé les derniers jours de la doyenne des Coulées nourricières.

Intendance + 1

2 • A administré le ravitaillement pour les mines des Abords
> Les mines des Abords + 1 (p17)

1 • A servi à la Halte Nord pour conseiller les expéditions

L'Avant + 1

1 • A travaillé sur un ouvrage botanique de l'Avant.

2 • A été l'amant de la Rousse.

(-1) amour fou et dévorant.
> Loune Jalesande, dite la Rousse + 1 (p48)

Marchandage + 1

1 • Pour survivre, s'est improvisé charlatan à la Foire aux Bien-portants.
• A été vendeur de champignons sur une place des Mercis.

Empathie + 1

1 • A un frère muet avec qui il communique par les signes.

Stallite + 1

1 • A été revendeur de drogues pour le Hangar
• A travaillé comme jardinier itinérant dans Phénice.

Chien + 1

1 • A recueilli plusieurs années durant les chiens abandonnés.
• A tenu un chenil pour les marcheurs désirant laisser leur chien durant un voyage.

Oiseau + 1

1 • A travaillé à la volière aux rapaces.
• A été engagé par des prôneurs pour veiller sur des oiseaux de la Marche des Lumières.

Urs + 1

2 • A veillé sur des ours destinés au cirque d'Orchaos
> Ferraille + 1

1 • A été appelé à l'Âtre pour dresser des urs de guerre.

Champignons + 1

1 • A travaillé dans une champignonnière

2 • A participé à l'implantation de nouvelles champignonnières.
> Une Coulée + 1 au choix

(-1) Tenu responsable de l'empoisonnement de plusieurs nourrisseurs.

Rueg + 1

1 • A été saisonnier plusieurs années pour les récoltes de rueg

2 • A participé à des expériences pour l'amélioration du rueg dans le bocage de la Prévenante
> Coulée de la Fourche + 1 (p47)

Une arme + 1

1 • Chasseur dans les Abords choisir parmi Arc, Poignard, Esponton

2 • Bûcheron ou hommes de main dans les coulées
choisir parmi Hache, Hachette, Falchion

3 • Gardien des réserves de nourriture dans les coulées
choisir parmi Flambergue, Fauchard, Canardier

RELATIONS

1 Rencontres amicales + 1
Patient guéris par vos soins + 1
Voisin + 1
Client (nourriture, gibier, soins etc.) + 1

2 Collègue dans la même activité au sein d'une coulée + 2
Ami de longue date + 2

3 Pour la première marche uniquement : assistance en nourriture à une famille, un membre de la famille + 3
Ami d'enfance + 3

POSSESSIONS

1 4d6 + 10 lux.
Pièce d'armure légère.
Plantes diverses.

2 Animal apprivoisé : oiseau ou chien.
Tatouages particuliers (+1 dé en séduire si exhibé).
Trousse de soin.
Champignons (1 espèce au choix) : selopome et amanyte (2D6), ressule (1D6), practe livide (1 seul).
Éclairage (indice 2).

CASTES

Agresser + 1

2 Enlevé par Scory le jeune (durée 1D6 mois) pour soigner l'une de ses favorites
> Quartier de la Ferraille + 1 (p24)

(+1) > Scory le jeune + 1 (p35)

Éloquence + 1

2 A vécu dans le Ghetto Oriental pour convaincre des nippons de mettre leur science des cultures au profit des coulées phéniciennes
> Ghetto Oriental + 1 (p59)

1 Formé à l'art du discours par un prôneur

Esquiver + 1

2 A été chasseur pour le compte de l'avant-poste de la Faille
> Fod Narûl + 1 (p18)

1 A été emprisonné pour un délit, a dû survivre parmi les prisonniers en majorité fouineurs.
Statut + 1

3 • Chasseur uniquement : a tué une créature de l'Obscur
• A sauvé une vie
• A mis au point une nouvelle espèce de plante
• A sacrifié plusieurs nuits par semaine pour travailler à la Foire aux Bien-portants.
• A contribué à enrayer une épidémie menaçant un quartier.

LES PRONEURS

Prêtres du Soleil-Dieu ou Grand Solaar, quittant rarement les parages dues endroits sacrés des stallites, les prôneurs ont la charge, à travers leurs prières et leurs offrandes, de maintenir les bienfaits du Soleil sur les cités-lumières. Enseignant le respect du Soleil-Dieu aux habitants des stallites, il s'assurent que chacun participe au culte avec dévotion et assiduité. Ce sont aussi les gardiens de la science et de la connaissance, ceux qui enseignent la lecture et l'écriture et officient comme soigneurs... Le pouvoir des prôneurs à l'intérieur d'un stallite est total : les habitants l'acceptent (pas toujours de bonne grâce) car ils savent que les prôneurs sont les garants de la lumière et qu'il n'y a rien de pire que les ténèbres de l'Obscur. Le vêtement des prôneurs, qui varie de style suivant le stallite, est toujours de couleur clair, pour attirer la lumière et rayonner, illuminant les âmes autour de lui ; plus encore que les autres castes, les prôneurs se parent de quartz et de bijoux. Dans chaque stallite, il existe un conseil de prôneurs, souvent connu sous le nom de conseil des Sept Révérés, présidé par le Grand Prôneur, qui dirige la vie du stallite : il organise la répartition de la nourriture, les expéditions de récupération, ou de nettoyage, en dehors de l'enceinte et, le cas échéant, se pose en Tribunal criminel.

A Phénice

Phénix, fils de Solaar, a fondé Phénice et lui a offert la Lumière. Les prôneurs entretiennent cette lumière, ce feu d'espoir qui couve. Ils le font prospérer dans les coeurs et les âmes des habitants de Phénice, sans distinction de castes. Prêtres du Soleil-Dieu, préparateurs des liturgies officielles, gardiens de la sagesse et du savoir, ordonnateurs, théologiens, leur rôle reste avant tout de comprendre et de propager la vérité, à la fois spirituelle et matérielle. Le prôneur de Phénice sait que sa responsabilité est essentielle, que son pouvoir est décuplé par la portée symbolique du stallite. Son attitude est donc très paternaliste vis-à-vis des masses laborieuses, comme les fouineurs. Leur confiance en eux, leur foi indéfectible, sont souvent insupportable pour les esprits libres de Phénice. Bien que certains prôneurs prennent difficilement conscience de leur statut, et de l'importance qu'ils s'accordent, ils continuent à vivre dans un monde bercé d'illusions et d'espoirs.

La vie quotidienne

La majorité des prôneurs s'enferme derrière les murailles de la Marche des Lumières, tour d'Ivoire aux rites inconnus des masses. En effet, les prôneurs ont tendance à idéaliser leur rôle au sein de Phénice. Ils se persuadent que la Marche des Lumière est, pour l'ensemble du stallite, une cité interdite resplendissante, faite de jardins suspendus et de tours cristallines, que l'on ne peut jamais contempler sans y perdre son intégrité. La sagesse populaire s'empresse évidemment de faire de la Marche des Lumières la source de bien des maux sociaux dans le stallite. Les deux points de vues, totalement divergents, créent une situation de confusion qui affaiblit considérablement Phénice. Certains prôneurs usent et abusent de cet état de grâce qu'il croient légitime. D'autres sont trop préoccupés par le culte pour réellement s'en soucier. La vie d'un prôneur, hormis son aspect « contemplation monacale », est aussi complexe qu'une vie de cours : intrigues et complots se nouent au fil des luttes d'influence. Quelquefois, la foi vacille et utilise des chemins de traverse qui pourraient passer pour des hérésies ; d'autres fois, les prôneurs ne supportent plus les impératifs de la Marche et deviennent missionnaires, plus proches du peuple et de ses hantises.

STATUTS DES PRÔNEURS	
1	- Frather
2	- Pather
3	- Pather Superiore
4	- Masther
5	- Luxore
6	- Pontifex

Relation avec les autres castes :

• Gardiens du feu : « Nous sommes la tête. Ils sont nos bras. »

• Bâtisseurs : « Phénice est l'écrin de Solaar. Elle doit resplendir, briller, vibrer. Ses bâtisseurs sont les veines où coule son sang. »

• Nourrisseurs : « Une nourriture doit avant tout être spirituelle. Mais les besoin du corps ne peuvent être négliger d'un revers de foi. Les Nourrisseurs sont utiles. Ils pourraient l'être plus si leur abnégation dépassait leur soif matérielle. »

• Marcheurs : « Pourquoi s'ouvrir à l'extérieur alors que la solution est à l'intérieur ? »

• Fouineurs : « Ils sont faibles. Pour eux, notre aile de lumière est un lit de bonheur. »

LE MINISTRE

Vous êtes le représentant de Solaar et de son fils Phénix dans le noble stallite de Phénice. C'est à vous que revient la garde et la protection de l'ensemble de la population qui naît, vit et meurt sous les rayons bienfaiteurs de Solaar. Vous avez en charge les textes sacrés, les rites et l'exécution des fêtes religieuses. Vous êtes un privilégié, vivant dans la partie la plus éclairée du stallite : la Marche des Lumières. Mais vos tâches sont lourdes et les responsabilités écrasantes. Vous portez sur vos épaules le poids du Grand Cataclysme et l'espoir de tous ces célestes pour un monde meilleur. Serez-vous à la hauteur ?

Statut : 2 (pather)

Capacités & talents

• AGILITÉ	1
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	4
- Influencer	2
• RÉSISTANCE	2
• SENS	2
- Observer	1
• TREMPE	3
- Motiver	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 1
- Communication 3

Éloquence 2

- Érudition 4

Coutume prôneurs 2, Coutumes gardiens du feu 1, Légendes 1, Lettres 1, Intendance 1, Religion 2, L'Avant 1

- Relations 3

Les Chaires 2 ; une Personnalité au choix dans la Marche des Lumières au niveau 1

- Technique 2
- Survie 2

Ressources

Vie : 12
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Toge cérémonielle
Livre de culte imprimé
Bague en or servant de sceauÉclairage (indice 1)

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	3
Aptitudes & compétences	5
Relations	5
Possessions	3
Castes	4

L'ÉRUDIT

La religion de Phénix et de Solaar n'est qu'un moyen pour vous d'arriver à ce que vous tenez pour de plus sacré sur Sombre-Terre : la connaissance et la sagesse. Seuls, les livres, ces reliques de l'Avant avec leur millions de mots, d'idées et de savoirs vous passionnent. Vous êtes avide de comprendre, d'accumuler en vous ce que vous savez être des sciences réduites à leur expression la plus simple. Bien que vous ayez la réputation d'être un gratte-papier sans humour, vous savez que vous seriez capable de traverser le Chaudron des Enfers pour essayer de comprendre. De comprendre comment l'humain a pu en arriver là. Vous êtes un chercheur de la lumière de la vérité, bienvenue dans le monde des ténèbres !

Statut : 1 (frather)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	2
• RÉSISTANCE	2
- Controler	1
• SENS	3
• TREMPE	3
- Résister	2
- Surmonter	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 1
- Communication 3
Éloquence 1
- Érudition 4
Légendes 3, Lettres 2, L'Avant 2 -
Relations 2
Notez le quartier de la Bibliothèque au niveau 1 ; choisissez un autre quartier de la Marche des Lumières au niveau 1. Choisissez un contact au niveau 1 dans un de ces deux quartiers.
- Technique 3
- Survie 1

Ressources

Vie : 12
Énergie : 6
Vécu : —

Possessions

Robe de bure teintée
Loupe
Nécessaire d'écriture dans un fourreau en cuir

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	4
Aptitudes & compétences	6
Relations	3
Possessions	3
Castes	4

LE MISSIONNAIRE

Pour bon nombre de phéniciens, la Marche des Lumières est un monde à part, juste entrevu à l'occasion de rares cérémonies. Là bas, tout ne serait qu'abondance et sérénité et les prôneurs vivraient dans l'opulence, loin des affres de l'existence du petit peuple. C'est pour éviter qu'un fossé ne se creuse entre l'élite cléricale et les masses que le missionnariat est encouragé par le culte du Phénix. Sûr de votre foi, vous avez répondu présent à l'appel.
Plutôt que vivre dans les lumières trompeuses de la Citadelle, vous avez décidé d'éprouver votre foi en vous confrontant à la précarité et à l'ignorance de la Première Marche. Contrairement à beaucoup de vos coreligionnaires, vous ne briguez pas une carrière fulgurante rythmée d'intrigues et de complots. Vous préférez aller au contact du peuple pour lui prodiguer les enseignements de Phénix et améliorer la vie spirituelle des malheureux qui vivent entassés dans les bas quartiers. Cette existence est difficile pour quelqu'un qui a été formé dans la Citadelle, mais vous êtes décidé à vous faire accepter et à gagner votre place au sein de la communauté. Officiant d'une petite chapelle vétuste ou tout simplement orateur errant, vous essayez d'aider les fouineurs de votre mieux tout en les sensibilisant aux Paroles. Cependant, il vous faut faire simple et souvent verser dans le spectaculaire pour attirer l'attention des foules. Cependant, cette tendance à la vulgarisation n'est pas vue d'un bon œil par les autorités de la Citadelle...

Statut : 1 (frather)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	3
- Influencer	1
• RÉSISTANCE	2
- Controler	1
• SENS	2
• TREMPE	3
- Surmonter	1
- Motiver	2

Aptitudes & Compétences

- Arts Martiaux 2
- Communication 3
Éloquence 1, Empathie 2, Représentation 1
- Érudition 2
Coutumes prôneurs 1, Coutumes fouineurs 1, Lettres 1, Religion 2
- Relations 2
Choisissez un Quartier de la Première Marche avec un score de 1. Choisissez une Personnalité au niveau 1 dans ce même quartier. Choisissez un Contact de Statut inférieur à 4 au niveau 1 dans la Marche des Lumières.
- Technique 2
- Survie 3
Stallites 1

Ressources

Vie : 12
Énergie : 8
Vécu : —

Possessions

Lourde Cape marquée du symbole du Phénix
Bâton
Bréviaire du Culte

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	5
Aptitudes & compétences	5
Relations	4
Possessions	3
Castes	3

L'ILLUMINÉ

Le culte du Phénix pourrait paraître monolithique au premier abord, mais il est aussi l'abri d'une faune de mystiques aux interprétations théologiques peu orthodoxes. Habituellement, il est rare que ces prôneurs sauvages soient pourchassés. Cependant, il peut arriver qu'un Illuminé trop voyant ou trop populaire disparaisse sans laisser de traces...
Vous faites partie de cette frange du culte du Phénix. Touché par une vision vertigineuse, détenteur d'un message particulier, vous pensez être le vrai héraut du dieu Solaar. Sans refuge fixe, vous errez dans les quartiers et tentez de délivrer la Vraie Parole à qui veut bien vous entendre.
Habité par vos visions souvent obsédantes, il vous arrive de réagir de manière chaotique et incohérente pour ceux qui ne sont pas dans la confidence du Dieu Unique. Parfois, il vous faut vous soumettre à des épreuves pour montrer que votre foi peut dépasser les limites humaines. Adepte de la cilice, habitué au jeune, vous présentez un visage émacié, aux yeux enfiévrés.

Statut : 1 (frather)

Capacités & talents

• AGILITÉ	2
• FORCE	2
• HARGNE	2
• PRESTANCE	3
- Impressionner	1
• RÉSISTANCE	3
- Endurer	1
- Controler	1
• SENS	2
• TREMPE	2
- Motiver	2
- Résister	1

Aptitudes & Compétences

- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 4
Baratin 1, Éloquence 1, Représentation 2
- ÉRUDITION 2
Coutumes prôneurs 1, Légendes 2, Religion 2
- RELATIONS 1
Choisissez un quartier au niveau 2 en dehors de la Marche des Lumières.
Choisissez un contact de niveau 1 dans la Marche des Lumières.
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 3
Stallites 1

Ressources

Vie : 13
Énergie : 7
Vécu : —

Possessions

Cape blanche
Pendentifs à icônes
Corne d'appel à la prière

OPPORTUNITÉS

Capacités & Talents	6
Aptitudes & compétences	5
Relations	4
Possessions	2
Castes	3

VÉCU DES PRONEURS

CAPACITÉS & TALENTS

Prestance + 1

X + 1 - le prôneur connaît l'un des sept révérés par l'intermédiaire de sa famille
> Les Chaires + 1 (p90)

X - sait depuis toujours faire disparaître les verrues avec ses mains, et apaiser les maux de tête

Hargne + 1

X - foi inébranlable

Agilité + 1

X - habitué à emprunter les douze ponts lumineux

X + 1 - a habité un temps dans le bâtiment dit « La voie du diamant »
> Les statues-logis + 1 (p101)

Résistance + 1

X + 1 - a médité 3D6 jours sur les hauteurs du palais suspendu
> Cité interdite + 1 (p92)

(-1) 1D6 doigts pieds et mains gelés.
- 1 en Agilité

Sens + 1

X - a longtemps vécu dans un environnement silencieux et propre (ouïe et odorat plus fins)

Trempe + 1

X - a été envoyé 2D6 mois dans les monastères des abords

(+1) > Pather superiore Don Calvo (p20)

Séduire + 1

1 - accède régulièrement à des bains parfumés
- dispose de nombreux objets d'ornement et d'étoffes scintillantes

Influencer + 1

1 - connaît par cœur les obligations antiques des phéniciens envers les prôneurs

2 - connaît de nom et de visage les habitués du déambulatoire et des balcons
> Galerie du souvenir + 1

Grimper + 1

1 - habitué à parcourir les hauteurs de la coulée spirituelle

Camoufler + 1

2 - a essayé à plusieurs reprises d'atteindre les derniers cercles de la bibliothèque
> La Bibliothèque + 1 (p87)

(-1) > Silenzio - 1 (p88)

1 - a plusieurs fois fait le mur lors de son passage au Lyceum

Esquiver + 1

2 - duels de fauconneries dans la volière sacrée
> Les Sanctuaires + 1 (p99)

(-1) cicatrices sur le visage et une partie du cuir chevelu arraché

Endurer + 1

1 - a vu sa proche famille mourir d'une maladie lente et pénible

Régénérer + 1

1 - dispose d'une nourriture saine et de nombreuses plantes médicinales
- connaît les mesures d'hygiène élémentaire

Contrôler + 1

1 - adepte de la méditation

2 - volontaire pour une ordalie au monastère des Abords
> Pather Superiore Don Calvo (p20)

(-1) En proie à des cauchemars récurrents

Observer + 1

1 - a passé bon nombre de ses exercices de méditation à regarder ce qui l'entourait.

S'orienter + 1

1 - a passé de longues heures à contempler Phénice.

2 - aide régulièrement un groupe de prôneurs cartographes.
> Halte Nord + 1 (p27)

Surveiller + 1

1 - lors du séminaire, a appartenu à une promotion ou chacun était récompensé s'il notait les écarts des autres

2 - a aidé un ami gardien du feu qu'il accompagnait lors de ses rondes
> Les Remparts + 1 (p85)

Résister + 1

1 - a déjà résisté à plusieurs tentatives de corruption
- essaye de rester le plus possible à l'écart des querelles de chapelle

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts martiaux + 1

X - a eu l'occasion d'apprendre quelques bases au contact des meilleurs

Communication + 1

X + 1 - a très souvent écouter les révérés discuter dans les Chaires
> Les Chaires + 1 (p90)

X + 1 - passe ses soirées du temps de Nux dans l'Arche
> Statues-logis + 1 (p101)

(+1) > Jubé + 1 (p101)

Survie + 1

X - a fugué du séminaire pendant 1D6 semaines

Baratin + 1

2 - participe aux querelles philosophiques des Balcons
> Masther Maël + 1 (p97)
- a été chargé à de nombreuses reprises d'aller négocier des meubles et des habits
> Quartier des faiseurs + 1 (p69)
Éloquence OU Représentation + 1

1 - sermons et oraisons régulières dans les chapelles

2 - accusateur au palais de justice.
> Palais de justice + 1 (p82)

(+1) > Zgeden Marovik + 1 (p82)

Empathie + 1

1 - est régulièrement au contact d'aveugles

2 - assiste souvent aux représentations des derviches

tourneurs
> Yol + 1 (p90)

Coutumes prôneurs + 1

1 - a été enfant de chœur dans la cathédrale
- réputation de traditionaliste

Légendes + 1

2 - se souvient des contes narrées aux tout-petits
> Borodin + 1 (p69)
- a posé beaucoup de questions aux bibliothécaires
> Masther Viarken + 1 (p88)

Lettres + 1

1 - arrive à ânonner une langue de l'avant
2 - a enluminé de nombreux manuscrits
> Bibliothèque + 1 (p87)

Intendance + 1

2 - a longuement palabré dans le déambulatoire avec les bâtisseurs, les nourrisseurs et les gardiens.
> Galerie du souvenir + 1 (p96)
1 - participe à l'organisation du Gras.

Religion + 1

2 - passionné par l'histoire sainte et les mythes de Phénice.
> Frather Douglas + 1 (p97)

L'Avant + 1

2 - a été chargé d'une mission de contrôle de la moralité des antéquaires.
> Inventorium + 1 (p66)
2 - a cherché à traduire plusieurs livres de l'Avant.
> Masther Viärken + 1 (p88)

Oiseaux + 1

2 - s'occupe de temps à autre de l'entretien de la volière sacrée.
> Frather Udo + 1 (p99)

Métal + 1

2 - a aidé des prôneurs à réaliser des œuvres d'art pour le déambulatoire.
> Galerie du Souvenir + 1 (p96)

Pierre + 1

2 - s'est essayé à la sculpture et à la taille de cristaux.
> Frather Taulan + 1 (p99)

Insectes + 1

2 - a été chargé par Ernst Spin de constituer des collections d'insectes.
> Ernst Spin + 1 (p101)
2 - a suivi le cours d'Aglika Sylthar sur les insectes.
> Aglika Sylthar + 1 (p92)

RELATIONS

1 Rencontres amicales + 1
Voisin + 1
Membre d'une autre caste réconforté + 1
Habitué de votre chapelle + 1
Échanges de services + 1
2 compagnon de séminaire + 2
Membres de la même famille + 2
Conseiller spirituel + 2
3 protecteur + 3

POSSESSIONS

1 2D6 + 20 lux.
Plume, parchemin et encre de rueg
Bâton lumineux (indice 2)
2 vêtements de cérémonie impressionnants
Trousse de soin
Objets d'art divers (amulettes, bijoux)

CASTES

Endurer + 1

2 - prôneur-ouvrier dans les mines pendant 1D6 mois
> Les Trouées + 1 (p64)

Éloquence + 1

2 - a été missionnaire dans la Première Marche.
> Les Échafaudages + 1 (p39) OU les Libres-Tours + 1 (p29)
(+1) > Vlad Condor + 1 (p91)
2 - participation aux discussions du plan
> Le Domaine + 1 (p55)

Impressionner + 1

2 - a été affecté au palais de justice
> Palais de justice + 1 (p82)

Pierre + 1

2 - a été chargé d'un rapport sur l'architecture sacrée et symbolique de la basilique de l'incandescence.
> Quartier des faiseurs + 1 (p69)

Motiver + 1

2 - est astreint 2 jours par mois à expliquer aux réfugiés les coutumes et la religion de Phénice.
> La halte des Ombres + 1 (p21)
2 - s'occupe chaque début de semaine d'aller réconforter les malades.
> La coulée de l'amicale + 1 (p52)

Statut + 1

3 - sermons brillants lors des cérémonies religieuses.
- apport pertinent dans les débats théologiques.
- attitude infaillible lors des contacts avec les phéniciens.
- a intrigué pour être remarqué par un masther
- descendant d'une longue lignée de prôneurs
- Remarqué par un luxore qui favorise son avancement
- réputé pour une morale ascétique digne d'éloges
- toujours volontaire pour faire du prosélytisme

EXEMPLE DE CREATION DE PERSONNAGE

Après avoir écouté le meneur de jeu expliquer le cadre de Sombre-Terre et plus particulièrement de Phénice, Mathieu décide de créer son premier personnage. Dans un premier temps, il consulte les pages présentant les différentes castes du stallite avant de se décider pour les Fouineurs qu'il apprécie pour leur diversité. Plus précisément, le personnage de Mathieu sera un prôleur. Tout d'abord, Mathieu recopie le profil de Base de son personnage sur sa feuille de personnage. Cela fait, Mathieu précise qu'il vit dans le Quartier des Écharpes Pourpres et qu'il connaît le Commissaire Egor Kyn. Ces deux renseignements constituent les relations de base du personnage et sont traduites par deux compétences de Relations, aussitôt notées au niveau I sur la feuille de personnage.

Une fois noté son équipement de base, notre prôleur est prêt à vivre ses premières aventures dans le dédale de Phénice, mais Mathieu préfère donner un peu plus de corps à son personnage, avec l'accord du meneur de jeu. Il s'agit donc de déterminer maintenant le Vécu du prôleur grâce à la méthode des Opportunités. Suivant les indications de la table des Opportunités de son rôle, Mathieu lance autant de dés pour chaque catégorie de caractéristiques avant de se rapporter à la Table de Vécu des fouineurs.

Pour les Capacités et Talents, Mathieu jette cinq dés et obtient 5, 4, 2, 3 et I soit 3 réussites. Cela fait, il consulte la colonne Capacités et Talents du Vécu Fouineurs p. 21. Ainsi, il choisit que son personnage aura travaillé dans les mines du quartier de Trouées ce qui lui coûte deux points de Vécu, mais lui donne un niveau dans le talent Endurer ainsi que dans le quartier correspondant.

À ce stade, Mathieu a épuisé ses Opportunités pour cette catégorie. Préférant aguerrir un peu plus son personnage, il sacrifie définitivement un point d'énergie pour obtenir 3 points de Vécu supplémentaires. Ainsi, pour un de ces points de Vécu, Mathieu note qu'il a assisté plusieurs fois aux meetings des Écharpes Pourpres. Cette expérience lui donne un niveau supplémentaire dans le talent Résister qui passe donc à 2 mais aussi dans la compétence de Relations correspondante qui passe elle aussi à 2. Avec le point restant, Mathieu décide que son personnage a été renvoyé des mines et qu'il a survécu en travaillant comme ramasseur de neige. Cette expérience lui coûte un point de vécu et lui donne le talent Grimper à I ainsi que la compétence de Relation Quartier des Brumes au niveau I.

Pour les Aptitudes et Compétences, Mathieu lance cinq dés et obtient 5, 5, 4, 3 et 3 soit 3 réussites (un 6 compte pour deux réussites).

Avec ce petit capital, Mathieu décide que son personnage sera membre du fameux groupuscule des Écharpes Pourpres. Cette expérience lui coûte deux points de Vécu, mais lui accorde + I en Éloquence avec en prime pour contact le fameux Rob Krasny au niveau I. Malgré la satisfaction d'une telle rencontre, Mathieu estime ce coût élevé et choisit la justification négative « Fiché par les Contrefeux » pour ne dépenser finalement qu'un point de vécu. Fort de cette expérience risquée, notre prôleur décide de porter la révolution dans le quartier des Libre-Tours où il gagne un nouveau niveau en éloquence pour passer au niveau 3 pour deux points de Vécu. Avec cette même expérience, il acquiert aussi la compétence de Relations : quartier des Libre-tours au niveau I.

Pour les Relations, Mathieu lance 4 dés et obtient 3, 2, 4 et 6 soit 3 réussites.

Attiré par la personnalité légendaire de Rob Krasny, Mathieu consulte la colonne Relations du Vécu de sa Caste et décide de faire de ce meneur légendaire un frère de sang ce qui ajoute 3 niveaux à la compétence de Relations correspondante, qui passe donc à 4.

Pour les Possessions, Mathieu lance 2 dés et n'obtient que I et 5 pour I réussite.

La vie de prôleur n'est pas propice à l'enrichissement, mais le personnage de Mathieu commencera tout de même ses aventures avec une bourse contenant quelques lux, la monnaie locale. La valeur de ce pécule est déterminée par 2d6 à laquelle on ajoute 10. Mathieu est chanceux et obtient un total de 20.

Il ne reste plus qu'à déterminer les points de Vécu dédiés aux Castes avec quatre dés. Avec I, 3, 4 et 6, Mathieu obtient 3 réussites.

Mathieu décide pour finir de préciser son personnage qu'il entretient des contacts réguliers avec un vieux marcheur sédentarisé, ce qui lui coûte un point de Vécu et lui accorde la compétence Légendes au niveau I. Avec les deux points restants, notre prôleur travaille dans une imprimerie clandestine du quartier des Écharpes Pourpres et gagne ainsi un niveau dans la compétence Lettres, de même que dans la Relation Écharpes Pourpres.

La base technique du personnage s'achève ici ; il ne reste plus qu'à définir d'importants détails tels que son nom, sa description physique et quelques notes sur sa personnalité.

DARK EARTH

NOM JOR-YORELL

Sexe M Âge M Caste FOUINEURS Rôle PROLEUR Statut (2) RAT

Description

CAPACITÉS

AGILITÉ	3	PRESTANCE	2	TREMPE	3
• Camoufler	-	• Impressionner	-	• Motiver	1
• Esquiver	-	• Influencer	1	• Résister	2
• Grimper	2	• Séduire	-	• Surmonter	-
FORCE	2	RÉSISTANCE	3		
• Forcer	-	• Contrôler	-		
• Lancer	-	• Endurer	1		
• Porter	1	• Régénérer	-		
HARGNE	2	SENS	2		
• Agresser	-	• Observer	-		
• Supporter	-	• S'orienter	-		
• Surprendre	-	• Surveiller	-		

APTITUDES

ARTS MARTIAUX	2	• TROUEES	1
• PIOCHARD	1	• BRUMES	1
•		• LIBRES TOURS	1
•		*Personnalités*	
•		• EGOR KYN	1
		• ROB KRASNY	4
COMMUNICATION	3	•	
Baratin		•	
Éloquence	3	•	
Empathie			
Marchandage		SURVIE	2
Représentation		*Animaux*	
		•	
ÉRUDITION	2	•	
Avant		•	
Coutumes bâtisseurs		•	
Coutumes fouineurs	2	*Milieux*	
Coutumes gardiens du feu		• STALLITE	2
Coutumes marcheurs		•	
Coutumes nourrisseurs		•	
Coutumes prôneurs		•	
Intendance	1		
Légendes	1	TECHNIQUES	2
Lettres	1	*Matériaux*	
Régions		• METAL	2
Religion		•	
		•	
RELATIONS	3	•	
Quartiers		*Énergies*	
• ECHARPES POURPRES	2	• LUMIERES	1

ÉTAT DE SANTÉ

Points de Vie	14
Blessures	/ / / / /
Intempéries	/ / / / /
Malus d'état	Énergie 6

ARMES & PROTECTIONS

Armes de contact maîtrisées

• PIOCHARD Domm : Def :

Coups spéciaux

• Domm : Def :

Coups spéciaux

• Domm : Def :

Coups spéciaux

Armes de lancer maîtrisées

• Portée : / /

Domm : *Coups spéciaux*

• Portée : / /

Domm : *Coups spéciaux*

Armes de tir maîtrisées

• Portée : / /

Domm : Rec :

• Portée : / /

Domm : Rec :

Armure

Pièce / Comp : Prot :

Enc : Malus :

Pièce / Comp : Prot :

Enc : Malus :

Bouclier

• Prot :

Enc : Malus :

•

•

•

Antech

LES REGLES

deuxième partie

Le monde de Sombre-Terre est une autre réalité qui répond à des règles. Que vous tentiez de manipuler une personnalité influente pour obtenir le matériel nécessaire à une expédition ou que vous soyez confronté à une tempête de sable, les situations à l'issue incertaine ne manqueront pas.

Le système de règles de Dark Earth repose sur quelques concepts présentés en principes applicables lors de situations. Grâce à ce noyau, tout meneur de jeu peut décliner des systèmes fluides permettant de simuler les actions et interactions des personnages.

Une fois ce corps de règles assimilé, plusieurs chapitres s'attachent à décrire précisément certains aspects du monde.

Le chapitre de la Survie expose en termes techniques les différents dangers de la nature hostile de Sombre-Terre. Grâce à ces règles, les joueurs apprendront quel sort terrible les attend à l'extérieur, mais surtout la manière de combattre et de se protéger des intempéries propres à un monde dévasté, plongé dans les ténèbres.

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

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

Le chapitre des Possessions s'attache quant à lui à décrire tous les objets qui peuvent assister les personnages dans leur combat pour la survie.

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

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

LES PRINCIPES

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

LE PRINCIPE DU BON SENS

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

LE PRINCIPE DE BASE

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

Exemple : Mes chances de réussite pour un test sont de quatre dés. Le résultat indique 1, 3, 4, 5 ; j'obtiens donc deux réussites (4 et 5).

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

Exemple : Dilon un fouineur, a remarqué une belle jeune fille. Après avoir subtilement manœuvré pour entamer une conversation non moins subtile, notre fouineur tente de séduire l'élue de son cœur. Cette conversation étant un premier contact, la tentative de Dilon est incertaine et nécessite un test. Pour connaître les chances de réussite de Dilon, on additionne donc son Aptitude Communication de 3 et son Talent Séduire de 1 pour un total de 4 dés. Dilon teste donc sa tentative de séduction en lançant ce nombre de dés et obtient 1, 2, 2 et 4. Avec une réussite, la prise

de contact est engagée, mais de justesse. Peut-être la jeune fille est-elle méfiante face à l'entreprenant fouineur, mais aussi un peu amusée ?

Chances de reussite

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

Le Principe Extraordinaire

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

BASE DE SIMULATION

Pour chaque dé à 6 faces lancé
1 2 3 = échec
4 5 6 = réussite

RÉSULTATS EXTRAORDINAIRES

6 compte : 2 réussites
Tous les dés indiquent 1 : Maladresse

Le Principe des Modificateurs

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

Exemple : Retrouvons Dilon et l'élue de son cœur. Comme nous l'avons vu précédemment, les chances de réussite du fouineur sont égales à la somme de son Aptitude de Communication et de son Talent Séduire, soit 4 dés. Conscient que l'affaire n'est pas gagnée d'avance, Dilon a fait des efforts ; il s'est lavé et a revêtu sa belle cape en peau de rats. Considérant que la belle sera sensible à un tel effort, le meneur de jeu accorde un dé de bonus aux chances de réussite du joli cœur.

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

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

Le principe des Seuils

Tous les personnages ne sont pas égaux devant l'adversité comme le montrent les différences d'Aspects. De même, chaque action nécessitant un test n'est pas de difficulté constante ; certaines épreuves sont en effet plus difficiles à surmonter. Pour refléter qu'il est, par exemple, plus facile de grimper une paroi riche en aspérités qu'un mur vertical, le système de jeu de Sombre Terre vous propose le Principe des Seuils.

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

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

Exemple : June veut rejoindre la hutte de Borg l'Ermite, perchée en haut des Vertiges du Quartier des Échafaudages. Avant de se lancer dans l'escalade, il lui faut lancer son grappin jusqu'à une poutre en hauteur. Le Meneur de jeu estime que la fouineuse doit obtenir 3 Réussites à son jet de Force + Lancer. June lance ainsi quatre dés pour 3 réussites du premier coup. C'est une réussite : le grappin s'est bien accroché.

ESTIMATION DES SEUILS

Difficulté	*Seuil*
Facile	1R
Aisée	2R
Normale	3R
Malaisé	4R
Difficile	5R
Très Difficile	6R
Chimérique	7R

Le Principe du Dépassement

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

Le Principe de l'Énergie

Chaque personnage de Sombre Terre peut faire appel à sa Ressource Énergie pour tenter de se surpasser à l'occasion d'actions cruciales ou très incertaines. Fruit de l'alchimie des corps humains régulièrement poussés à leur limite, l'Énergie est un mélange de volonté et d'adrénaline pouvant donner la possibilité de dépasser une difficulté. D'un point de vue technique, l'appel à l'Énergie est déclaré avant de lancer les dés. Chaque point investi est converti en un dé qui vient renforcer le Potentiel d'Action du personnage. On ne peut puiser dans sa ressource d'Énergie en une seule fois qu'à hauteur du plus fort score entre la Hargne et la Survie. La récupération de l'Énergie est développée p. 81 dans le chapitre consacré à la Santé.

LES CONSÉQUENCES DE L'ÉCHEC

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

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

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

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

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

LES SITUATIONS

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

LES SITUATIONS NORMALES

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

Dans une Situation Normale, la Difficulté est dépassée par le temps consacré à l'action. Si le Meneur de jeu veut entrer dans le détail, il peut associer un délai à une difficulté en fonction de la Compétence en jeu.

Exemple : Jon est apprenti Huilier. Il travaille dans les hangars de l'Âtre, à l'écart de l'agitation des Maîtres qui mettent volontiers la pression sur leurs équipes. Jon peut donc se considérer en Situation Normale pour effectuer une réparation sur un Landeur à vapeur. Le meneur de jeu indique que la difficulté de la réparation nécessite 3 Réussites. La Compétence Vapeur de Jon est de 3, notre Huilier peut donc se charger seul de cette tâche. Étant considéré en Situation Normale, Jon prend son temps et réussit automatiquement la réparation. Le Meneur de jeu considère qu'une action Vapeur de difficulté Moyenne prend normalement une journée. Le soir venu, Jon soupire de satisfaction en voyant l'engin cracher de nouveau la fumée en pétaradant.

LES SITUATIONS DE STRESS

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

Pour déterminer le nombre de dés lancés dans une situation de stress, on fait la somme d'une Aptitude et d'une Compétence appropriées ou d'une Capacité et d'un Talent adéquats. Cette somme de dés peut

être enrichie en puisant dans l'Énergie du personnage.

Exemple : Alors qu'il cambriolait un dépôt de nourriture avec un de ses acolytes, Finn a été surpris par une patrouille de Miliciens. La poursuite dure depuis déjà quelque temps, mais les deux Rôdeurs ont pris une bonne longueur d'avance. Bloqué dans une ruelle, Finn découvre une porte menant vers une cave qui pourrait fournir un abri salutaire. Malheureusement, l a porte est fermée à clefs En bon cambrioleur, cette serrure ne présente aucune difficulté pour Finn. Cependant, les Gardiens du Feu sont à ses trousses et il doit agir vite. Il est donc en Situation de Stress. Pour réussir à ouvrir la porte avant que les Gardiens du Feu ne le découvrent, il doit lancer autant de dés que la somme de son Aptitude Techniques et de sa compétence Métal, soit 4 dés. Le Meneur de jeu estime que la difficulté est de trois réussites et que l'obscurité ambiante modifie défavorablement le jet de Finn d'un dé. Pour contrecarrer ce modificateur, Finn puise un dé dans sa Ressource Énergie.

Les Oppositions Passives

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

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

• Si la Résistance de l'obstacle est supérieure au nombre maximum de réussites que peut obtenir un personnage, sans faire appel à son Énergie, l'action est déclarée automatiquement échouée. Le personnage considère alors que cette action est impossible à réussir.

Exemple : Finn continue de s'acharner sur sa serrure. Son compagnon n'en peut plus de le voir s'éterniser et bouscule le Fouineur pour défoncer la porte. Cette action est une Opposition passive entre la Force ajoutée au talent Forcer et la Résistance de la porte, fixée par le meneur de jeu à trois réussites. Le Rôdeur lance ainsi cinq dés auxquels il ajoute un dé d'Énergie dans l'espoir d'obtenir les trois réussites nécessaires pour briser la porte.

Certaines situations d'opposition peuvent mettre en jeu un individu. S'il n'est pas informé de l'opposition dont il est l'objet, il est considéré comme un obstacle. L'action est alors résolue comme une Opposition Passive dont la résistance est déterminée par son score dans un Talent ou une Compétence adéquate. Par contre, si l'individu est informé de l'action en cours, il devient un adversaire et la situation une Opposition Active.

Exemple : Finn essaye de traverser une cour où veille un Gardien du Feu. L'obscurité fournissant une couverture efficace, le Fouineur compte utiliser sa discrétion pour déjouer la vigilance du garde. Celui-ci n'étant pas informé de sa présence, il est considéré comme un obstacle que devra déjouer Finn lors d'une Opposition Passive. Le talent Surveiller de 2 de la sentinelle fixe le nombre de réussites que doit obtenir le Fouineur pour passer inaperçu. La somme de sa Capacité Agilité et de son Talent Camoufler lui donne 6 dés ce qui devrait amplement suffire.

Les Oppositions Actives

Lorsque deux êtres vivants s'affrontent, on parle de situation d'opposition active. Ce genre de situation peut s'appliquer à toute forme d'affrontement physique ou non. Les Oppositions actives peuvent être réparties en Compétitions ou en Duels.

LES COMPÉTITIONS

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

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

• Si plusieurs adversaires participent à une Compétition, il suffit de classer les réussites obtenues par chacun en ordre croissant pour obtenir le vainqueur.

Exemple : June est une enfant des Vertiges agile mais turbulente. Avec ses camarades de quartier, elle se livre souvent à des courses d'escalade entre les passerelles des cabanes suspendues du quartier des Échafaudages. Ce genre de compétition met en jeu la Capacité Agilité et le talent Grimper. Le meneur de jeu estime qu'un seul test est nécessaire pour déterminer le vainqueur. June lance six dés de même que son adversaire. Les deux lancers indiquent quatre réussites pour June et trois pour son rival. C'est donc la sauvageonne qui l'emporte d'une courte avance, sous les hourras des membres de sa bande.

LES DUELS

Un Duel implique au moins deux adversaires. Contrairement à une Compétition, un Duel vise à faire mieux que l'adversaire ; il ne suffit pas de gagner, il faut vaincre. Pour remporter un Duel, les adversaires peuvent utiliser n'importe quelle paire Aptitude/Compétence ou Capacité/Talent à condition qu'elle soit adaptée à la situation. Pour résoudre un duel, les adversaires jettent simultanément les dés. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites obtient un avantage et la différence entre les deux jets donne le nombre de réussites qu'il a obtenues.

Si le meneur de jeu le désire, il peut fixer un nombre de réussites à atteindre pour remporter le duel.

Si un personnage est confronté à plusieurs adversaires, il peut répartir à sa guise ses dés d'action entre ses différents opposants, à condition de le faire avant son jet.

Exemple : Donn Gerub est un Bâtisseur influent mais il compte de nombreux rivaux politiques. Monté à la tribune, il tente d'imposer un de ses projets au Plan mais il est confronté à la contre argumentation d'un Maître de Confrérie éloquent. Pour savoir lequel des deux orateurs va l'emporter, un Duel d'influence est initié. Le meneur de jeu estime que chaque réussite compte pour dix voix et qu'il faut convaincre la majorité de l'assemblée. Les deux représentants peuvent s'affronter au fil de trois périodes avant le vote décisif. L'orateur qui obtient une somme

de cinq réussites gagne le duel. Pour commencer, les adversaires décident de tester leur Aptitude de Communication à laquelle ils ajoutent leur Compétence Éloquence. Gerub et le Maître lancent respectivement 5 et 6 dés. Le premier obtient trois réussites tandis que son adversaire en obtient quatre. Le Maître emporte la première période du Duel avec une réussite de différence qui lui permet de convaincre l'équivalent de dix voix. Pour la seconde période, Donn Gerub fait le tour des gradins pour tenter d'influencer ses contacts tandis que son adversaire continue son discours fleuve. Gerub fait la somme de sa Prestance et de son Talent Influencer pour 6 dés alors que le Maître en lance autant. L'issue de cette seconde période donne 4 réussites pour Gérub et 3 pour son adversaire. L'équilibre est atteint ; les deux orateurs sont au coude à coude avec chacun une réussite. Pour la période décisive, Gerub en vient à faire pression sur l'assemblée grâce à des menaces déguisées, il utilisera donc sa Prestance couplée au Talent Impressionner pour 7 dés tandis que son Adversaire choisit la démagogie en utilisant sa Trempe et le Talent Motiver, pour un total de 8 dés, de manière à provoquer une réaction chez les indécis. Gerub obtient 3 réussites alors que son adversaire en obtient 6 ce qui lui donne un nouvel avantage de 3 réussites pour un total de quatre. A l'issue du Duel d'influence, aucun des deux orateurs n'a réussi à obtenir la majorité et il reste 60 voix indécises. Le Meneur de jeu décide de répartir au hasard les voix en lançant un dé sachant qu'un résultat pair s'ajoutera aux voix de Gerub tandis qu'un impair gonflera les voix du Maître de Confrérie. Le dé indique 2 ce qui donne 20 voix supplémentaires à Gerub. Le résultat final du vote donne donc 30 voix pour Gerub, 30 abstentions et 40 pour le Maître qui l'emporte. Donn Gerub, étouffant de rage, quitte la salle.

LES ACTIONS

Malgré le cataclysme qui faillit rayer toute trace de vie de ce que l'on devait nommer désormais Sombre-Terre, des poches de vie ont subsisté. Les animaux et les plantes se sont adaptés, de même que les humains, chacun à leur manière. Pour ces derniers, ce fut certainement grâce à leur capacité d'apprentissage et leur vaste potentiel d'actions.

Pour refléter les possibilités d'action, un personnage de Dark Earth est décrit par des aspects dont les capacités déclinées en talents et les Aptitudes associées à des compétences sont la colonne vertébrale. Grâce à ce système, toute situation peut être estimée et résolue en fonction des principes du système de jeu.

Les Capacités

Elles représentent la base innée du personnage, la partie anciennement animale de l'être humain, les comportements les plus primaires, celle en quelque sorte qui l'a aidé à survivre au cataclysme. Dans ce monde de survivants, les capacités sont très importantes et font l'objet d'un développement par l'expérience et l'apprentissage. Les animaux et les monstres sans conscience ne sont définis que par des capacités. Pour les humains, les capacités sont mesurées sur une échelle de 1 à 4. Les capacités supérieures à 4 sont spécifiques à certains animaux et monstres.

Les talents

Les talents traduisent la manière dont le PJ a pu développer son inné par l'expérience, c'est-à-dire ses capacités. Cette expérience est le plus souvent très directe, physique, et les actions qu'elle concerne sont limitées et spécialisées.

Les talents sont mesurés sur une échelle de 0 à 6. Certains d'entre eux, ayant des valeurs supérieures, sont propres à des animaux particuliers.

On peut noter que les talents possibles indiqués par le profil de base à la création du PJ sont les talents les plus communs de Dark Earth. Vu que l'on se trouve dans un monde de spécialisés, il est tout à fait possible que d'autres talents existent et soient développés par des êtres humains très spécialisés. Certaines créatures possèdent ainsi des talents spécialisés propres à leur espèce.

Prestance

Séduire

C'est l'action d'attirer une personne, d'éveiller son intérêt, et, pourquoi pas, de lui faire éprouver des sentiments amoureux.

Influencer

C'est l'action de commander de manière non autoritaire une personne. Ce talent mesure le charisme, le magnétisme ou l'aura du PJ, et sa propension à imposer son point de vue. Ce talent est très souvent développé par les prôneurs.

Impressionner

C'est la faculté de faire peur à un adversaire, et de le faire fuir ou de l'affliger d'un handicap lors du combat, en utilisant toutes sortes de postures, sons, de mimiques et de positions agressives. Ceci est très souvent employé par les animaux, afin d'éviter des affrontements meurtriers.

Hargne

Supporter

C'est l'action de supporter une blessure, en serrant les dents, en utilisant sa volonté de gagner et d'en ignorer la douleur incapacitante afin de poursuivre un combat.

Surprendre

C'est l'action de prendre l'initiative lors d'une agression volontaire ou involontaire. C'est en quelque sorte l'instinct de survie qui est développé par ce talent.

Agresser

C'est le talent consistant à utiliser son agressivité pour transformer tout ce qui tombe sous la main comme une arme létale pour l'adversaire. Ainsi, le moindre caillou, barre de métal, ou instrument peut se transformer en une arme. Ce talent sert aussi pour les bagarres, la lutte.

Reportez-vous au chapitre sur les Combats p. 69 pour connaître les spécificités des caractéristiques martiales.

Agilité

Grimper

Ce talent permet à celui qui le possède d'escalader toute surface : pierre, architecture de métal, etc.

En termes de règles, ce talent est souvent confronté à des difficultés imposées par le Meneur de Jeu. Un nombre de réussites inférieur au seuil demandé signifie soit un arrêt dans la progression, soit un ralentissement très important. Si aucune réussite n'est obtenue, le personnage chute, mais il peut se rattraper en tentant un jet d'Agilité. Une maladresse, quant à elle, indique que le personnage tombe sans aucune possibilité de se rattraper.

Camoufler

Il s'agit du talent servant à se cacher, se faufiler sans se faire remarquer, se soustraire à l'attention d'autrui, à être discret. Camoufler permet aussi de voler à la tire et de camoufler des objets que l'on porte sur soi. Ce talent se montre très utile à nombre de fouineurs.

Esquiver

C'est la réponse réflexe aux dommages qui peuvent être infligés au personnage par un ennemi. Esquiver est un désengagement complet du corps à corps. Le personnage quitte le combat.

Reportez-vous au chapitre sur les combats pour plus de précisions sur l'utilisation de l'esquive.

Force

Forcer

Ce talent permet de « passer en force » : de briser des portes, de tordre des barreaux, de pousser des éléments lourds, etc. La plupart du temps, ce talent est utilisé en opposition passive. Il peut cependant être utilisé aussi lors de bras de fer, de tir à la corde, ou d'épreuves ou d'actions de même type.

Porter

Ce talent représente la possibilité du PJ de mieux porter son équipement et ses possessions au-delà de sa charge normale.

Pour plus de détails sur l'encombrement et la fatigue, reportez-vous au chapitre consacré à la Santé, p. 81.

Lancer

C'est le talent de lancer le mieux possible toute forme de projectiles plus ou moins incongrus.

Résistance

Endurer

Ce talent permet de résister à la fatigue, au cours d'actions prolongées, faisant appel à la force ou à la puissance du personnage. Il peut être utilisé lors de longues courses, de nages prolongées, de marches forcées...

Régénérer

Les hommes qui survécurent au Grand Cataclysme avaient déjà en eux des capacités et des talents de survie à l'état latent. Ainsi, il est possible grâce à ce talent de régénérer une blessure physique reçue lors d'un combat ou bien lors d'un accident.

Pour plus de précisions sur l'utilisation de ce talent, reportez-vous au chapitre consacré à la Santé, p. 81.

Controler

Avec ce talent, le personnage peut contrôler de manière limitée ses besoins essentiels tels que la faim, la soif, le sommeil, la chaleur. Ce talent correspond pratiquement à des techniques inconscientes de yoga poussées à leur bout.

Pour plus de précisions sur l'utilisation de ce talent, reportez-vous au chapitre consacré à la Santé, p. 81.

Sens

Observer

En faisant appel à ce talent, ou peut apercevoir un petit défaut matériel ou prendre conscience d'un détail mental qui échappe à la normalité. Ce talent permet également de repérer ou de chercher quelque chose de précis dans un endroit, de trouver des objets cachés. Observer rend compte de la capacité des humains survivants de pouvoir mieux percevoir leur environnement dans les ténèbres de Sombre-Terre sans toutefois être nyctalopes ou bien posséder une vision infrarouge. Observer peut donc s'utiliser dans l'Obscur sans retrancher plus de malus que ceux indiqués par le milieu traversé.

Pour plus de détails sur les milieux, reportez-vous au chapitre la Survie p. 64.

S'orienter

Ce talent permet au PJ de se diriger dans un endroit inconnu : un désert, l'obscur, une ruine, un vieux chemin, tout en gardant conscience de la direction du nord. Les humains ont développé (peut-être réveillés) en eux un sens de l'orientation proche de celui des oiseaux lié au pôle magnétique.

Surveiller

Ce talent mesure la vigilance du PJ. Il est important, quand ce dernier monte la garde, ou qu'il veut protéger quelqu'un. Le PJ utilise pour ce faire l'ensemble de ses sens. Ce talent est souvent joué en situation d'Opposition avec le talent Camoufler.

Trempe

Surmonter

Ce talent permet à l'aventurier de surmonter les peurs et les terreurs du monde déchiré qui l'entoure. Il est souvent utilisé en opposition avec le talent impressionner.

Motiver

Très important pour les marcheurs, ce talent permet d'évoquer en chacun d'entre les humains, la flamme de l'espoir qui le fera continuer sa route, son action. Ce talent permet ainsi de remettre en action des personnages paralysés par la peur et la folie.

Résister

Ce talent permet de contrecarrer volontairement et inconsciemment des tentatives de séduction, des influences mentales et des conditionnements. Ainsi, ce talent est très souvent utilisé en Opposition avec les

talents comme Influencer et Séduire ainsi qu'avec bon nombre de compétences liées à l'aptitude communication.

L'Utilisation des Capacités et des Talents

Les capacités peuvent être utilisées seules, ou en couple avec un talent pour un test approprié. Ainsi, l'utilisation d'un talent augmente les chances de réussite d'une action, reflétant ainsi l'apport de l'expérience à une simple potentialité innée.

Dans une situation impromptue, un personnage fera appel à une capacité adéquate, éventuellement augmentée d'un talent dont le champ recouvre la situation rencontrée.

Exemple : Dunbar vient de tomber dans les eaux noires d'un marécage du Chaudron des Enfers. Comme la majorité des célestes, le malheureux ne sait pas nager. Pour estimer ses chances de se sortir de ce mauvais pas, il utilisera sa capacité Agilité seule. Par contre, quelques heures auparavant, le même Dunbar avait dû fuir devant une bête féroce. Le seul moyen d'échapper au prédateur fut de se réfugier dans un arbre. A ce moment, l'infortuné apprenti explorateur avait pu utiliser sa capacité Agilité augmentée de son talent Grimper, dont l'utilisation semblait on ne peut plus adéquate, et salutaire...

LES APTITUDES

Contrairement aux capacités, les aptitudes sont des caractéristiques qui reflètent les grands domaines d'action qui mettent en jeu la culture et l'acquis des personnages. Les aptitudes peuvent ainsi être comparées à des affinités pour une activité ou un aspect de la vie humaine. Comme les capacités, les aptitudes sont notées de 0 à 4 et peuvent être associées à des compétences.

LES COMPÉTENCES

Les compétences sont les spécialisations des aptitudes du personnage. Alors que les aptitudes composent le savoir de base du survivant lui permettant de s'adapter à toutes les situations, les compétences sont à envisager comme des savoirs très spécialisés, adaptés, opérant et répondant à des situations précises et particulièrement périlleuses que les survivants se sont transmises au fil des générations. Du point de vue de ce monde, il a en effet fallu rompre avec l'idée d'un savoir multi-tâches, où chacun essaye d'exceller en tout. Dans Sombre-Terre, une fois que l'on maîtrise un élément, il s'agit de l'exploiter au maximum. Nous ne sommes pas dans un monde d'amateurs mais bien de spécialistes surentraînés se battant presque tous les jours pour leur vie.

Les compétences sont notées de 0 à 6 : 1 signifiant que le personnage est un novice dans la compétence, 6 qu'il est un expert.

L'Utilisation des Aptitudes et Compétences

Les Aptitudes peuvent être utilisées seules comme les capacités dans certaines situations génériques. Par contre, dans des situations plus spécifiques, faisant notamment appel à certains aspects des métiers ou des activités spécialisées, le niveau de la compétence est additionné à celui de l'aptitude dont elle dépend pour obtenir un potentiel d'action.

Si un personnage n'a pas développé une compétence nécessaire à la réussite d'une action, son test s'effectuera avec un seuil de difficulté majoré d'un niveau.

Exemple : Guntar vient de prendre un impressionnant mousquet à rueg sur le corps d'un maraudeur mort en défendant son repaire. Malheureusement, son entraînement ne l'a pas préparé à l'usage d'une telle arme. Si Guntar s'entête à vouloir tirer avec un tel engin, il ne pourra utiliser que son aptitude Arts Martiaux et tous ses tests de tir verront leur seuil augmenté d'un niveau.

Arts martiaux

Il existe autant de compétences d'arts martiaux que d'armes utilisées par les habitants de Sombre-Terre. Celles qui vous sont proposées dans ce livre correspondent aux armes maîtrisées par les habitants de Phénice. Ainsi, lorsqu'un personnage commence à apprendre l'usage d'une arme, il s'y consacrera jusqu'à en tirer toutes les possibilités pour plus d'efficacité.

Vous pouvez vous référer au chapitre sur les Combats, p. 69 pour plus de détails sur l'utilisation des Arts martiaux et des compétences qui y sont liées.

Communication

Baratin

C'est l'art précieux du bagout, et des arnaques savamment montées, ou encore improvisées selon l'inspiration. La compétence permet d'embrouiller son interlocuteur, dans le but de le tromper ou de lui faire admettre quelque chose. Cette compétence est très utile avec certains fouineurs particulièrement rusés, et autres prôneurs et gardiens du feu sévères.

Représentation

L'humain n'a plus le temps pour l'art. De plus, il a perdu l'ensemble des cultures et des savoirs artistiques depuis le Grand Cataclysme. Cette Tabula Rasa l'a obligé à tout reprendre à zéro. Ainsi trois cents années plus tard, avec la redécouverte de certaines connaissances de l'Avant, l'art est devenu plutôt un théâtre reposant essentiellement sur l'improvisation, où les costumes tiennent lieu de sculpture, les maquillages et les décors de peinture. Le chant, la comédie sont intégrés dans ce théâtre total que pratiquent les « artistes » de Sombre-Terre.

Éloquence

C'est l'art de s'exprimer en public, de bâtir une argumentation, ou encore de faire appel aux émotions d'une foule. Cette compétence sert à galvaniser un groupe de combattants, à décider plusieurs personnes à se ranger à son avis...

Marchandage

Il s'agit de l'art d'acheter et de vendre au meilleur prix. Une bonne partie de l'économie de Phénice reposant sur le troc, ses habitants ont l'habitude de longs palabres avant de se mettre d'accord. D'une manière générale, lorsque le baratin ne fait plus d'effet, il est temps de passer au marchandage.

Pour connaître les détails des relations « commerciales » dans Phénice, reportez-vous au chapitre Les Possessions p. 86.

Empathie

Cette compétence permet au personnage de se mettre en accord avec un ou plusieurs interlocuteurs et de prêter attention à l'ensemble du langage non verbal de ceux-ci. En effet, dans Sombre-Terre, il est crucial de savoir anticiper une réaction violente annoncée par des tressaillements presque invisibles. Elle permet aussi de détecter quand quelqu'un ment effrontément ou bien cherche à cacher ses émotions.

Érudition

Coutumes (castes)

Cette compétence se divise en autant de castes qui existe dans le stallite (soit pour Phénice six castes). C'est la connaissance de la hiérarchie, des rites, des codes de politesse, des us et des coutumes, des jeux et de l'argot propres à chaque caste. C'est aussi la connaissance de la fonction, des métiers liés à la caste.

Légendes

C'est la connaissance de la plupart des légendes, à l'atmosphère mystérieuse et souvent angoissante. Ces légendes peuvent porter sur Phénice, sur les autres stallites, les terres couvertes par l'obscurité et même sur Solaar lui-même, ainsi que sur le Grand Cataclysme qui manqua de détruire l'humanité.

Lettres

Dans Dark Earth, savoir lire et écrire est un privilège très rare. Généralement, l'apprentissage s'effectue sur un vieux livre, une relique de l'Avant, précieusement conservée. Les alphabets les plus couramment connus sont le latin et le japonais. Il existe aussi un alphabet, mixant les deux premiers, servant à noter la langue commune parlée dans Sombre-Terre. Cette compétence regroupe aussi les humanités, une sorte de culture générale sur la poésie, la littérature, la philosophie, l'histoire, la sociologie qui n'existent plus en tant que art et science ; elle reflète précisément le savoir livresque d'un personnage.

Intendance

C'est le savoir-faire nécessaire à la gestion humaine comme économique. On l'utilisera aussi bien dans le cadre d'un stallite qu'au sein d'une caravane de Marcheurs. Cette compétence regroupe la gestion, la comptabilité, la gestion des stocks, l'achat et la dépense, ainsi que la bonne coordination des personnes sous la responsabilité du personnage. C'est une compétence essentielle pour les nourrisseurs et bon nombre de prôneurs. Elle permet aussi d'évaluer la valeur des marchandises que l'on souhaite troquer.

Religion

C'est la connaissance de tout ce qui concerne la religion solaire qui régit théoriquement la vie des habitants des stallites : la hiérarchie religieuse, les sacrements, les légendes, la liturgie, les dogmes, les prières, les rites et les fêtes religieuses, etc.

L'Avant

C'est la connaissance de la société humaine avant le Grand Cataclysme. Cette connaissance est très empirique et se veut surtout un intérêt profond pour toute chose en provenance de l'Avant. Cette compétence pourra être utile à son utilisateur pour reconstruire les bases d'une société avancée.

Régions

C'est la connaissance théorique d'une région géographique, de ses survivants, des stallites s'y trouvant, des milieux géographiques la composant ainsi que des animaux et des plantes la peuplant. Comme pour les survies et les techniques, cette compétence est déclinée par nom de régions.

Techniques

Cette aptitude représente le savoir-faire humain dans la transformation de la matière en objets utilisables et maniables, en outils et en équipements. Ce sont surtout les bâtisseurs qui développent ces compétences et les savoirs de cette caste se transmettent souvent par un système d'apprentissage évolué. Il est certain que c'est parmi ces compétences que l'on trouve les restes les plus marquants de la haute maîtrise technique atteinte par l'homme avant le Grand Cataclysme.

Chaque compétence est une spécialisation aiguë et pointue de la technique. Le technicien connaît tout sur sa compétence qui lui permet d'employer au mieux et dans toutes les situations possibles le matériau qu'il sait transformer. Il sait ainsi construire des objets décoratifs, des outils, des bâtiments. Il connaît les méthodes de mines et de raffinement de la matière.

Métal

C'est la technique de transformation de tous les métaux. Cela comprend la connaissance du minerai, de son extraction, de son raffinement, du four, de la chaleur, des outils de frappe, des moules et enfin de l'assemblage et de la monte.

Bois

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

Pierre

La technique de la pierre regroupe de l'extraction en passant par la taille et la sculpture à l'architecture et la maîtrise des voûtes et des arcs-boutants.

Verre

Cette matière est devenue importante dans un monde ou la lumière est devenue une denrée rare. Les verriers sont aussi bien capables de fabriquer des petites fioles fragiles que d'immenses verrières servant à refléter la puissante lumière et chaleur de Solaar.

Corps

C'est une technique spéciale où le corps humain sert de matériau de base. Elle s'emploie de deux manières avec un même tronc commun. La première manière acceptée (et même demandée) de tous est ce qui se rapproche le plus de la médecine et des premiers soins. Le technicien du corps est surtout un réparateur… ou plutôt un soigneur. Dans ce cas, la technique corps regroupe la connaissance, le diagnostic ainsi que les traitements des différentes maladies et infections qui peuvent atteindre l'homme. En général, les maladies sont assorties d'un seuil de difficulté, qui rend compte de leur virulence : le technicien du corps doit atteindre ce seuil avec sa compétence. Ce sont aussi les différentes techniques de premiers soins et l'utilisation des trousses de secours, des bandages. Cette compétence

permet le plus souvent d'apporter un soulagement au blessé et permet par exemple d'arrêter les hémorragies, ou de réduire une fracture.

Pour plus de détails sur les soins et la guérison, reportez-vous au chapitre sur la Santé P. 81.

La deuxième utilisation de cette compétence est une utilisation artisanale du corps. Ce maniement est souvent prohibé dans les stallites mais est très largement accepté parmi les marcheurs et les communautés de survivants. Il s'agit d'utiliser et de transformer les matières premières que peut fournir un corps mort. Ainsi, les cheveux sont employés pour fabriquer des vêtements, tandis que la peau peut être tannée, les os sculptés en outils, le sang transformé en eau grâce à des filtres et même quelquefois la chair mangée.

La technique corps englobe aussi toutes les pratiques cosmétiques comprenant les techniques de tatouages, percements, déformations, scarifications, et autres sculptures de dents.

- Les énergies et les machines

Ce sont la connaissance et la pratique des principales énergies encore en usage sur Sombre-Terre. C'est aussi la capacité à construire des objets qui utilisent cette énergie. L'ensemble de la technique, de l'invention se fait autour de l'énergie. Ainsi un technicien de la vapeur sait mettre au point des machines et des armes liées à la vapeur. Dans ce monde, beaucoup d'inventions sont possibles.

Afin de connaître le niveau technologique de Phénice, reportez-vous au chapitre sur les Possessions, p. 86.

Vapeur

La vapeur est surtout utilisée comme moyen de chauffage et de propulsion pour des petits objets servant alors de projectiles dangereux. À Phénice, l'invention de véhicules à vapeur n'est pas très avancée, mais bon nombre de bâtisseurs et gardiens du feu huiliers travaillent d'arrache-pied à cette technique révolutionnaire.

Électricité

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

Huiles

C'est la technique d'utilisation de toutes les huiles hydrocarbures (souvent issues de dépôts de carburants ou bien de nappes de pétrole remontées à cause des mouvements géologiques importants). Cette technique s'applique aussi à la construction d'objets permettant la combustion de ces huiles et le dégagement de lumière et de chaleur.

Vents

C'est la technique de la maîtrise de cette force de locomotion importante ainsi que la construction de tous les objets utilisant le vent comme des chars à voiles, des ballons, des ailes volantes et mêmes des aérogyres. Les moulins à vent font partie de cette technique.

Lumieres

C'est la connaissance et la fabrication de tous les objets pouvant fournir et contenir de la lumière. C'est aussi la connaissance et la manipulation de toutes les matières inflammables dégageant de la chaleur et de la lumière comme le charbon, le bois, certaines plantes et champignons, la poudre (retrouvée mais rarement utilisée du fait de sa dangerosité). L'huile de rueg, tirée de l'algue du même nom cultivée dans les stallites grâce aux recherches des nourrisseurs, entre dans cette catégorie.

L'Antech

C'est la compréhension et l'utilisation de toutes les technologies issues de l'Avant. Cette technique est rare, réservée à une élite et souvent très dangereuse.

Relations

Si l'aptitude Relations rend compte de la facilité d'un personnage à cultiver et nouer des relations, les compétences qui y sont liées en précisent l'objet. On distingue ainsi deux types de compétences de Relations : les Quartiers et les Contacts. Contrairement aux autres compétences, celles-ci sont mesurées de — 6 à + 6.

Les Quartiers

Les Quartiers portent le nom des différentes zones d'habitations et d'activité qui composent les Marches de la mosaïque de Phénice. A chacun des quartiers décrits dans le livre de Phénice correspond donc une ou plusieurs compétences qui reflètent la familiarité du personnage avec les différents lieux d'un quartier ainsi que la réputation qu'il y a développée.

VIE DANS UN QUARTIER

- 6 Banni	+ 1 Accepté
- 5 Maudit	+ 2 Bienvenu
- 4 Recherché	+ 3 Intégré
- 3 Rejeté	+ 4 Familier
- 2 Malvenu	+ 5 Représentant
- 1 Ignoré	+ 6 Figure locale
0 Inconnu	

Utilisation des Quartiers

Une compétence de quartier permet à un personnage de savoir où trouver un objet ou une personne, d'obtenir des renseignements ou de l'aide d'un quidam, etc. Selon le désir du joueur, le meneur de jeu doit alors déterminer une période couvrant la recherche en fonction de sa difficulté. Cela fait, il suffit de résoudre la situation en accord avec les règles exposées p. 56 (Les Situations) sachant que le Potentiel du personnage est déterminé par la somme de son Aptitude Relations et de la compétence de Quartier adéquate.

Exemple : Finn a été chargé par sa famille de retrouver son jeune frère qui n'a pas donné de nouvelles depuis plusieurs jours. Avant de s'inquiéter, le Fouineur décide de faire le tour de la Ferraille pour interroger les habitants. Finn prend son temps, aussi cette action sera résolue comme une situation normale. Le seuil de difficulté est fixé

par le meneur de jeu à 3. La compétence Ferraille de Finn étant également de 3, le meneur de jeu indique qu'après deux bonnes heures d'errance, Finn réussit à trouver une connaissance qui lui indique que son frère a été aperçu pour la dernière fois aux côtés d'une bande qui se dirigeait vers la Nouvelle Coulée.

Les Contacts

Les Contacts portent le nom d'un individu ou d'un groupe décrit dans le livre de Phénice. Il existe donc une infinité de contacts possibles que le meneur de jeu pourra développer au fil des aventures vécues par les personnages dans Phénice et ses abords. Une telle compétence indique le degré de familiarité d'un personnage avec le contact en question.

VIE DANS UN QUARTIER

- 6 Ennemi juré	+ 1 Connaissance
- 5 Ennemi déclaré	+ 2 Contact
- 4 Hostile	+ 3 Compagnon
- 3 Rivalité	+ 4 Allié
- 2 Rancune	+ 5 Ami
- 1 Méfiance	+ 6 Frère
0 Neutralité	

Utilisation des Contacts

Une compétence de Contact définit les rapports plus ou moins négatifs d'un personnage avec un habitant de Phénice particulier, que l'on nommera Personnalité en termes de règles. Ainsi, plus la valeur d'une personnalité est élevée, plus il sera disposé à apporter son aide au personnage. Comme tous les tests de compétence, le meneur doit déterminer un seuil de difficulté en fonction des exigences du personnage. En cas d'échec, le personnage n'obtiendra rien. Par contre, s'il a obtenu au moins une réussite, son contact pourra lui offrir une aide équivalente au nombre de réussites obtenues pour ce test.

Exemple : Finn sait maintenant que son frère est parti dans la Nouvelle Coulée pour un duel contre une bande de rôdeurs rivale. Ce quartier étant dangereux, le Fouineur veut demander à un chef de bande de sa connaissance de lui mettre à disposition deux gros bras pour l'accompagner. Son score de Contact est de trois ce qui lui permettrait un service contre dette, mais Finn n'aime pas être redevable. Une fois en présence de son compagnon, il effectue un test de Relations + Greg (c'est le nom du chef du bande...) pour 5 dés. Avec trois réussites, Finn obtient l'aide qu'il désirait mais il devra tout de même accomplir un petit larcin en échange de cette faveur.

Évolution des Compétences de Relations

Comme toutes les compétences, les Quartiers et les Contacts peuvent être développés par l'expérience en dépensant des points de Vécu (voir p. 102). Cependant, en fonction des actions du personnage au cours du jeu, le meneur de jeu peut faire évoluer ces compétences, en positif comme en négatif. Ainsi un personnage pourra aussi bien voir sa réputation augmenter qu'assumer ses erreurs. Enfin, si un personnage commet une Maladresse, le score de la compétence Relations testée baisse de 1 automatiquement.

DU BON USAGE DES COMPÉTENCES DE RELATIONS

Les règles ci-dessus ne sont proposées que pour rendre compte de l'issue des longs palabres qui régissent les rapports entre Phéniciens. Elles ne doivent donc être utilisées que pour fluidifier le cours d'une aventure en évitant les discussions parasites. Cependant, elles ne doivent en aucun cas remplacer le jeu de rôles. Si le meneur de jeu estime qu'une rencontre avec un contact doit être jouée complètement, ces règles s'effacent derrière l'interprétation des rôles.

Le Statut

Phénice étant organisée en marches dédiées à des castes, celles-ci constituent de véritables sociétés interdépendantes mais aux particularismes flagrants. Chaque habitant a ainsi sa place au milieu de tout un réseau de relations au sein duquel la réputation joue un grand rôle. Le statut mesure cet aspect de la vie de Phénice ; plus un personnage a un statut élevé, plus il est influent dans sa caste. Cette position sociale peut ouvrir des portes, mais elle peut aussi impliquer des responsabilités...

D'un point de vue technique, le statut est mesuré de 1 à 6. Lorsqu'un personnage est en présence d'un autre individu de sa caste, il bénéficie d'un modificateur positif à tous ses tests impliquant les aptitudes de Communication et de Relations s'il a un statut supérieur.

MODIFICATEUR DE STATUT SUPÉRIEUR

Statut 4 : + 1D
Statut 5 : + 2D
Statut 6 : + 3D

Exemple : Geron est un fouineur reconnu dans sa caste. Avec un statut de 4, on dit de lui qu'il est un Loup. A la recherche d'un châssis de véhicule, il a réussi à nouer quelques contacts avec des ferrailleurs. Pour obtenir le meilleur prix, Geron compte faire jouer son statut alors que ses interlocuteurs sont de rang inférieur. Le fouineur bénéficie donc d'un modificateur d'un dé à son test de Communication + Marchandage.

Survie

À l'identique des compétences de Combat et de Technique, les compétences de Survie sont des spécialisations du personnage. Chaque compétence est une connaissance complète de l'objet de survie auquel elle se rattache. Ces compétences de survie sont souvent développées par les marcheurs et les aventuriers courageux. Ainsi, si vous êtes un habitant d'un stallite, c'est-à-dire un céleste, et que vous souhaitez vous aventurer dans l'obscur, il est très fortement conseillé de se faire enseigner par un marcheur les rudiments de la survie dans ce milieu.

Les compétences de survie liées aux animaux sont les connaissances de l'éthologie et de la biologie de l'animal, de la manière de

le chasser, de le dresser quand cela est possible, de l'utiliser pour survivre (la nourriture qu'il produit, la peau, les os, etc). À l'identique des Esquimaux fondant leur vie sur l'exploitation du phoque, chaque compétence de survie animalière établit une sorte de symbiose, de domination écologique dans laquelle l'humain essaye de tirer le meilleur parti de l'animal. La description est identique pour les végétaux. L'humain s'attache à la connaissance exclusive d'une plante dont il va tirer le plus grand partis pour l'ensemble de sa survie (on peut reprendre l'exemple du maïs chez les Amérindiens).

Animaux

Sont listées les principales compétences de survie animalière que l'on peut trouver à Phénice.

Rats ; Chiens ; Ours ; Oiseaux ; Insectes (pas de dressage) ; Loups ; Yacks

Végétaux

Sont listées les principales compétences de survie végétale que l'on peut trouver à Phénice

Rueg ; Champignons ; Essences rares (arbres, fleurs, céréales)

Milieux

Les compétences de survie liées à un milieu indiquent la familiarité d'un personnage avec celui-ci. Un Milieu est ainsi le résumé de connaissances géographiques et géologiques et de savoirs quant aux possibilités de trouver de l'eau et de la nourriture. C'est aussi la capacité à installer du mieux possible un campement dans ce milieu et de se protéger des intempéries et des difficultés propres au milieu. C'est aussi la compétence à réutiliser et à récupérer tous les matériaux trouvés dans le milieu traversé afin d'en faire quelque chose d'utile et de fonctionnel.

Milieux possibles :

Stallites ; Souterrains ; Ruines ; Glaces ; Déserts ; Montagnes ; Chaos ; Marais ; l'Obscur ; Mortezones

La Survie

Le vent glacé transperce vos épais vêtements en rueg. La poussière noire et opaque encombre vos poumons et vous coupe le souffle. Mais le plus insupportable est cette obscurité poisseuse et perpétuelle contre laquelle votre maigre lampe à huile ne peut pas grand-chose. Cette immensité noire, cette plaine dévastée se confondant à l'infini avec les ténèbres du monde vous glace d'effroi, plus encore que ce vent si vif qu'il en devient abrasif. Mais vous serrez les dents, vous retrouvez votre confiance en sentant sur votre dos la bête qui vous avez abattue ainsi que les gourdes d'eau potable parcimonieusement consommées. De toute manière, la carte du Marcheur est juste, le stallite se trouve à trois jours de marche et vous avez contourné la mortezone de la Gorgone. Le plus dur est passé : vous allez bientôt pouvoir transmettre le message.

Sombre-Terre est un univers particulièrement hostile envers l'être humain. Celui-ci pense constamment à la survie, à la poursuite quotidienne de son existence. La faim, la soif, le froid, les poisons, la radioactivité sont des afflictions qui frappent régulièrement les communautés humaines. Il est ainsi significatif que les humains se désignent la plupart du temps comme les Survivants de Sombre-Terre. Il est donc important que vous puissiez mesurer en tant que joueur la capacité de survie d'un personnage ainsi que tous les éléments mettant en jeu ce combat quotidien. Les règles qui suivent peuvent paraître touffues, mais elles permettent elles aussi de typer en terme de jeu l'univers. À vous de les adapter en fonction de la teneur des aventures que vous jouerez. De toute manière, un bon meneur de jeu est celui qui sait faire oublier la technique nécessaire au jeu, et mieux encore s'en passer sans être arbitraire.

Le Modificateur d'Hostilité

La règle principale de la survie s'appuie sur le modificateur d'hostilité, répondant comme son nom l'indique à la règle du principe des modificateurs.

Échelle des Milieux Hostiles

0	très praticable (route, tempértures agréables, lumière solaire, etc.)
- 1	praticable mais recelant des pièges.
-2/-3	milieu difficile (tempêtes régulières, géographie tourmentée).
-4/-5	très dangereux où seul un expert peut survivre.
-6 +	extrêmement dangereux, très souvent mortel.

Ainsi, le modificateur d'hostilité est un malus induit par le milieu et les conditions générales dans lesquels évoluent les PJ. Il simule la dureté de l'environnement dans lequel évoluent les Personnages aventurés en dehors des stallites. Sa valeur est générale-

ment comprise entre — 1 et — 6, voire plus dans certains cas extrêmes.

Une fois un modificateur d'hostilité fixé par le meneur de jeu (à l'aide de la table ci-dessus ou selon les indications propres aux milieux décrits plus loin), les personnages qui y sont exposés devront lutter contre ses dangers en utilisant au mieux leur expérience et leur équipement. Les règles qui sont expliquées plus avant dans ce chapitre décriront les aspects de la survie, mais sachez d'ores et déjà qu'un milieu hostile peut affaiblir et finalement venir à bout du plus endurci des marcheurs. Ainsi, les intempéries de Sombre-Terre peuvent notamment réduire les potentiels d'action des personnages, et même causer des dommages.

Il est donc important d'avoir une connaissance immédiate de ce modificateur durant le déroulement de la partie. Nous proposons donc au MJ de matérialiser ce malus par un dé de couleur ou de taille notable posé sur la bonne face (ou tout autre système de marquage) et rappelant à tout le monde le malus applicable à toutes les actions. Ce dé peut être changé en fonction des milieux traversés.

Exemple : les PJ se trouvent dans un désert particulièrement chaotique. Le MJ décide que le modificateur d'hostilité sera de — 4. Il pose un dé montrant à tous 4. Si les PJ passent dans une plaine ou seule l'obscurité règne, le MJ tourne le dé pour que tous puissent voir — 2, nouveau modificateur d'hostilité choisi par le MJ.

LES MILIEUX

Le monde de Dark Earth est décrit en terme de règles selon onze milieux géographiques génériques qui présentent chacun des particularités géographiques, climatiques et d'obscurité dont la somme donne la valeur du modificateur d'hostilité.

Il est possible d'inventer et d'ajouter d'autres milieux qu'il faudra alors définir en termes de règles.

DESCRIPTION DES MILIEUX

Il est important de garder à l'esprit que tous les milieux en dehors des stallites sont tous soumis à une obscurité importante. Cette nuit perpétuelle a pour origine la présence d'une couche de matières sombres dans l'atmosphère, une sorte de poudre fuligineuse mélangée à des gaz noirâtres empêchant les rayons du soleil d'exercer leur rôle bienfaiteur. Ce phénomène communément désigné comme le noir-nuage est plus ou moins épais selon les endroits, changeant ainsi la densité de l'obscurité. Normalement, le noir-nuage produit une obscurité qui induit un modificateur d'hostilité compris entre — 1-3 en fonction des milieux. Cet aspect entre en compte dans la détermination du modificateur d'hostilité. Notez que ce malus correspond à des survivants et que des humains de l'Avant en souffriraient beaucoup plus. En effet, les personnages de Dark Earth sont des survivants qui ont pu développer des capacités accrues de perception nocturne, sans être pour autant nyctalopes.

Les stallites sont pratiquement les seuls endroits régulièrement éclairés par la lumière du soleil : les célestes ne sont donc pas soumis à ce type de malus. Enfin, il peut arriver que le noir-nuage se disperse quelque peu temporairement jusqu'à laisser filtrer quelques traces de lumière baignant ainsi la région chanceuse dans un crépuscule plus supportable par les personnages. Ces événements font l'objet de prédictions, de rumeurs et même de légendes.

FORMAT DE DESCRIPTION DES MILIEUX

Par milieu sont listés les différents dangers dont la somme détermine le modificateur d'hostilité.

• Nom : nom générique du milieu. Il arrive très souvent que les survivants utilisent ces noms génériques pour nommer le monde qui les entoure.

• Description : Le MJ pourra se rapporter au livret « les Périls de Sombre-Terre » pour une description extensive de chacun des milieux.

• Temps de survie : c'est la période de temps entre chaque jet de survie demandé au PJ qui traverse ce milieu.

• Les dangers : C'est la liste des dangers propres au milieu décrit. Chacun est mesuré par un modificateur négatif qui servira à mesurer les Dommages subis par le personnage s'il n'arrive pas à survivre dans ce milieu.

- spécial : ce danger est spécifique au milieu traversé (radioactivité, sables corrosifs, poches de gaz, etc.). Le MJ est invité à consulter le livret « les Périls de Sombre-Terre ».

- froid : la baisse de la température peut tuer n'importe quel survivant.

- poussières/vents : les vents et les poussières peuvent asphyxier des personnages trop aventureux.

- faim : principal souci lorsque l'on traverse Sombre-Terre ;

- soif : second souci quand on voyage.

- lumière : le score induit par le manque de lumière. Contrairement aux autres intempéries, ce danger s'attaque plutôt au moral des voyageurs. En termes techniques, les dommages infligés par ce danger touchent plutôt l'Énergie que la Vie.

Les dangers indiqués pour chaque milieu ne sont que des exemples. Le MJ est invité à les transformer en fonction de ses idées et de ses régions.

• LES STALLITES •

Ce sont les villes de lumière dans lesquelles une part importante de l'humanité survit.

Temps de survie	*mois*
1 Spécial	0
2 Froid	-1
3 Poussières/vents	0
4 Faim	-1
5 Soif	0
6 Lumière	0
Modificateur d'hostilité	-2

• L'OBSCUR •

Ce sont tous les autres milieux non détaillés ci-après. Soit de manière générale, les plaines, les collines et les vallées.

Temps de survie	semaine
1 Spécial	0
2 Froid	0
3 Poussières/vents	-1
4 Faim	-1
5 Soif	0
6 Obscurité	-1
Modificateur d'hostilité :	-3

• LES RUINES •

Immenses vestiges des installations et des villes de l'Avant. Jonchées de pierres et de morceaux de métal tordu, souvent très poussiéreuses, voire radioactives pour certaines.

Temps de survie	jour
1 Spécial	- 2
2 Froid	0
3 Poussières/vents	- 1
4 Faim	0
5 Soif	0
6 Obscurité	- 1
Modificateur d'hostilité :	-4

• LES GLACES •

Ce milieu comprend glaciers et banquises, mais aussi tout autre milieu fortement enneigé.

Temps de survie	Jour
1 Spécial	0
2 Froid	- 3
3 Poussières/vents	- 1
4 Faim	- 1
5 Soif	0
6 Obscurité	- 1
Modificateur d'hostilité :	-6

• LES DÉSERTS

Rares, ils sont très souvent traversés par de violentes tempêtes de poussière.

Temps de survie	jour
1 Spécial	0
2 Froid	0
3 Poussières/vents	- 2
4 Faim	- 1
5 Soif	- 3
6 Obscurité	- 1
Modificateur d'hostilité :	-7

• LES MONTAGNES •

Milieu fréquemment traversé car de nombreux stallites sont construits parmi les pics des massifs de Sombre-Terre.

Temps de survie	semaine
1 Spécial	- 1
2 Froid	- 1
3 Poussières/vents	0
4 Faim	- 1
5 Soif	0
6 Obscurité	- 1
Modificateur d'hostilité	-4

• LES CHAOS •

Ce sont les chaos rocheux nés des bouleversements du Cataclysme. Ces régions sont très difficiles à traverser du fait des éboulements et glissements de terrain fréquents.

Temps de survie	jour
1 Spécial	- 1
2 Froid	- 1
3 Poussières/vents	0
4 Faim	- 1
5 Soif	- 1
6 Obscurité	- 2
Modificateur d'hostilité	-6

• LES MARAIS •

Zones où la terre et l'eau forment un bourbier peu praticable propice à des dangers sournois tels que des sables mouvants.

Temps de survie	demi-journée
1 Spécial	- 2
2 Froid	0
3 Poussières/vents	0
4 Faim	- 2
5 Soif	- 2
6 Obscurité	- 2
Modificateur d'hostilité	-8

• LES MORTEZONES •

Le milieu le plus difficile de Sombre-Terre. Ce sont les endroits maudits où la lumière est comme absorbée par les ténèbres, où les forces invisibles et mortelles de la radioactivité opèrent.

Temps de survie	heure
1 Spécial	- 2
2 Froid	- 2
3 Poussières/vents	- 1
4 Faim	- 2
5 Soif	0
6 Obscurité	- 3
Modificateurd'hostilité	-10

SURVIVRE

Un personnage a à sa disposition deux atouts pour contrecarrer les effets d'un modificateur d'hostilité : son matériel et son aptitude Survie, ainsi que les compétences qui en découlent. Il existe aussi une règle d'or dans un monde aussi hostile que celui de Dark Earth : le meilleur moyen de survivre est de s'entraider.

LE MODIFICATEUR DE SURVIE

Dans un premier temps, le matériel du personnage peut être d'un grand secours. Ainsi, chaque objet utile en milieu hostile se voit accompagné d'un modificateur de survie qui est soustrait au facteur du danger qu'il contre directement. Par exemple, une lampe possède un bonus de survie de 1 qui est enlevé au danger « obscurité » du milieu. Un manteau épais en fourrure de loup possède un bonus de survie de 2 qui est enlevé au danger « froid » si nécessaire. De même, les rations d'eau et de nourriture ont elles aussi un bonus de survie respectivement soustrait aux dangers « soif » et « faim ». Une fois cette réduction du modificateur d'hostilité effectuée, deux situations sont possibles. Si celui-ci est toujours négatif, appliquez la règle du test de survie, sinon le personnage, bien équipé, arrive à survivre et à surmonter les difficultés du milieu qu'il traverse.

Exemple : Dilon et ses compagnons traversent les marécages du Chaudron des Enfers pour tenter de rallier Phénice. Le modificateur d'Hostilité de ce milieu est indiqué à – 8. Un compagnon proche de Dilon porte un lampanion dont l'indice de 2 annule le danger « obscurité » de ce milieu. De plus, Dilon porte encore des réserves de nourriture qui lui permettent d'annuler celui de « faim ». Au final, une fois modifié par son équipement, le modificateur d'Hostilité du marécage est ramené à – 4.

LE TEST DE SURVIE

Si après avoir pris en compte l'équipement de survie des personnages, le modificateur d'hostilité est toujours négatif, le meneur de jeu doit demander à chaque personnage concerné un test de survie.

Pour chaque milieu, un temps de survie est donné. Normalement, le personnage doit faire un test de survie par intervalle indiqué. En tant qu'artisan de la tension dramatique et de la dynamique de l'histoire, le meneur de jeu peut faire varier ces temps en fonction du suspense ou de sa volonté d'affaiblir plus ou moins rapidement les personnages. Il faut noter que les rations alimentaires ainsi que les produits de la chasse donnent des bonus de survie pour une journée. Lorsqu'ils sont pris en compte, il n'est pas besoin de tenir compte du score en danger de faim et de soif pour les temps de survie inférieurs à la journée.

Ce test est effectué en fonction de l'aptitude Survie du personnage éventuellement augmentée d'une compétence correspondant au milieu traversé. Chaque réussite est soustraite au malus d'hostilité qui reste après le décompte des objets de survie. Cette action symbolise toutes les précautions que peut prendre le personnage, ainsi que les astuces qu'il a pu glaner grâce à son expérience, de manière à lutter efficacement contre les dangers souvent mortels d'un milieu.

A l'issue de ce test, si le résultat est encore négatif, le résultat final compte comme un modificateur négatif à toutes les actions du personnage. Par contre, si le résultat est supérieur ou égal à zéro, le personnage a réussi à surmonter l'épreuve sans plus de conséquences. Enfin, si le modificateur final est positif, il peut « distribuer » une partie de ce résultat à ses compagnons sous forme de réussites automatiques. Cette répartition n'est valable que pour les personnages qui sont à proximité du survivant et s'applique au test de survie de ceux qu'il aura désignés. Ce point de règles simule ainsi l'entraide possible entre les membres d'un même groupe, à savoir les conseils, les soutiens psychologiques et les dons de nourriture, de lumière et de boisson.

Exemple : Dilon doit faire face à un modificateur d'Hostilité de — 4. Avant de continuer sa progression dans le Chaudron des Enfers, il doit tester sa Survie augmentée de la compétence Marais, ce qui nous donne dans ce cas 5 dés. Le résultat ne donne que 2 réussites, aussi tous les autres tests pour la période indiquée seront réduits de deux dés.

LES DOMMAGES DUS AUX INTEMPÉRIES

Si un personnage n'arrive pas à contrecarrer le modificateur d'hostilité, il peut subir des dommages et même mourir d'épuisement, de faim, de soif ou bien de froid. Ainsi, à la fin de chaque temps de survie, le modificateur d'hostilité restant est converti en dommages résultant des dangers propres au milieu traversé.

Ces dommages subis par le personnage sont d'une nature différente de ceux reçus durant un combat ; on les notera donc sous

LE MATÉRIEL DE SURVIE

- Les Vêtements permettent de lutter contre le Froid.
- L'Éclairage permet de lutter contre l'Obscurité.
  Le modificateur de survie apporté par l'Éclairage peut être partagé entre plusieurs personnages s'ils se trouvent dans son rayon d'utilisation.
- L'Eau permet de lutter contre la soif.
  • Un test de Survie + Milieu modifié et réussi permet de réduire ce danger d'autant de niveaux que les réussites obtenues. Ces dernières peuvent être réparties entre les membres du groupe ou stockées si les personnages sont équipés de contenants adéquats.
- Les Rations permettent de lutter contre la faim.
  • Un test de Survie + Milieu ou Animal modifié et réussi permet de réduire ce danger. Chaque réussite obtenue permet de réduire la Faim d'autant de niveaux qui peuvent aussi être répartis entre les membres du groupe. Ces réussites ne valent que pour une journée.
- Les Filtres permettent de lutter contre les poussières et vents.

Note : Reportez-vous au chapitre les Possessions pour plus de détail sur ces matériels.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES RÈGLES DE SURVIE.

1) Détermination du modificateur d'hostilité du milieu	MJ
2) Détermination du temps de survie (h, 1/2j, j, semaine, mois)	MJ
3) Calcul des bonus de survie (équipement)	PJ
4) Test de survie (Survie + compétence appropriée)	PJ

• Si modificateur final négatif : malus général pour les personnages concernés.

• Si modificateur final positif : possibilité de distribuer l'excédent sous forme de réussites automatiques aux tests de survie des autres membres du groupe.

6) Détermination des dommages.	MJ
7) Soins possibles grâce à la chasse ou la cueillette pour les personnages ne souffrant pas de malus (Survie + compétence appropriée)	PJ
8) Recommencer en un à l'issue du temps de survie	MJ

l'intitulé « intempéries » plutôt que « blessures ». Si le meneur de jeu le souhaite, ou s'il le juge nécessaire, il est possible de déterminer aléatoirement de quel type de danger le personnage a pu souffrir. Dans ce cas, on peut lancer un dé à 6 faces et consulter le danger correspondant sur la fiche de milieu traversé.

Si le résultat indique « Spécial », le meneur de jeu est invité à inventer un danger propre au milieu. Il peut alors consulter la description des milieux dans le livret « les Périls de Sombre-Terre » pour inspiration.

Si le danger déterminé indique 0, il est possible de retirer le dé pour un nouveau résultat, à moins que le meneur de jeu utilise son bon sens pour déterminer quel danger est le plus adéquat.

Une fois déterminée la nature du danger, celui-ci inflige des dommages équivalents au score indiqué par la fiche de milieu. Cependant, notez bien que ces dommages reçus ne peuvent pas être supérieurs au malus d'hostilité tel qu'il a été fixé après modification par l'équipement et le test de survie.

Exemple : À la fin d'une demie journée passée à progresser péniblement dans les marécages, Dilon supporte mal les intempéries de ce milieu hostile. Le modificateur d'Hostilité étant toujours négatif, il souffre de dommages liés aux dangers du marais. En l'occurrence, le meneur de jeu estime que le voyageur souffre de la soif. Dilon devrait donc subir 2 points de dommages ici limités à 1 par le modificateur final d'hostilité.

Cela fait, l'aventurier procède à un encaissement avec deux dés (soit son score de Résistance) et obtient une réussite qui suffit à éviter la perte d'un point de Vie qui aurait été inscrit sous l'intitulé « Intempéries » de la feuille de personnage. Pour l'instant, Dilon semble bien s'en sortir, mais pour combien de temps encore ?

Enfin, comme toute autre atteinte à l'intégrité physique d'un personnage, il est possible de tenter un encaissement en accord avec les règles décrites dans le chapitre consacré à la Santé p.81. Cela fait, les points de vie éventuellement perdus sont inscrits sous l'intitulé « Intempéries » de la feuille de personnage.

Le malus dû à la perte de Vie par les intempéries n'est pas cumulable avec celui, éventuel, d'autres blessures. Seul le plus important est pris en compte.

Si un groupe subit des dégâts infligés par un milieu, tout personnage peut utiliser ses compétences de survie animalières et végétales pour soigner ce type de dommages. Ainsi, les animaux capturés pourront lui fournir des fourrures pour se prémunir du froid. Leur sang pourra le désaltérer et leur viande le nourrir. Sa compétence survie dans le milieu peut être aussi utilisée pour soigner les autres types de dommages comme les poussières/vents.

En général, l'utilisation de ces compétences n'est possible que lorsqu'on a réussi à faire face à l'hostilité du milieu, c'est-à-dire lorsque le modificateur d'hostilité a été ramené à zéro. Par exemple, il est difficile de chercher de la nourriture au beau milieu d'une tempête de neige. Ainsi, pour indication, les tests de lutte contre les dommages des intempéries s'effectuent dans l'intervalle du temps de survie indiqué par le milieu.

Les atteintes dues à l'Obscurité ne touchent pas la Vie mais l'Énergie dont la récupération répond à des règles expliquées dans le chapitre consacré à la Santé, p81.

Le Controle des besoins

Du fait de leur constante lutte contre une nature désormais hostile, les habitants de Sombre-Terre ont réussi à développer des techniques permettant d'influencer leur métabolisme, lorsqu'ils se trouvent en situation de survie.

D'un point de vue technique, les personnages qui sont soumis à de graves intempéries peuvent utiliser leur talent Contrôler pour réduire les dommages causés par les intempéries. L'usage de ce talent n'est possible qu'entre deux tests de survie et nécessite que le personnage soit au repos (ou tout du moins immobile, et relativement à l'abri) et consacre une heure à ajuster son métabolisme.

Une fois ces conditions réunies, un personnage peut tenter un test de Résistance + Contrôler de manière à réduire le malus induit par un danger spécifique au milieu dans lequel évolue le personnage, dont le seuil de difficulté est égal au malus du danger visé. En accord avec le principe du dépassement, toute réussite au-delà du seuil permet de réduire d'autant le malus visé, et ce seulement pour le prochain test de survie. Contrairement aux autres actions de survie, ces réussites excédentaires ne peuvent pas être partagées.

Seuls les dangers de froid, soif et faim peuvent être soumis à un contrôle.

Enfin, un personnage qui maîtrise le talent Contrôler peut choisir de se plonger dans un état proche de la catalepsie à condition de rester immobile. En optant pour cette solution, un personnage peut retarder un test de survie d'une journée, en attendant de providentiels secours par exemple. En termes de règles, un personnage doit réussir un test de résistance + contrôler dont le seuil de difficulté est égal au modificateur du milieu modifié par l'équipement seul (sans tenir compte d'un jet de survie).

Exemple : Un marcheur progresse difficilement dans un col enneigé au milieu d'un terrible blizzard. Sentant que ces intempéries risquent de venir à bout de ses ressources, le voyageur choisit de se blottir derrière un rocher en attendant que la tempête se calme. Le modificateur de ce milieu a été fixé à — 6 (glaces) réduit d'un niveau du fait des protections contre le froid du marcheur, ce qui nous donne le seuil de difficulté du test de contrôle. Avec 5 dés, notre aventurier obtient miraculeusement 5 réussites, ce qui est amplement suffisant pour rester à l'abri sans tenter de nouveau jet de survie qui sera ainsi retardé d'une journée.

LES COMBATS

Sombre-Terre n'est pas le domaine des humains. Perdus dans un monde dont ils ne sont plus les maîtres, des créatures monstrueuses, de véritables abominations les traquent. Reclus dans leurs stallites, ils consacrent l'essentiel de leur temps à la survie… Leur existence est telle qu'ils seraient prêts à tuer leur voisin pour voir la lumière du ciel baigner de nouveau le stallite le jour suivant. La vie ne tient qu'à un fil dans la nuit perpétuelle de Sombre-Terre ; elle est un combat quotidien.

Les occasions de combattre ne manquent pas dans Dark Earth. L'univers dans lequel vous évoluerez est fondamentalement violent. Même si vous ne quittez jamais Phénice, une soirée de plaisir dans la Ceinture de Nux peut se terminer avec un coutelas planté entre les deux omoplates. Que vous soyez prôneur ou travailleur dans le Puits des Brumes, vous devez connaître les techniques et les armes qui rallongeront votre existence.

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

LES SITUATIONS DE COMBAT

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

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

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

- Un combat est décomposé en Passes, une unité de temps relatif correspondant à un échange de coups.
- Un combat est une série d'Oppositions actives (voir les Principes p. 57).
- Un combat utilise le Principe du Dépassement (voir p. 102). La différence entre les deux jets de dés des adversaires sert à déterminer des dommages qui font baisser la Vie de l'adversaire.

PRÉPARATION DU COMBAT

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

Tout d'abord, on doit connaître l'arme utilisée par chaque combattant ainsi que ses protections. De même, les ressources de Vie et d'Énergie seront mises à contribution et doivent être bien notées sur la fiche de personnage. D'autre part, plusieurs compétences peuvent entrer en jeu. On peut ainsi Esquiver, Surprendre, Supporter, Impressionner, etc., mais l'action la plus courante est l'utilisation d'une arme. Comme pour tout test de compétence, le Potentiel d'Action d'un combattant est égal à la somme de l'Aptitude Arts Martiaux et de la compétence correspondant à l'arme utilisée. Ces dés forment le Potentiel de Combat.

ÉLÉMENTS DU COMBAT

Arme et Protection
Vie et Énergie
Potentiel de Combat = Aptitude Arts Martiaux + Compétence d'Arme

Exemple : Dunkan a été provoqué en duel par Yuri. Le combat a été fixé selon les règles en vigueur dans la première marche et se terminera au premier sang. Dunkan porte un troislame qu'il manie avec dextérité tandis que Yuri exhibe un tranchoir dentelé. L'un et l'autre sont torse nu. Avant de commencer, les potentiels de Combat des deux adversaires sont déterminés comme suit : Dunkan a une Aptitude Arts Martiaux de 3, il manie le troislame à 4 ce qui nous donne un potentiel de Combat de 7 dés. Son énergie actuelle est de 4 et sa Vie est de 12. Yuri a une Aptitude Arts Martiaux de 3 et manie le tranchoir à 3 ; son potentiel sera donc de 6. Sa vie est de 14 ; il lui reste 3 en Énergie.

LE COMBAT AU CONTACT

Le Combat au contact est la forme d'affrontement la plus courante dans le monde de Sombre-Terre. En effet, les armes à distance sont difficiles à utiliser efficacement à l'intérieur des stallites et les ténèbres extérieures rendent la visée hasardeuse. Par contre, plus dangereux, les combats au contact ont souvent pour conséquence la mort rapide d'un combattant.

Détermination du Potentiel de Combat

Le Potentiel de Combat désigne le nombre de dés à la disposition de chaque combattant pour la durée d'une Passe d'Armes. La base de ce Potentiel est obtenue par la somme d'une Capacité et d'un Talent ou d'une Aptitude et d'une Compétence appropriées.

Lorsqu'un personnage utilise une arme figurant dans la liste p. 73, le Potentiel de Combat est déterminé par la somme Arts Martiaux + compétence adéquate.

LES MODIFICATEURS DE COMBAT

SITUATION GÉNÉRALE

Chaque milieu est caractérisé par un modificateur d'Hostilité (voir p. 64, la Survie) ajusté par certains équipements et connaissances des personnages, applicable aux Situations de Combat et déterminé par le meneur de jeu. Le Potentiel de Combat d'un personnage peut ainsi être réduit selon le degré de réussite des tests de survie des combattants.

SITUATION PARTICULIÈRE

Situation avantageuse (en hauteur par exemple)	+ 1 Dé
Personnage à terre :	— 2 Dés
Encombrement :	— 1 à — 3 Dés *(Voir les Possessions p. 86)*
Blessures :	de — 1 à — 7 Dés
Arme de bonne facture :	+ 1 Dé

Lorsqu'un personnage combat à mains nues ou avec une arme improvisée, son potentiel de combat est calculé en additionnant sa Hargne et le talent Agresser.

Les Modificateurs

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

L'Engagement d'Énergie

Une fois le Potentiel de Combat déterminé, chaque combattant doté d'un score d'Énergie peut puiser dans cette Ressource pour augmenter son total de dés. En accord avec le Principe de l'Énergie (voir p. 55), chaque point d'Énergie engagé permet d'augmenter le Potentiel de Combat du personnage d'un dé pour une seule passe d'armes.

Avant d'engager le Combat proprement dit, chaque adversaire doit connaître les caractéristiques de son arme et de sa protection (Voir p. 79)

La Passe d'Armes

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

Une fois les Potentiels de Combat fixés, chaque Passe suit le déroulement suivant :

A/Détermination de l'Initiative

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

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

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

En cas d'égalité, on procède immédiatement la résolution de la Passe simultanément. Les adversaires conservent alors leurs dés de potentiels restants et les lancent en même temps. Cela fait, la résolution de la passe s'effectue normalement et s'achève avec ce choc certainement brutal. Par contre, si aucun combattant n'a investi de dés en initiative, il n'y pas d'échanges de coups alors que les adversaires se tournent l'un autour de l'autre. Cette situation permet, entre autres, de reprendre son souffle.

Si un combattant est confronté à plusieurs adversaires en même temps, les Initiatives sont classées par ordre décroissant.

TACTIQUES DÉLOYALES...

IMPRESSIONNER

En termes de règles, le personnage qui cherche à Impressionner doit réussir une Opposition active Prestance + Impressionner contre Trempe + Résister. Si le nombre de réussites du personnage est supérieur à celui de son adversaire, on obtient un malus équivalent, qu'on soustrait au Potentiel de combat de l'adversaire, et ce pour une seule passe d'arme. Si l'adversaire obtient plus de réussites, la tentative reste sans effet. Quelque soit le résultat de la tentative, un personnage qui tente d'impressionner ne peut pas prendre l'Initiative pour la passe d'armes en cours. Il est impossible de continuer à tenter d'Impressionner un adversaire au delà de la première Passe d'Armes à moins que les différents adversaires n'investissent pas de dés en initiative lors des passes suivantes.
Enfin, deux adversaires peuvent tenter de s'impressionner simultanément, à condition que chacun possède le talent approprié, auquel cas, on résoudra ce duel comme une opposition active.

SURPRENDRE

En termes de règle, ce talent s'utilise avant tout engagement physique au corps à corps. Dans le cadre d'une embuscade, chaque Réussite s'ajoute au total des dés que le combattant utilise lors de l'affrontement pour déterminer son Initiative, et ce seulement lors de la première Passe d'Arme.
Si l'adversaire fait face au combattant qui tente de surprendre, on résoudra la situation comme une opposition active contre Sens + Surveiller.

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

B/Attitudes de combat

Une fois l'Initiative déterminée, chaque combattant répartit son Potentiel restant en attaque et en défense. Comme pour l'initiative, la répartition est secrète : les dés d'Attaque sont cachés dans la main droite tandis que les dés de Défense sont placés dans la main gauche.
Exemple :
Dunkan choisit 3 dés pour la défense et 4 pour l'attaque tandis que Yuri consacre 3 dés pour l'attaque et 1 pour la défense.

La maîtrise de certaines armes (voir p. 74) donne la possibilité d'effectuer des Coups spéciaux. C'est à l'issue de cette phase qu'un combattant déclare qu'il utilise un tel coup, à condition d'en remplir les conditions.

Situations spéciales

L'Esquive

Plutôt que tenter de parer un coup, un combattant peut choisir d'esquiver. Dans ce cas, le Potentiel est égal à la somme de la capacité Agilité et du talent Esquiver. On ne peut esquiver un coup qu'en situation de défense. Tout dé de Potentiel investi dans la prise de l'Initiative est soustrait au test d'Esquive. Quelque soit le résultat d'une esquive, le combattant perd la possibilité de tenter une attaque en retour jusqu'à la Passe d'armes suivante.

Prendre la fuite
(ou plutôt, rompre le combat.)

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

Les Combinaisons

Un combattant peut tenter plusieurs attaques ou défenses en une seule Passe d'Armes à condition de diviser son Potentiel comme il l'entend en autant de tests. Ce genre de situations est applicable lorsqu'un combattant fait face à plusieurs adversaires ou lorsqu'il veut déborder son adversaire.

Un combattant indique qu'il tente une combinaison au moment de révéler ses dés d'attaque puis en divisant de nouveau son Potentiel d'Attaque en secret. A ce moment, le défenseur peut répartir ses dés pour tenter de bloquer les différents coups comme il l'entend. Le nombre d'attaques pouvant être portées en une seule Passe correspond au score du personnage en Arts Martiaux.
Exemple : Finn, qui est droitier, se bat contre deux rôdeurs. Son potentiel de combat est de 7 dés auquel il ajoute un dé puisé dans sa ressource d'Énergie. Le Fouineur répartit son potentiel en 2 dés d'attaques et deux défenses à 3 dés chacune dans l'espoir de parer les attaques de ses deux adversaires.

Le combat à deux armes

Certaines armes sont assez maniables et légères pour être utilisées une dans chaque main. Dans ce cas, un combattant peut utiliser deux fois son Potentiel dans la même Passe sachant que la main non dominante voit son Potentiel réduit de 3 dés.
Exemple : Finn combat avec un manople dans la main gauche et un troislame dans la droite. Le fouineur peut donc tenter deux attaques avec le même potentiel de 7 dés, mais sa deuxième attaque sera effectuée avec seulement 4 dés (-3 pour la main non dominante).

C/Résolution de la Passe

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

Une attaque porte si le nombre de réussites de l'Attaquant dépasse celui de la Défense. Les dés en excédent sont mis de côté et constituent les Dommages.

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

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

Exemple :

Yuri initie la Passe d'Armes en déclarant une attaque qu'il décrit comme un moulinet de tranchoir. Il lance ses 3 dés d'Attaque tandis que Dunkan fait de même avec 3 dés de Défense.

Yuri obtient 2,4,5 soit deux réussites.

Dunkan obtient 1,3,5 soit une seule réussite.

L'attaque de Yuri porte donc pour un dé de dommages.

F/Précision de la Blessure

Si une Attaque porte, elle peut engendrer des Dommages. La base des Dommages correspond à l'excédent de réussites de l'Attaque à laquelle on ajoute le Bonus de Dommages de l'arme utilisée.

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

Conséquences des Blessures

La Douleur et le Choc provoqués par une Blessure peuvent gravement diminuer les Potentiels d'un personnage.

RÉCAPITULATIF DES COMBATS

- Détermination du Potentiel de Combat
- Ajustement en fonction de la Situation
- Engagement d'Énergie
- Détermination de l'Initiative
  - Actions spéciales (Rompre le combat, impressionner, etc.)
- Répartition secrète du Potentiel en Attaque et Défense
- Révélation des dés de l'Attaquant et du Défenseur
  - Déclaration d'Attaques ou Défenses spéciales (coups spéciaux, attaques multiples, etc.)

ATTAQUE

- Jet de dés Attaque et Défense. Comparaison des résultats

Si l'attaque l'emporte : différence de réussites
+ bonus de l'arme = Dommages
- Encaissement : nombre de réussites à un test de Résistance éventuellement modifié par une Protection.
- Nombre de points de Vie perdus = Dommages - Encaissement
Application des règles sur les Blessures (chap. Santé)

Si la défense l'emporte : différence de réussites = Avantage exprimé en dés supplémentaires ajoutés au potentiel d'attaque de la riposte.
Limite de l'Avantage = Compétence du Défenseur - Compétence de l'Attaquant.

RIPOSTE

Inversion des rôles en prenant compte des modifications de l'Attaque.

Pour plus de détails sur l'effet des Blessures, reportez au chapitre sur la Santé p. 81.

Exemple :

L'attaque de Yuri fait un point de Dommages modifié par le + 2 du tranchoir. Comme le veut la règle du duel, les combattants sont torse nu, aussi aucune protection n'entre en compte. Dunkan doit donc encaisser 3 Dommages. Sa Résistance est de trois ; il obtient 1,4 et 4 pour deux réussites. L'attaque de Yuri se solde donc par 1 point de Vie perdu soit une blessure légère. Étant donné que le duel nécessite une blessure sérieuse pour être conclu (soit une perte de 3 points de Vie en un seul coup), le combat continue avec la Riposte de Dunkan.

Même si la blessure de Dunkan ne donne pas lieu à un malus de douleur, il subit tout de même un choc qui réduit de 1 dé son attaque à venir. Dunkan n'a donc plus que trois dés d'Attaque tandis que Yuri ne se défend qu'avec un seul dé, auquel il ajoute un dé propre à la capacité de parade de son tranchoir.

Dunkan lance son attaque et obtient 2,4 et 6 soit 3 réussites. Yuri obtient 3 et 1 pour un échec.

Yuri doit donc faire face à une attaque de 3 dommages + 2 pour le modificateur du troislame. Grâce à sa Résistance de 4, Yuri lance autant de dés pour encaisser cette attaque. Il obtient 2,3,3 et 6 pour deux réussites.

La riposte de Dunkan se solde donc par une Blessure occasionnant la perte de 3 points de Vie, considérée comme sérieuse et mettant donc fin au combat habilement remporté par Dunkan

L'USAGE DES ARMES

L'extrême brutalité de l'existence des humains survivants de Sombre-Terre a incité chacun à développer des techniques de combat qui visent à mettre fin rapidement à un combat en occasionnant un maximum de dommages à l'adversaire. Un combat au contact apparaît bien souvent comme un véritable tourbillon de coups vicieux et de mouvements rapides pour déstabiliser l'adversaire.

Ainsi, la pratique des arts martiaux propres à Dark Earth ne correspond pas vraiment à l'image légendaire des duels de l'Avant. Bien au contraire ; lorsque la Vie est en jeu, tous les coups sont permis et les combattants n'hésitent pas à utiliser toutes les armes à leur disposition pour frapper vite et fort. Lorsqu'un personnage se consacre au maniement d'une arme, il apprend aussi à utiliser en même temps toutes les parties de son corps pouvant renforcer ou doubler son attaque.

D'un point de vue technique, cet aspect du combat est reflété par la possibilité de coups spéciaux spécifiques à chaque arme. Vous trouverez donc ici la liste des armes de Dark Earth et leurs caractéristiques techniques (pour plus de détails sur leur description, reportez-vous au chapitre les Possessions p. 86).

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

Le modificateur de dommages est additionné à l'excédent de réussites d'une attaque.

Exemple : Une attaque au manople ayant dépassé une défense pour 3 dés donne 5 points de dommages (3 + 2).

Le modificateur de défense donne un nombre de dés ajoutés au potentiel de défense du combattant qui utilise une telle arme.

Exemple : Quelque soit le nombre de dés investis par un combattant armé d'un entrailleur, on ajoute un dé à son potentiel de défense.

Les abréviations IM indique que l'arme s'utilise à une seule main ; 2M à deux mains

L'abréviation Mg signifie que l'arme peut être utilisée en seconde arme

L'abréviation Enc indique l'indice d'encombrement de l'arme (pour plus de détails sur l'encombrement, reportez-vous au chapitre sur les Possessions, p86.)

Coups spéciaux des Armes de Contact

Manople

• Embrocher

En soustrayant deux dés à son attaque, un combattant peut obliger son adversaire à réduire ses dés de défense du même montant.

• Bloquer

En soustrayant trois dés à sa défense, un combattant peut bloquer l'arme de son adversaire. Pour libérer son arme, l'adversaire doit réussir un test de Force + Forcer. Le combattant qui a réussi ce coup spécial ne peut pas utiliser son arme, à moins d'utiliser lui aussi sa force. Tant que les armes n'ont pas été libérées, elles sont inutilisables.

Écorcheur

• Déchirer

En soustrayant 3 dés à son attaque, un combattant ignore les dommages normaux de l'écorcheur qui sont doublés, sans modification en cas de réussite.

Exemple : Une attaque à l'écorcheur inflige 3 dés de dommages qui sont réduits de 2, soit I pour être doublés et finalement donner 2. Si un combattant réussit à déchirer son adversaire après avoir soustrait 3 dés à son attaque, le même résultat donnerait 6 dommages !

Entrailleur

• Perforer

En soustrayant deux dés à son Attaque, l'encaissement de l'adversaire est réduit de 2 en cas de réussite.

Coquefer

• Sonner

Si l'attaque réussit, le potentiel de l'adversaire est réduit d'un dé jusqu'à la fin de la Passe suivante.

• Assommer

Si un combattant réussit son coup en soustrayant 3 dés à son attaque, il réduit d'autant le potentiel de défense de son adversaire jusqu'à la fin de la Passe suivante.

Articule

• Enchaînement : Si une attaque avec une autre arme a donné au moins 3 réussites, les dommages de l'articule sont ajoutés à ceux de l'autre arme.

Aileron

• Enchaînement : Si une attaque avec une autre arme a donné au moins 3 réussites, les dommages de l'aileron sont ajoutés à ceux de l'autre arme.

Basselame

• Attaque surprise : Simultanément à l'attaque ou à la défense, un combattant peut placer une attaque sans opposition.

* Dès que la Basselame est révélée, le potentiel de combat de son porteur est réduit de 2 jusqu'à la fin de la Passe suivante, le temps de rétracter la lame.

Boulefer

• Coup de tête :

Si le combattant réussit son coup en soustrayant 4 dés de son attaque, les dommages sont doublés

Poignard

• Changer de main

En soustrayant 2 dés à son attaque, un combattant peut obliger son adversaire à réduire sa défense de 3 dés.

• Attaque rapide :

Le combattant ajoute deux dés à son attaque, mais soustrait un aux dommages en cas de réussite.

Poignard courbé

• Accrocher

Le combattant soustrait 3 dés à son attaque ; en cas de réussite, il peut immédiatement tenter une deuxième attaque avec une autre arme en y soustrayant un seul dé et non 3.

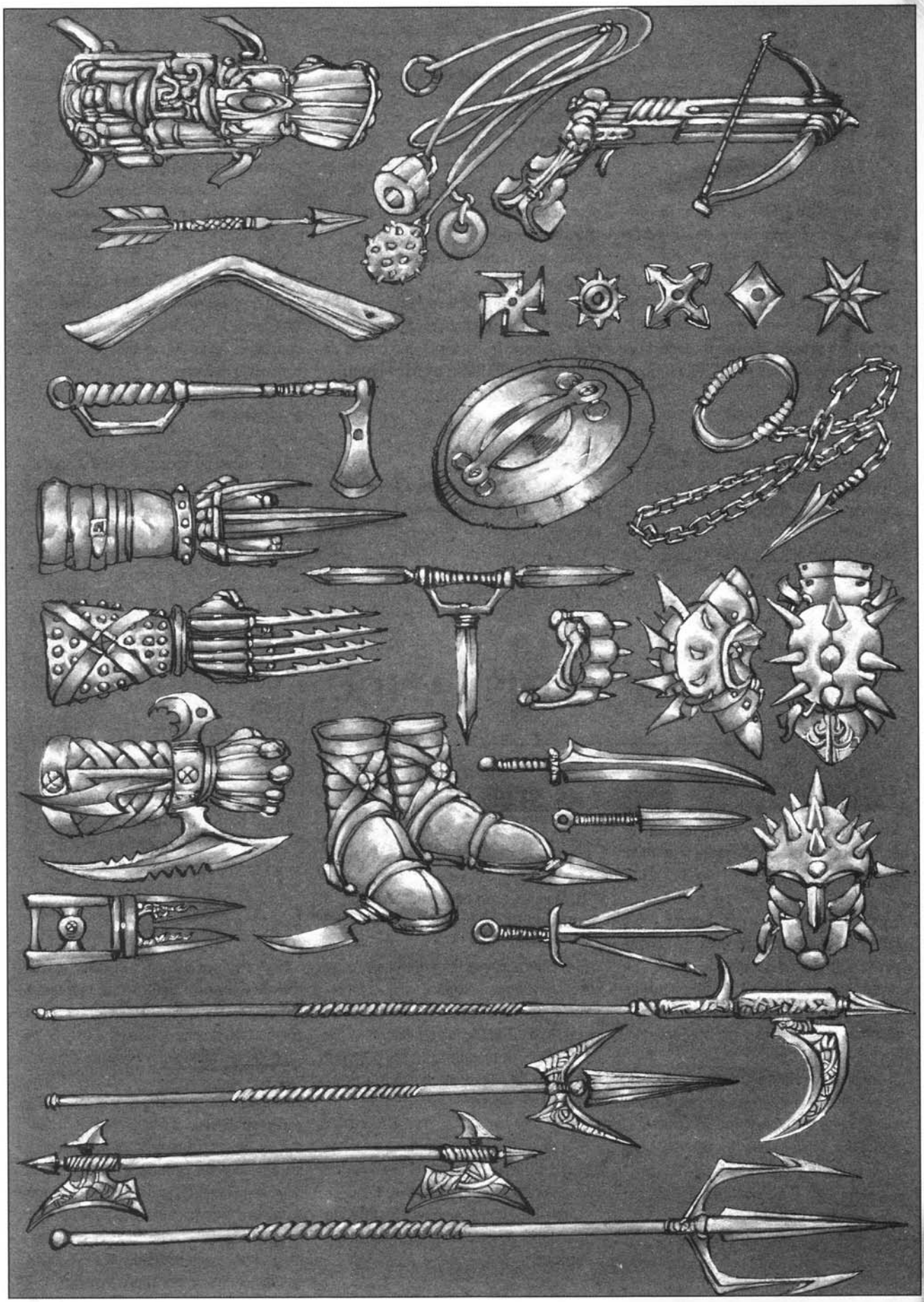
Troislame

• Éventrer

Pour porter ce coup, le combattant doit réussir une attaque en soustrayant 4 dés à son potentiel d'attaque. Auquel cas, après le test d'encaissement, les points de Vie perdus par l'adversaire sont doublés mais l'arme de l'attaquant est bloquée, plantée dans le corps de l'adversaire.

TABLE DES ARMES

Manople	1 M/Mg	Dommages + 2		
Écorcheur	1 M/Mg	Dommages - 2 puis doublés		
Entrailleur	1 M/Mg	Dommages + 2	Défense + 1	
Coquefer	1 M/Mg	Dommages + 1		
Articule	1 M/Mg	Dommages + 1		
Aileron	1 M/Mg	Dommages + 2	Défense + 1	
Basselame	1 M/Mg	Dommage + 1*		
Boulefer		Dommages + 1		
Poignard	1 M/Mg	Dommages + 1		
Troislame	1 M/Mg	Dommages + 2		
Katar	1 M/Mg	Dommages + 2	Défense + 1	
Fauchard	2 M	Dommages + 5	Défense + 2	Enc : 1
Esponton	2 M	Dommages + 2	Défense + 2	Enc : 1
Balance	2M	Dommages + 3	Défense + 1	
Trident	2M	Dommages + 3	Défense + 2	
Piochard	1M	Dommages + 3		
Tranchoir	1M	Dommages + 2	Défense + 1	
Hache	1M	Dommages + 3		
Falchion	1M	Dommages + 3	Défense + 1	
Palache	1M	Dommages + 2	Défense + 2	
Flambergue	2M	Dommages + 3	Défense + 2	Enc : 1
Fortépée	2M	Dommages + 4	Défense + 2	Enc : 1



Katar

• Bloquer

En soustrayant 3 dés à sa défense, un combattant peut bloquer l'arme de son adversaire. Pour libérer son arme, l'adversaire doit réussir un test de Force + Forcer. Le combattant qui a réussi ce coup spécial ne peut pas utiliser son arme, à moins d'utiliser lui aussi sa force. Tant que les armes n'ont pas été libérées, elles sont inutilisables.

Fauchard

• Embrocher

En soustrayant deux dés à son attaque, un combattant peut obliger son adversaire à réduire ses dés de défense du même montant.

• Faucher :

En soustrayant 3 dés à son Attaque OU à sa défense, le combattant qui réussit ce coup diminue le Potentiel de combat de son adversaire du même montant jusqu'à la fin de la passe suivante.

Esponton

• Empaler : Si le porteur est en défense et que l'attaquant n'a pas investi de dés en défense, les excédents de réussite du porteur sont des dommages immédiats et non pas comptés comme un Avantage.

• Déséquilibrer

En soustrayant 1 dé à son Attaque OU à sa défense, le combattant qui réussit ce coup diminue le Potentiel de combat de son adversaire du même montant jusqu'à la fin de la passe suivante.

Balance

• Attaque doublée

Le combattant ajoute 3 dés à son attaque, mais soustrait 2 aux dommages en cas de réussite.

Trident

• Bloquer

En soustrayant trois dés à sa défense, un combattant peut bloquer l'arme de son adversaire. Pour libérer son arme, l'adversaire doit réussir un test de Force + Forcer. Le combattant qui a réussi ce coup spécial ne peut pas utiliser son arme, à moins d'utiliser lui aussi sa force. Tant que les armes n'ont pas été libérées, elles sont inutilisables.

• Empaler

Si le Porteur est en défense et que l'attaquant n'a pas investi de dés en défense, les excédents de réussite du porteur sont des dommages immédiats et non pas comptés comme un Avantage.

Piochard

• Accrocher

Le combattant soustrait 3 dés à son attaque ; en cas de réussite, il peut immédiatement tenter une deuxième avec une autre arme en y ajoutant 2 dés.

Le Combat a Distance

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

On distingue deux types d'armes à distance ; les armes de lancer et de tir. Comme pour l'utilisation des armes de contact, on déterminer le Potentiel de Combat d'un personnage en additionnant l'aptitude Arts Martiaux et une compétence appropriée.

Selon l'arme utilisée, il est possible de tenter plusieurs attaques au cours d'une même Passe. Pour connaître les caractéristiques des armes à distance, reportez-vous p. 77.

Les Situations de Combat à Distance

Le Combat à distance peut répondre à deux situations différentes.

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

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

MODIFICATEURS DU COMBAT À DISTANCE

La cible se déplace	+ 1R
La cible court	+ 2R
Couverture	+ 1 R à + 3R
Cible à bout portant	- 2R
Cible à courte distance	- 1R
Cible à longue distance	+ 2R

La Visée

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

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

ARMES DE TIR

Arme	Domm.	Portée	Rechargement	Munitions
Lancat	+ 1	5 / 10 / 15	-	-
Arbalète de poing	+ 3	5 / 15 / 30	1 passe	-
Arc	+ 2	15 / 30 / 80	-	-
Arbalète	+ 3	10 / 20 / 50	1 Passe	-
Arquebuse	+ 4	10 / 20 / 40	2 passes	-
Canardier	+ 4	5 / 10 / 20	2 passes	-
Mousquet à rueg	+ 4	10 / 20 / 40	1 passe	-
Pistol à rueg	+ 4	5 / 10 / 20	1 passe	-
Pistol à vapeur	+ 2	5 / 10 / 20	-/2 passes pour changer de barillet pressurisation : 10 minutes	8
Mitraille	+ 2	10 / 20 / 50	-/3 passes pour changer de chargeur Pressurisation : 10 minutes	50 Cadence : 6/passe*
Courbois	selon munitions	50 / 100 / 200	3 passes	
Canon à vapeur	+ 10	50 / 100 / 200	5 passes	

**au delà de trois, lancer 1d6 : sur un résultat impair, l'engin s'enraye.*

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

LA RÉSOLUTION DES ATTAQUES À DISTANCE

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

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

Les portées indiquées sont courte / moyenne / longue

Le rechargement indique l'intervalle de temps entre deux tirs

Armes de Lancer

Étoile

Dommages 0
Portée : 5/10/15
• Tir multiple

Un combattant peut lancer autant d'étoiles en une seul passe que son score en Agilité. Chaque étoile lancée au delà de la première est un nouveau test souffrant d'un modificateur négatif cumulable de 2 dés.

Dart

Dommages + 1
Portée : 2/5/10
• Tir multiple

Un combattant peut lancer autant de darts en une seul passe que son score en Agilité. Chaque dart lancé au delà du premier est un nouveau test souffrant d'un modificateur négatif cumulable de 2 dés.

Disque

Dommages + 2
Portée 5/10/15
• Trajectoire en rebonds

Un combattant lançant un disque peut tenter de toucher plusieurs adversaires à condition de soustraire un dé cumulable à chaque attaque, considérées comme autant de tests. En cas de réussite, les dommages sont réduits de 1, et ce de manière cumulable. *Exemple : Pour toucher deux adversaires, la première attaque se tente à — 1D, la seconde à — 2D alors que les dommages sont réduits de 1 puis de 2, en cas de réussite.*

Boomerang

Dommages + 2
Portée : 5/10/20
• Retour

Un lanceur peut récupérer son arme en choisissant de réduire le modificateur de dommages à 0. Dans ce cas, le combattant peut rattraper son arme en obtenant au moins une réussite à un test d'Agilité seule.

Faucheur

Dommages 0
Portée : 5/10/20
• Faucher

En soustrayant 3 dés à son lancer, le combattant qui réussit ce coup fait chuter son adversaire qui subit diminue un malus de 4 dés à toutes ses actions jusqu'à la fin de la passe suivante.

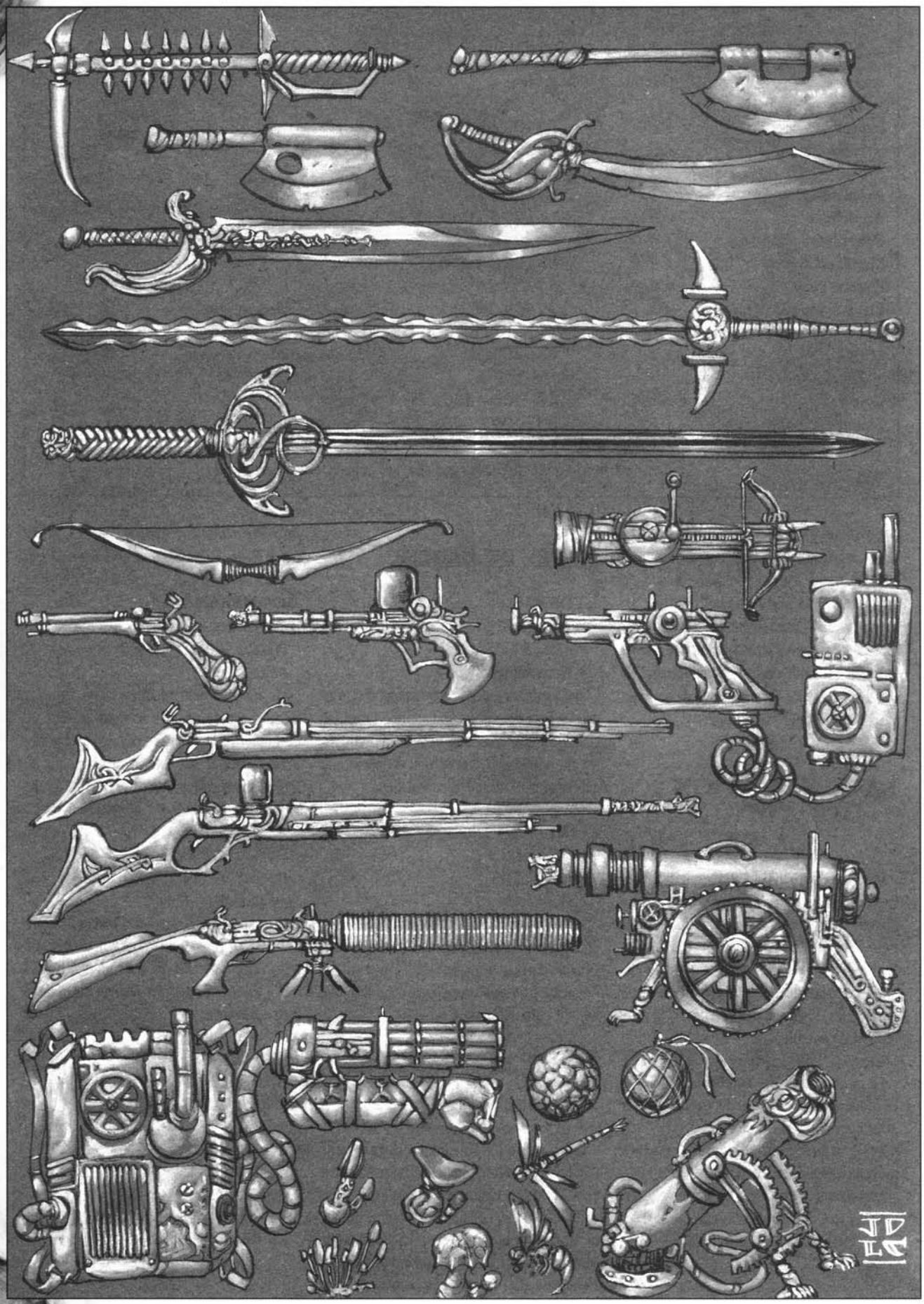
Hachette

Dommages + 2
Portée : 5/10/20

Chainue

Dommages + 1
Portée : 5
• Retour

Un lanceur peut récupérer son arme en



choisissant de réduire le modificateur de dommages à 0. Dans ce cas, le combattant peut retrouver son arme en obtenant au moins une réussite à un test d'Agilité seule.

• Étrangler

En soustrayant 3 dés à son attaque, le lanceur réussit à entourer la chaîne autour du cou de son adversaire. Sa prochaine attaque s'effectue avec un modificateur positif de 3 dés, à moins que l'adversaire réussisse un test d'Agilité + Esquiver. Si cette attaque porte, le modificateur de dommages de la chaînue passe à zéro.

PROJECTILES
(Test avec Force + Lancer)

GRENADE PHÉNICIENNE
Aire d'effet : 2 mètres
Dommages : Feu niveau 4 (visqueux)

GRENADION ÉTOUFFANT
Aire d'effet : 10 mètres
Dommages : — 3D à tous les tests
Durée du nuage : 5 passes (modifié par indice de vent selon milieu)

GRENADION ABOMINABLE
Aire d'effet : 2 mètres
Dommages : poison (virulence 5/Période : 1 minute/Dispersion 1)
Durée du nuage : 2 passes (modifié par indice de vent selon milieu)

LES PROTECTIONS

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

LES ARMURES

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

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

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

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

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

TABLE DES BOUCLIERS

Type	Défense	Enc.
Petit bouclier en rueg	+ 1	
Petit bouclier en métal	+ 2	1
Grand Bouclier en rueg	+ 3	1

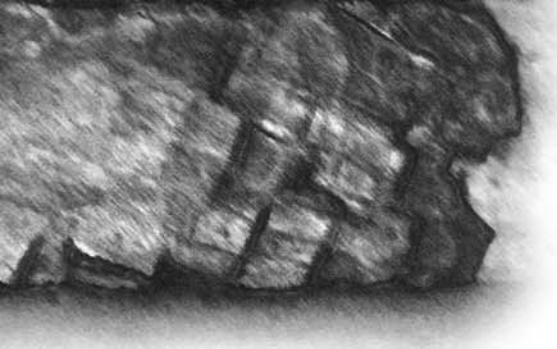
TABLE DES ARMURES

Types d'armures / prot.		Pot.d'Action	Enc.
Pièce indice	1		
Complète indice	1		
Pièce indice	2		
Complète indice	2	- 1	1
Pièce indice	3		1
Complète indice	3	- 2	2
Pièce indice	4	- 2	2
Complète indice	4	- 3	3

LES BOUCLIERS

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

D'un point de vue technique, la protection offerte par un bouclier se traduit par un modificateur au test de défense d'un combattant. *Exemple : En utilisant un petit bouclier en métal, un personnage au potentiel de défense de 5 passe à 7 dés.*



MENER LES COMBATS

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

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

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

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

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

• Un combat au contact offre de nombreuses possibilités tactiques dont le détail peut être réservé aux confrontations. Dans le cadre d'un obstacle, le meneur de jeu peut ainsi « automatiser » les actions d'un adversaire grâce à une sorte de schéma de comportement. Ainsi, plutôt que de déterminer à chaque Passe, la manière dont un adversaire utilise son Potentiel, le meneur de jeu peut fixer ses choix.

Exemples : Un animal sauvage utilise tout son potentiel pour l'Attaque jusqu'à ce qu'il soit blessé, après quoi son total de dés est équitablement réparti entre Attaque et défense. Un garde avec 6 dés de Potentiel investit toujours un dé d'Initiative et mène la Passe avec 2 dés en Attaque et 3 dés en défense. S'il réussit à blesser son adversaire pour au moins deux points de Vie, il inversera sa répartition pour favoriser l'Attaque.

• *Un combat jugé anodin par le meneur de jeu peut-être réduit à la résolution d'une Opposition Passive. Dans ce cas, un combattant lance autant de dés que son Potentiel avec pour Seuil l'Attitude Arts Martiaux de l'adversaire. En cas de réussites, l'adversaire est neutralisé, sinon la différence entre le Seuil et le nombre de réussites correspond au nombre de Points de Vie perdus par l'attaquant. Dans ce cas, la situation change pour suivre les règles habituelles du combat.*

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

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

LA SANTÉ

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

LA VIE

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

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

Exemple : Kaïl est un Gardien du Feu aguerri. Sa Résistance de 4 et sa Trempe de 3 permettent de déterminer sa Vie comme suit : 5 de base + 4x2 + 3 pour un total de 15. Un adversaire impressionnant...

LES BLESSURES

Chaque fois qu'un individu subit des dommages, on doit tester sa Résistance seule. Chaque réussite permet ainsi d'encaisser autant de points de dommages. Les points de dommages restants constituent la Blessure dont le montant est soustrait à la Vie. De plus, chaque Blessure doit être notée séparément avec son montant sur la feuille de personnage.

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

CONSÉQUENCES DES BLESSURES

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

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

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

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

LA DOULEUR

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

- Une Blessure Légère n'inflige pas de modificateur.
- Une Blessure sérieuse handicape le blessé. Tant qu'il n'est pas soigné, il souffre d'un modificateur négatif d'un dé à tous ses potentiels.
- Une Blessure grave a pour conséquence un modificateur négatif de 3 dés à tous les Potentiels, jusqu'à ce que son état s'améliore par des soins et la guérison.

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

SURMONTER LA DOULEUR

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

LE CHOC

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

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

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

L'ACCUMULATION DES BLESSURES

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

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

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

L'AGGRAVATION DES BLESSURES

Certaines blessures continuent de réduire la Ressource de Vie du Blessé. Cette dégradation est plus ou moins rapide en fonction de la gravité de la Blessure et dure tant que l'état du personnage n'a pas été stabilisé.

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

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

S'ACCROCHER À LA VIE

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

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

LES SOURCES DE DOMMAGE

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

CHUTES

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

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

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

TABLE DES CHUTES

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

ASPHYXIE

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

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

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

Exemple : Shen est un apprenti Bâtisseur travaillant dans les galeries d'une mine de souffre. A la suite d'un éboulement, il se retrouve bloqué dans un conduit envahi de vapeurs sulfureuses. Cette atmosphère est jugée par le meneur de jeu comme correspondant à une fumée épaisse, aussi les jets de Résistance + Endurer du mineur auront 2 réussites pour seuil de difficulté. Tandis que le

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

TABLE D'ASPHYXIE	
Fumée épaisse	2R
Fumée irritante	3R
Atmosphère raréfiée	-4R
Absence d'oxygène	5R

La Noyade

Les habitants de Sombre-Terre ne sont pas des nageurs émérites. Pour eux, l'élément aquatique est source de trop grand danger pour se risquer à y barboter. Lorsqu'un personnage est plongé dans l'eau sans possibilité de trouver un appui, il doit tester son Agilité à chaque Passe avec un seuil de difficulté dépendant de l'agitation des flots.

TABLE DE NOYADE	
Courant Faible	2R
Courant Moyen	3R
Courant Fort	4R
Remous	5R
Tourbillon	6R

En cas d'échec, le personnage boit la tasse et doit se référer aux règles d'asphyxie. Le seuil de difficulté d'un test de Résistance en situation d'asphyxie due à l'absorption d'eau est fixé par celui du test de natation. Les conséquences d'une noyade sont les mêmes que l'asphyxie par manque d'oxygène et répondent aux mêmes règles.

Le Feu

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

À chaque Passe d'exposition à un feu, un personnage doit tester sa Résistance seule dont chaque réussite permet d'annuler la perte d'un point de Vie. Si le personnage porte des vêtements inflammables ou que le feu est transmis par une matière visqueuse (type napalm, cocktail Molotov, feu grégeois, lance-flammes), le nombre de points de Vie perdus lors d'un contact est automatiquement reporté et cumulé lors de la Passe suivante alors que ses vêtements prennent feu.

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

TABLE DES FEUX	
Flamme de briquet	1
Flamme de torche	2
Feu de camp ou de cheminée	3
Brasier	4
Gaz enflammé	5
Feu chimique	6

Poisons, Maladies et Radiations

Les dangers du monde de Dark Earth ne sont pas toujours flagrants ; certains sont plus insidieux et frappent un personnage par surprise. On peut ainsi parler de dommages diffus ou prolongés — catégorie dans laquelle on peut ranger les poisons, maladies et radiations puisqu'ils répondent aux mêmes principes de règles. Chacun de ces types de sources de dommages peut ainsi être qualifié par sa Virulence qui indique un potentiel de dommages, mais surtout par sa période et sa Dispersion.

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

Par contre, les dommages diffus peuvent s'atténuer d'eux-mêmes avec le temps. Ainsi la Dispersion indique de combien la virulence baisse pour chaque période.

Si un personnage réussit son test de résistance, il ne souffre d'aucun dommage jusqu'au prochain test.

Si un personnage réussit son test de résistance et obtient autant de réussites que la virulence par dépassement, les effets du poison ou de la maladie sont neutralisés.

Exemples de Poisons

Le Venin de Momba Quadrillé

Ce poison est obtenu à partir des glandes venimeuses d'un serpent vivant dans les pierres des quartiers à l'abandon ou en ruines. Mêlé à une graisse, il peut donner un poison de lame efficace mais malheureusement volatile. Une fois exposé à l'air, il perd son pouvoir en une heure.

Virulence :	3
Période :	3 Passes
Dispersion :	- 1 par test

Une dose permet d'enduire l'équivalent d'une pointe de flèche, d'un carreau d'arbalète ou d'un projectile de lancat. Compter deux doses pour une lame de poignard.

La Bedaine

Certains diffusent la rumeur comme quoi ce poison ingérable aurait été conçu par les Écharpes Pourpres pour viser spécifiquement les puissants qui n'hésitent pas à

« se gaver alors que la majeure partie de la population survit en suçant des cailloux et des pattes de rats morts ». La Bedaine doit être mélangée à un plat épicé pour masquer son goût. Quelques minutes plus tard, la victime se sent ballonnée avant de gonfler de manière spectaculaire puis de mourir de rupture des tissus internes dans d'atroces souffrances. Avec ce poison, on ne vise pas seulement la victime mais aussi son entourage qui ne manque pas d'être traumatisé par un tel spectacle.

Virulence :	2
Période :	5 minutes
Dispersion :	0

Une dose peut être contenue dans une bague creuse.

Le Seku

Le Ghetto oriental est un des quartiers de Phénice dont les secrets sont les mieux gardés. Parmi les clans qui y règnent, certains sont connus pour mener des activités occultes tout en utilisant des moyens effrayants et terriblement discrets, dont des poisons redoutables de discrétion. Parmi ces armes, le Seku est une poudre cristalline qui doit être ingérée par la victime une fois diluée. Lorsque le Seku est bu, ses cristaux se reforment dans le sang de la victime jusqu'à la déshydrater complètement. Les médecins croient souvent que les symptômes sont ceux d'une forme de choléra : une erreur de diagnostic prévue et fatale…

Virulence :	5
Période :	1 jour
Dispersion :	1 par test

Une dose se présente comme une pointe de couteau de sel.

Exemples de maladies

La Douve

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

Virulence :	1
Période :	1 semaine
Dispersion :	0

La Foudroyante

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

Virulence :	10
Période :	1 jour
Dispersion :	4

La Mordante

Cette maladie semble avoir pour foyer le Chaudron des Enfers et touche les chasseurs et vigilants ou Marcheurs qui traversent cette région hostile. Une fois contractée, la Mordante se manifeste par des démangeaisons puis par l'apparition de plaies suintantes difficiles à cicatriser. Cette maladie est longue et nécessite des soins intensifs. En dehors de sa niche écologique, la Mordante se propage par contact avec le sang des malades. En termes techniques, chaque point de Vie perdu correspond à une Blessure dont tout jet de Guérison est modifié négativement de 3 dés.

Virulence :	5
Période :	1 semaine
Dispersion :	1

La Guérison

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

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

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

La Guérison naturelle

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

Exemple : Un Vigilant est de retour dans son avant-poste après une expédition mouvementée. Il souffre de plusieurs blessures respectivement de 1, 2 et 4 points de Vie. Alors que l'avant-poste est harcelé par des assaillants, le malheureux ne peut pas se reposer. A l'issue d'une semaine, notre vigilant lance donc cinq dés correspondant à la somme de sa Résistance et de son talent Régénérer. Avec 3 réussites, il peut donc regagner 3 points de Vie. Chaque blessure est ainsi diminuée tour à tour de 1 point jusqu'à épuisement du gain par la guérison. Au final, il ne lui reste plus que deux blessures de 1 (2-1) et de 3 (4-1), la première étant complètement guérie.

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

Les soins

Parmi les habitants de Sombre-Terre, la pratique des soins est reflétée par un test Technique + Corps pouvant être utilisé dans deux

situations différentes : l'urgence et l'assistance.

L'URGENCE

Toute Blessure subie par un personnage peut être immédiatement l'objet d'un test Technique + Corps en Opposition Passive dont le Seuil est égal aux points de Vie perdus à cause de la blessure. En cas de réussite, la Blessure est stabilisée et ne s'aggravera pas. D'autre part, tout résultat de 6 permet de récupérer instantanément 1 point de Vie, retiré à la blessure soignée.

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

L'ASSISTANCE

L'assistance médicale permet de soutenir l'effort de guérison d'un blessé ou d'un malade remis entre les mains de soigneurs. Pour chaque semaine « d'hospitalisation complète », le meneur de jeu doit effectuer un test de Technique + Corps en Opposition Passive dont le Seuil est égal au modificateur de douleur de la blessure la plus grave du patient. Chaque réussite dépassant le Seuil est alors comptée comme modificateur positif du test de Guérison du Blessé.
Exemple : Imaginons que notre Vigilant mentionné précédemment soit confié à un Soigneur. Celui-ci lance 6 dés (Technique + Corps) lors d'une Opposition Passive de Seuil 1 (modificateur de douleur de la blessure de 4 points de Vie). Le soigneur dépasse le seuil de deux réussites et modifie donc autant de dés le test de Guérison du Vigilant. Ainsi, au lieu de lancer 5 dés, le Vigilant pourra tester sa guérison à 7 dés. De même, en cas de repos, l'excédent de réussites obtenu par le soigneur est ajouté au score de Résistance.

LE MORAL

Les survivants de Sombre-Terre ne sont pas faits que de chair ; ils brûlent aussi d'une flamme nourrie d'espoirs et de rêves. Sans cette étincelle souvent vacillante, mais toujours prête à irradier, l'humanité aurait disparu, engloutie par les ténèbres du noir-nuage. Comme si une mystérieuse entité avait pris soin de veiller à ce que cette lumière intérieure ne soit jamais soufflée, les survivants ont peu à peu relevé la tête, et le défi.

L'ÉNERGIE

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

L'ÉPUISEMENT DE L'ÉNERGIE

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

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

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

RECHARGER LES BATTERIES

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

Dans un second temps, certaines circonstances heureuses et extraordinaires peuvent permettre de regagner un point d'Énergie automatiquement. Selon la situation des personnages, le meneur de jeu pourra estimer quel type d'événement est à même de provoquer un regain d'Énergie. Ainsi, pour des marcheurs qui ont passé plusieurs semaines dans l'Obscur, le simple fait de voir le puits de lumière d'un stallite à l'horizon justifie l'octroie d'un point d'énergie. Par contre, pour un céleste dont la Vie n'est pas forcément tous les jours en danger, il faudra des événements un peu exceptionnels tels que la naissance d'un nouvel enfant, ou bien apprendre qu'une distribution de nourriture aura bientôt lieu.

Enfin, un personnage dont l'Énergie est supérieure à zéro peut effectuer un test de Trempe + Motiver avec pour seuil de réussite le modificateur d'Hostilité du milieu dans lequel il se trouve, éventuellement ajusté par la situation particulière du groupe (exemple : on ne comptera pas l'indice de Vents/poussières, si les personnages sont dans une grotte...). En cas de réussite, les personnages visés regagnent un point d'énergie. De plus, en accord avec le principe du dépassement, tout excédent de réussites permet à chaque personnage hormis l'initiateur de la motivation de gagner autant de points d'énergie en plus. Sinon, le personnage a perdu son temps, à moins d'avoir obtenu une maladresse auquel cas, il perd un point d'énergie.
Exemple : Un prôneur accompagne un groupe de marcheurs. Cernés par des loups, le groupe commence à désespérer de revoir un jour Phénice. Conscient de son devoir de messager de Solaar, le prôneur entreprend de haranguer sa petite troupe.
Le milieu dans lequel évolue le groupe a pour modificateur d'hostilité — 2 ce qui détermine un seuil de difficulté de 4 pour le test Trempe + Motiver. Notre prôneur commence son prêche enflammé et lance 6 dés pour obtenir 4 réussites. Grâce à son sermon passionné, chacun des membres du groupe gagne deux points d'énergie (1 de base + 1 pour le dépassement).

Les motivations initiées par les personnages peuvent prendre de nombreuses formes selon les castes ou les cultures. Ainsi certains pratiqueront quelque rituel guerrier, tandis que d'autres préféreront les petites fêtes improvisées, à moins qu'ils ne choisissent d'écouter une ballade jouée par un bon musicien.

Notez enfin que tout gain d'Énergie par un des moyens mentionnés dans ce chapitre ne peut dépasser le score maximum actuel du personnage (déterminé par la somme Hargne + Trempe + Survie).

LES POSSESSIONS

Qu'ils habitent derrière les remparts d'un stallite ou qu'ils se risquent à voyager dans l'Obscur, les humains de Sombre-Terre ont réussi à faciliter leur existence précaire par l'invention d'objets souvent de bric et de broc, mais toujours ingénieux.

La plupart des objets décrits ici sont souvent le fruit de bricolages astucieux et de récupérations improbables, mais ils ont le mérite de fonctionner et d'avoir sauvé la vie de plus d'un survivant.

Étant donné que les relations commerciales sont souvent réduites à leur plus simple expression, les possessions d'un personnage lui sont chères. La société des célestes ne connaît pas la consommation ; elle mise plutôt sur la récupération et le bricolage. Tant qu'un objet n'est pas totalement inutilisable, on le réparera jusqu'à ce qu'il serve finalement de pièce détachée ou transformée pour un autre engin.

Si certaines possessions sont essentielles à la survie, les célestes et les marcheurs aiment à s'encombrer d'objets de moindre valeur qui peuvent servir à troquer, notamment des denrées consommables. Par contre, Phénice a développé un système rudimentaire de monnaie qui permet de réguler les échanges, ce qui n'est pas sans déjà provoquer des troubles ou des exclusions. Cela dit, même si l'argent a fait son apparition dans le stallite immortel, le marchandage reste un passe-temps prisé par tous les habitants, y compris les prôneurs.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE

LES FILTRES

Le Grand Cataclysme a opéré de tels bouleversements que l'environnement est désormais hostile. Pour se protéger des pluies acides, de la radioactivité, des vents chimiques, le Marcheur ne s'engage jamais en dehors d'un stallite sans un masque doté d'un filtre. Les plus pauvres se contentent d'un voile pour masquer leur bouche, mais se mettent ainsi à la merci des atmosphères viciés. Le masque filtrant est considéré comme une protection élémentaire pour le marcheur. Chaque stallite est à même de fabriquer ses propres masques filtrants bien que des modèles soient beaucoup plus performants que d'autres. A titre d'exemple, les habitants du stallite Kathar fabriquent des filtres ouvragés et très efficaces que tout marcheur recommandera chaudement. Un filtre est composé de cuivre, de cuir et de grilles filtrantes à base de poudre de charbon ou de laine de verre.

Les filtres de Sombre-Terre se définissent selon trois degrés de protection, notés de 1 à 3. Un filtre de protection 3 sera le plus efficace (et le plus cher). Notez qu'un filtre ne suffit pas, par exemple, à isoler parfaitement le marcheur de la radioactivité : un filtre permettra seulement de respirer normalement dans un environnement vicié.

Pour chaque filtre, on trouvera un indice de protection qui sert à lutter contre les effets des Poussières et Vents, un des dangers rencontrés dans certains milieux (pour plus de détails sur la Survie, reportez-vous p. 64).

Dans l'enceinte de Phénice, les prix des filtres sont les suivants :

- Filtre, indice de protection 1 : 30 lux
- Filtre, indice de protection 2 : 50 lux
- Filtre, indice de protection 3 : 80 lux

LES DISTILLATEURS

A l'extérieur d'un stallite, l'eau potable est une denrée extrêmement rare. Chaque marcheur possède un distillateur afin de recycler les eaux contaminées (celles des ruis-

L'ENCOMBREMENT ET LA FATIGUE

Certains joueurs exigeants et meneurs de jeu pointilleux aiment gérer précisément tous les aspects d'une expédition. Ainsi l'encombrement d'un personnage et la fatigue conséquente peuvent avoir un intérêt dramatique au cours d'une aventure.

Sachez que la proposition de règle suivante n'est qu'optionnelle, alors que cet aspect de la simulation a tendance à être oubliée dans le feu de l'action.

Un personnage peut porter sans difficulté autant de points d'encombrement que son score de Résistance. Au delà, un personnage doit tester sa Résistance + Porter avec l'encombrement du personnage comme seuil de difficulté. En cas d'échec, le personnage souffre d'un modificateur négatif à tous ses tests égal à la plus forte valeur d'encombrement de son équipement.

- Ce malus d'encombrement est cumulable, mais peut être récupéré à raison d'une heure de repos par niveau.
- Le test d'encombrement est effectué par intervalles d'heures correspondant au score de Résistance du personnage.

Exemple : Dilon a 2 en Résistance ; il effectuera ses tests de fatigue toutes les deux heures. Imaginons que notre voyageur porte un équipement dont l'encombrement atteint 4. Avec un score en Porter de 2, Dilon effectue son test de fatigue avec 4 dés. Il obtient 3 réussites ce qui n'est pas suffisant pour éviter un modificateur négatif de 2 dés (le plus fort indice d'encombrement de son équipement) à tous ses prochains tests. S'il ne se repose pas, Dilon devra de nouveau tester sa fatigue au bout de deux heures et risquer un nouveau malus.

seaux ou l'eau de pluie) pour en faire de l'eau potable. Un distillateur est un petit appareil à vapeur nécessitant un minimum de combustible. Un flacon d'huile de rueg suffira à alimenter un distillateur pendant un mois. Le prix variera en fonction de la capacité d'eau recyclée, du poids et de l'efficacité du distillateur. Comme pour les filtres, les distillateurs sont notés sur un indice allant de 1 à 3. Un distillateur avec un indice de 3 sera le plus efficace.

- Distillateur, indice d'efficacité 1 : 15
- Distillateur, indice d'efficacité 2 : 20 lux Enc : 1
- Distillateur, indice d'efficacité 3 : 40 lux Enc : 2

Les Vetements

En matière de survie, le vêtement se définit avant tout par rapport au froid et aux vents poussiéreux. Pour un Marcheur, le vêtement chaud a trois indices de protection. Une protection de 1 équivaut à des vêtements amples en rueg, à un chech pour se protéger des vents glacés, des bottes et des gants épais. Un indice de protection 2 suppose que le marcheur dispose en plus d'un demi-manteau de fourrure molletonnée (de voulpe, de yak ou même de rat doublé de rueg à l'intérieur) qui s'arrête à la taille afin de conserver sa liberté de mouvement et d'encombrement, et de housseaux pour les jambes (bandes de fourrure qui enserrent la jambe jusqu'à la ceinture). Un indice de protection 3 est beaucoup plus rare, réservé généralement aux prôneurs et autres dignitaires voyageant sous la garde des convoyeurs. Cette indice de 3 équivaut à une combinaison chauffante, totalement isolante, qui ressemble à un scaphandre lourd et encombrant. On ne peut guère se déplacer avec une telle combinaison. Son propriétaire l'endosse généralement la nuit venue ou lors des tempêtes. Dans ce cas, une petite chaudière à vapeur maintient la combinaison à une bonne température pendant plusieurs heures. Il faut en moyenne un flacon de rueg pour allumer une combinaison chauffante pendant 24 heures.

- Vêtement épais, protection 1 : 20 lux
- Fourrure, protection 2 : 40 lux Enc : 1
- Combinaison chauffante, protection 4 : 100 Enc : 4

Les Rations

Un marcheur peut compter sur la chasse pour s'alimenter durant ses voyages. Toutefois, en plus de s'en remettre au hasard, le marcheur est obligé de consommer de l'énergie pour bouillir la viande (on ne sait jamais si l'animal a pu être contaminé). Dès lors, la plupart des marcheurs profitent de leur passage dans un stallite pour acheter des rations. Elle se composent pour l'essentiel de viandes séchées mais on trouve également du rueg « à chiquer », riche en calories, des variétés de poix pour faire des soupes et différentes plantes aromatiques.

L'indice de 1 à 3 mesure les effets nourrissants pour une journée des rations proposées par les nourrisseurs de chaque stallite. Une ration avec un indice de 3 comportera un assortiment riche et varié.

- ration, indice 1 — 1 lux
- ration, indice 2 — 3 lux
- ration, indice 3 — 5 lux

Les Contenants

Le modèle de survie imposé par Sombre-Terre oblige chaque habitant à disposer sur lui d'un maximum de choses. Par nature, le marcheur est particulièrement concerné. Aussi dispose-t-il souvent d'un éventail de sacs, de sacoches, de ceintures à poche...

La Fonte

En cuir épais (souvent du yak), la fonte est utilisée pour contenir toutes les petites chaudières que le marcheur transporte. De toute les dimensions, fabriquée pour être portée à la taille, elle est suffisamment isolante pour le protéger d'une chaudière en activité. La fonte est indispensable pour un combattant utilisant un pistol à vapeur.

Prix lux : 10

Le Havresac

Sac à bretelles porté sur le dos, le havresac constitue le contenant élémentaire d'un marcheur. On y transporte surtout les vêtements de rechange et les rations.

Prix lux : 15

Le Sac à dos

Doté d'une armature, le sac à dos est indispensable pour un marcheur. Il contient le matériel lourd comme un sac de couchage, une tente, le distillateur etc.

Prix lux : 8

La Carnassiere

Gibecière portée en bandoulière, elle sert aux marcheurs pour y glisser le gibier abattu.

Prix lux : 5

Le Portefaix

Porté le long de la jambe, le portefaix est constitué de petites boites métalliques (soudées les unes aux autres) disposées en échelle le long de la jambe. A l'origine, le portefaix était surtout utilisé par les bâtisseurs pour y glisser leurs outils. Les marcheurs apprécient surtout l'hermétisme du portefaix qui permet d'isoler des objets craignant l'eau ou certaines températures (rations, insectes, parchemins, mèches,...)

Prix lux : 10

L'Escarcelle

Bourse adaptée à Sombre-Terre, l'escarcelle revêt la forme d'une grosse ampoule de verre entourée d'une résille de métal. L'intérêt est de pouvoir utilisé la phosphorescence des lux comme lumière. Certains préfèrent bien sûr dissimuler leurs lux mais la plupart des marcheurs conserve cette tradition d'une escarcelle éclairante.

Prix lux : 5

La Cordeliere

Ce nom désigne une ceinture (en cuir ou en laine de yak pour les plus décoratives) munie de petites poches pouvant abriter des fioles, des éprouvettes scellées, des munitions etc. Un marcheur porte plusieurs cordelières, à la ceinture ou sur le torse.

Prix lux : 2

Le Tube

En os ou en métal, le tube est utilisé pour contenir des messages : la rareté du papier a nécessité la fabrication de ces tubes hermétiques utilisés par les marcheurs messagers.

Prix lux : 3

La Gourde

Les gourdes ont l'avantage d'être peu encombrantes et l'inconvénient de ne pouvoir contenir qu'un litre d'eau au maximum. Façonnées à partir de métal ou de cuir imperméabilisé, voire de vessies vernies, elles sont choisies pour les expéditions de courte durée.

Prix Lux : 5

L'Outre

L'outre est utilisée pour les longues expéditions du fait de sa contenance notable (5 litres) et de son faible encombrement lorsqu'elle est vide. En effet, la plupart des outres sont tannées à partir de peaux finement cousues.

Encombrement : 1 (pleine)
Prix lux : 8

Le Bidon

Le bidon métallique a l'avantage de contenir vingt litres, mais il est particulièrement encombrant. En général, les bidons sont plus souvent utilisés à bord de véhicules.

Encombrement : 3 pleine/1 vide

Un litre d'eau permet de réduire de 1 le danger de soif d'un milieu.

La Lumiere

La lumière est source de vie pour l'homme de Sombre-Terre. Dans les stallites, les habitants parviennent à oublier leur peur viscérale de l'obscurité. Par contre, les marcheurs composent avec un environnement nocturne recelant mille et un dangers. On a donc mis au point un certain nombre d'instruments lumineux tirant profit de l'huile de rueg mais aussi des insectes et des champignons luminescents. Associé au prix, vous trouverez un chiffre de 1 à 3 indiquant la portée de la lumière ainsi que la réduction du danger obscurité lié à un milieu.

- Indice 1 : un halo de deux mètres autour de la personne.
- Indice 2 : entre deux et dix mètres.
- Indice 3 : entre dix et vingt mètres.

Le briquet à soufre ou « souffrier »

Pour s'éclairer à l'huile de rueg, il faut nécessairement produire une étincelle. L'abondance du souffre dans Phénice a généralisé le système de ce briquet. Dans une petite boite en métal, on trouvera du souffre, de la colle, une languette en fer et des mèches de rueg. Il suffit alors d'imprégner la languette de colle puis de l'enduire, de la gratter sur une petite râpe intégrée dans la boite pour produire une étincelle qui allumera la mèche.

Prix lux : 15

Le briquet à rueg

Plus cher, le briquet à rueg utilise un rouage à silex pour enflammer l'huile de rueg contenu à l'intérieur.

Prix lux : 30

LE RUEG

La lampe à huile

Petit récipient en métal doté d'un côté d'une anse et de l'autre, d'un embout pour la flamme. On utilise de l'huile de rueg à combustion lente pour ce type de lampe.

Prix lux : 5. Éclairage : 1

La luxance

Instrument favori des marcheurs, la luxance est un grand bâton de marche (en fer) pourvu au sommet d'une lanterne terminée par une pointe. Cette lanterne, alimentée à l'huile de rueg (1 flacon par 24 heures), peut être démontée afin d'être tenue par la main. De plus, un système de siphon et de clapet évite que l'huile ne déborde au cours de la marche.

Prix lux : 35. Éclairage : 2

La torchere

Fabriquée en fer et recouverte d'un tissu isolant, la torchère est une torche dont le sommet est constitué d'un bol où l'on verse l'huile de rueg. La combustion est plus rapide mais la torchère fait partie des instruments les plus éclairants (compter 1 flacon pour douze heures).

Prix lux : 25. Éclairage : 3

LES INSECTES

Le lampanion

Le lampanion est recommandé pour sa longévité. Constitué d'un bâton évidé (cuivre ou métal), il se termine par une boule de verre aux arceaux métalliques dans laquelle évoluent des lucilles, de petits insectes volants et luminescents. Les animaux se nourrissent en traversant un conduit à l'intérieur du bâton qui aboutit à une petite réserve de nourriture (généralement, des insectes ou des vers). Les lucilles brillent pendant une semaine environ avant de mourir.

Prix lux : 30. Il faut compter en plus 10 lux pour les dix lucilles fournissant la lumière (au delà de 10, elles ne parviennent pas à cohabiter)

Éclairage : 2

La Torchine

En forme de torche, elle est généralement fabriquée pour être plantée dans le sol afin que les marcheurs puissent constituer une barrière de lumière autour de leur camp. La torchine est munie autour de son axe de deux parois en verre entre lesquelles glisse une bouillie de vers luisants dont l'éclat perdure pendant deux jours environ. Obtenue à partir des abdomens des vers luisants (il faut compter cinquantaine d'insecte pour les deux jours d'éclairage), cette bouillie produit une lumière pâle.

Prix lux : 8 (il faut compter en plus 5 lux pour cinquante vers luisants)

Éclairage : 1

L'Incandescent

Ce bâtonnet léger est traité uniquement à Phénice en utilisant du phosphore. Ces bâtonnets sont utilisés ponctuellement pour éclairer une grotte, un ennemi deviné dans l'ombre etc. A l'aide d'une étincelle, on enflamme le phosphore qui produira une lumière bleutée pendant 4 à 5 minutes.

Prix lux : 5
Éclairage : 1

LES ARMES

Armes De Poing Rapprochées

le Manople

Rareté : commun
Prix lux : 25

Le Manople est constitué d'un gantelet en métal ou en peau, prolongé par une lame principale encadrée par deux lames courtes. Le Manople peut donc être utilisé comme poignard mais également pour parer l'arme de l'adversaire. Le Manople est largement répandu parmi les fouineurs et marcheurs qui apprécient sa polyvalence et sa facilité d'élaboration (il suffit d'un gantelet de métal et de quelques soudures adroites).

L'Écorcheur

Rareté : commun
Prix lux : 20

L'Écorcheur est constitué d'un gantelet prolongé par des griffes (rétractables ou non). Plus vicieux que le Manople, il taillade l'adversaire en lui infligeant d'innombrables petites blessures. Cette arme est facile à utiliser mais reste souvent inefficace contre un adversaire bien protégé. Toutefois, très bien maîtrisé, l'Écorcheur peut devenir une arme mortelle lorsqu'on s'attache à viser la gorge et le visage. Cette arme est surtout utilisée par les assassins et les voleurs de Phénice.

L'Entrailleur

Rareté : peu commun
Prix lux : 30

L'Entrailleur est constitué de trois pointes perpendiculaires que le combattant tient par le milieu. Le but de cette arme est avant tout d'éviscérer la victime. Mais l'entrailleur est difficile à manier. Il peut se bloquer et laisser le temps à l'adversaire de porter un coup fatal. C'est donc une arme périlleuse utilisée surtout par les marcheurs expérimentés contre les bêtes sauvages.

la Coquefer

Rareté : commun
Prix lux : 5

Digne successeur du poing américain, le coquefer est une arme courante et très facile qui le met à la portée de n'importe qui. Toutefois, le coquefer est souvent utilisé comme arme d'appoint si vous devez vous battre au corps à corps. Contre un adversaire muni d'une épée ou même d'un poignard, le coquefer ne vaut plus grand chose.

l'Articule

Rareté : commun
Prix lux : de 5 à 10 lux

l'Articule désigne les armes que l'on porte aux articulations du corps, c'est à dire les genoux et les coudes. Aucun combattant n'utilise un articule seul pour se battre. Ce genre d'arme renforce seulement les dégâts causés avec une autre armé, à l'occasion d'enchaînements meurtriers. Il s'agit le plus souvent d'une coque hérissée de petites pointes qui peuvent taillader l'adversaire (parfois, des combattants expérimentés se permettent de fixer des pointes plus longues).

la Basselame

Rareté : commun
Prix lux : de 10 à 15 (selon fiabilité)

Dissimulée dans n'importe quel type de chaussure, de botte etc. la basse-lame est logée dans la semelle. Son prix tient à au mécanisme permettant de faire jaillir les lames. Le plus courant consiste à frapper des talons. Mais, dans tous les cas, lorsque les lames prolongent la chaussure, il devient difficile de se mouvoir correctement (ou il faudra perdre un instant à appuyer sur la lame pour la reloger dans la semelle). La basselame est donc généralement utilisée pour une seule attaque martiale pouvant surprendre l'adversaire.

l'Aileron

Rareté : commun
Prix lux : de 5 à 10 lux

Fixé à l'avant-bras, l'aileron désigne le plus souvent une lame tranchante permettant de soutenir une attaque martiale au corps à corps. Mais, à l'image de la basselame, l'aileron peut gêner un combattant utilisant un poignard ou une épée. Certains combattants utilisent parfois un seul aileron incurvé vers l'intérieur afin de parer l'arme de l'adversaire (avec une épée, par exemple, maniée par l'autre bras).

la Boulefer

Rareté : commun
Prix lux : 20 à 30 lux

La Boulefer est sans doute l'arme de poing rapprochée la plus difficile à manier. La boulefer est un casque amélioré que l'on a hérissé de pointes frontales et latérales. Cette arme est totalement inefficace contre un adversaire bien armé. En revanche, au cours d'un corps à corps, la Boulefer peut faire la différence. Elle est surtout utilisée comme un symbole de pouvoir dans la Première Marche.

le poignard. la dague

Rareté : commun
Prix lux : 5

C'est l'arme la plus courante dans Phénice. Avec peu de métal et presque n'importe quel type de matériau pour le manche, le moindre fouineur peut se fabriquer un poignard. L'arme peut également devenir un véritable objet artisanal pour les prôneurs ou les gardiens du feu (rehaussé de pierre précieuses, garde finement sculptée, etc.)

le poignard courbé

Rareté : commun
Prix lux : 10

Plus long que le poignard traditionnel, la particularité du poignard courbé tient à son tranchant redoutable. Il permet également, pour les combattants expérimentés, d'attraper la nuque de l'adversaire ou d'aggraver la blessure en accrochant un organe vital.

le Troislame

Rareté : peu commun
Prix lux : 25 à 30

Appelé également poignard à lames jaillissantes, cette arme est dotée de deux lames articulées. Ces deux lames, libérées par un ressort, peuvent s'ouvrir de part et d'autre d'une lame centrale dans un angle de 50 à 70°. Elle permet donc de porter une attaque contre l'adversaire et de parer ses coups. Le troilame est souvent préféré au manople pour sa discrétion. Mais sa fragilité en fait une arme chère : il faut un excellent forgeron pour réaliser un solide troilame capable de stopper un coup d'épée.

le Katar

Rareté : commun
Prix lux : 15

Variante du troilame mais très différent dans son utilisation, le katar est constitué de deux lames superposées. Efficace en parade, le katar tient sa particularité du manche que le combattant empoigne dans le prolongement de son bras. Les attaques sont portés de face, comme pour un coup de poing. Cette arme est très efficace dans les mains des combattants ayant une bonne force musculaire. De nombreux gardes du corps phénicien utilisent le katar.

le Fauchard

Rareté : peu commun
Prix lux : 80.

Cette hallebarde avec une pointe, une pique et un éperon en forme de faucille est une arme lourde, très peu maniable mais terriblement meurtrière. Elle permet de tenir l'adversaire en distance tout en essayant de lui faucher les jambes. Une unité complète de l'armée phénicienne est équipée de fauchards. L'arme nécessite néanmoins le talent

d'un excellent forgeron pour être équilibré. Dans ce cas, le fauchard peut facilement être manié comme une arme de taille ou d'estoc.

L'Esponton

Rareté : commun
Prix : 60 lux

Dérivé de l'épieu, l'esponton est constitué d'une longue pointe avec deux ailerons triangulaires à la naissance du manche. Plus rudimentaire que le fauchard, l'esponton est une arme couramment utilisée par les marcheurs, notamment pour arrêter les charges de grosses créatures. A Phénice, l'arme équipe de nombreux défenseurs affectés au Rempart ou à la Grande Muraille. En revanche, les fouineurs l'utilisent très peu du fait de son encombrement.

la Balance

Rareté : commun
Prix : de 40 à 80 lux

La balance est un terme générique pour désigner un long manche armé aux deux lames à chaque extrémité. Le terme désigne ce jeu de balance entre les deux poids que doit parfaitement maîtriser le combattant. On trouve le plus souvent deux lames ressemblant à celle d'une hache ou d'une hallebarde. La balance est une arme très appréciée à Phénice. Elle peut maintenir l'adversaire à distance, le déséquilibrer, parer une autre arme et frapper d'estoc ou de taille. Cette polyvalence pousse de nombreux phéniciens à apprendre l'usage de la balance mais bien peu sauront réellement s'en servir.

le Trident

Rareté : peu commun
Prix lux : 60

Excessivement lourd, le trident reste une arme esthétique utilisée lors de combats de gladiateurs par exemple. S'il permet de bloquer l'arme de l'adversaire et parfois de le désarmer, le trident n'a jamais vraiment été utilisé par les phéniciens. Certains gardiens du feu préposés à la défense d'un bâtiment en sont parfois équipés.

le Piochard

Rareté : commun
Prix lux : 20

Dérivé de la pioche, le piochard est devenu une arme phénicienne courante du fait de son large usage parmi les mineurs. Confrontés à des créatures inconnues dans les profondeurs des galeries, les mineurs ont appris à faire de leur pioche une arme meurtrière. Ainsi, la pioche traditionnelle a été hérissée de pointes et d'une coque au niveau de la garde pour protéger la main.

le Tranchoir

Rareté : commun
Prix lux : 10

Difficile à manier, le tranchoir est devenu une arme courante au sein de la Première Marche. Arme « vulgaire », elle est née dans les abattoirs des coulées nourricières. Elle s'utilise souvent par pair (un tranchoir dans chaque main) avec un manche relativement court.

la Hache

Rareté : commun
Prix lux : 15

La hache traditionnelle est largement répandue dans Phénice. Utilisée pour de nombreux travaux, elle est devenue au fil du temps l'arme favorite des bâtisseurs.

le Falchion

Rareté : commun
Prix lux : 30

Ce type d'épée semblable au sabre est le plus répandu à Phénice. Dotée d'une lame incurvée à l'extrémité triangulaire, cette arme à un seul tranchant est utilisée pour frapper de taille.

la Palache

Rareté : commune
Prix lux : 40

Épée dotée d'une lame large à un seul tranchant, la palache est complétée vers la pointe d'une assez longue section à double tranchant. C'est donc une arme de taille mais dont la pointe permet également de frapper d'estoc. La meilleure finition exigée pour forger une palache est sans doute à l'origine de sa rareté dans la Première Marche.

la Flambergue

Rareté : peu commune
Prix lux : 50

Cette épée à la longue lame ondulée est souvent utilisée comme l'Entrailleur pour éviscérer l'adversaire. Également préférée par certains pour son côté esthétique, la flambergue a la réputation d'être une arme féroce capable de causer des dommages irréparables. La lame ondulée de la flambergue est également utile pour détourner l'arme de l'adversaire.

la Fortépée

Rareté : rare
Prix lux : 60

la fortépée est réservée aux gardiens du feu phéniciens et uniquement aux officiers de l'armée. Symbole hiérarchique, la fortépée est généralement fabriquée sur mesure (avec des inscriptions gravées, des pierres précieuses etc.) par des forgerons de talent. Une garde en laiton, une lame à double tranchant, cette arme est sans doute la meilleure épée phénicienne.

Armes Blanches de Lancer

le Lancat (prononcer Lanssate)

Rareté : commun
Prix lux : de 40 à 100 lux.

Cette arme est largement répandue à travers Sombre-Terre et déclinée de toutes les façons de stallite en stallite. D'une manière générale, elle se compose d'un système mécanique fixé à l'avant-bras permettant de lancer des projectiles de toute nature. Fléchettes, darts empoisonnés mais aussi boulons, clous etc., ces projectiles s'adaptent souvent à la forme générale du Lancat. La portée, la précision de chaque Lancat varie en fonction de l'artisan et des matériaux utilisés. A Phénice, un modèle courant s'est imposé dans la plupart des quartiers permettant de tirer de grosses fléchettes. L'intérêt principal d'un Lancat est de permettre d'utiliser une arme blanche de contact sans être gêner outre mesure. De plus, la plupart des combattants en utilisent deux, un à chaque bras. La seule difficulté réside dans le temps de chargement (bien que des Lancats perfectionnés se rechargent eux-mêmes, avec cinq à six fléchettes de réserve)

LES ÉTOILES

Rareté : commun
Prix lux : 2

Petites et discrètes, en forme d'étoile à plusieurs branches, elles sont lancées à courte portée mais compensent cet handicap par le nombre. Un bon combattant peut tirer facilement plusieurs Étoiles sur son adversaire avant qu'il ne parvienne au contact. C'est pourquoi on les préfère généralement au poignard de lancer ou aux hachettes. Toutefois, les dégâts sont rarement mortels, à moins de savoir viser avec précision.

LE DISQUE

Rareté : peu commun
Prix lux : 25

Le disque de lancer est une arme extrêmement difficile à manier. Pourtant, le Disque a prouvé sa terrible efficacité à maintes reprises. Contrairement aux haches de lancer, par exemple, il peut épouser une trajectoire permettant de blesser plusieurs adversaires à la fois. Une pratique qui demande du talent et de l'expérience. Dans la Première Marche, le disque est souvent porté ostensiblement afin de décourager les petits détrousseurs.

ARBALETE DE POING

Rareté : peu commun
Prix lux : 30 en moyenne

Ancêtre du Lancat, l'arbalète de poing fonctionne sur le même principe, à ceci près qu'elle n'est pas fixée au poignet et qu'il faut nécessairement la recharger. Cette arme est souvent choisie par défaut lorsqu'un combattant n'est pas en mesure de s'offrir un Lancat.

LE DART

Rareté : commun
Prix lux : 2

Équivalent de l'Étoile, le dart est une sorte de stylet miniature combinant une bonne cadence et une discrétion à toute épreuve. Plus facilement camouflable qu'une Étoile, le dart (que l'on imprègne souvent de poison) est une arme de prédilection pour les assassins.

LE BOOMERANG

Rareté : peu commun
Prix lux : 35

A l'image du Disque, le boomerang est une arme très difficile à manier. Mais son avantage est de pouvoir revenir dans les mains du combattant après avoir blessé l'adversaire. Toutefois, le boomerang n'autorise que des blessure superficielles afin que sa trajectoire ne soit pas modifiée. Ceci étant, le combattant peut choisir de ne pas le voir revenir afin de blesser sérieusement son adversaire.

LE FAUCHEUR

Rareté : commun
Prix lux : 15

Digne successeur du bola, le faucheur est constitué d'une série de lanières munies de poids. Comme son nom l'indique, il est utilisé pour faucher l'adversaire au niveau des jambes (plus rarement, on l'utilisera pour tenter de lui lier les bras). Empêtré par un faucheur, l'adversaire devient dans ce cas une proie facile. Néanmoins, sa portée relative et les moindres dégâts qu'il peut occasionner (on tente d'assommer l'adversaire) en font uniquement une arme d'appoint ou de chasse.

LA HACHETTE

Rareté : commun
Prix lux : 15

La hachette peut être utilisée au lancer comme au corps à corps. Une polyvalence appréciée par le combattant qui utilisera une arme de ce type dans chaque main.

LA CHAINUE

Rareté : rare
Prix lux : 25

Cette arme à deux mains est parvenue jusqu'à Phénice par le biais des marcheurs venus de l'est. Elle est constituée d'un manche en forme d'anneau auquel est fixé une chaîne légère (d'une longueur variant entre trois et six mètres) terminée par une pointe aiguisée. Cette arme pourrait être apparentée au poignard et au boomerang. Le combattant peut toucher son adversaire de loin tout en gardant la mainmise sur la pointe. De plus, la chaîne permet dans certains cas d'étrangler l'adversaire et parfois même de parer une arme de contact. La Chaînue est enseigné par quelques maîtres d'arme de l'Âtre.

L'ARC

Rareté : commun
Prix lux : 30

Description : l'arc est une arme courante à Phénice. Toutefois, du fait de la rareté du bois, les arcs et les flèches sont généralement fabriqués à base d'ossements.

L'ARBALETE

Rareté : rare
Prix lux : 60

A Phénice, seule l'arbalète de poing s'est imposée. En effet, l'os est trop fragile pour supporter la traction exercée par un carreau d'une grosse arbalète. Celles-ci sont donc fabriquées à base de bois venant de la Première Coulée, justifiant son prix et sa rareté.

LES ARMES À FEU

POUDRE

l'Arquebuse

Rareté : rare
Prix lux : 90

Fabriqué essentiellement à l'usage des gardiens du feu, l'arquebuse phénicienne utilise un système de silex. Cela implique qu'il faut recharger la poudre par le canon après chaque coup. Le temps de rechargement est donc un fort handicap. Les combattant sont obligés d'avoir de petits sachets de poudre et une tige pour la tasser au fond du canon. On peut toujours acheter une arquebuse pour son usage personnel mais aucun marcheur ne prendrait le risque de posséder une telle arme, faute de place pour emporter suffisamment de munitions.

le Canardier

Rareté : rare
Prix lux : 60

Le canardier à silex, l'équivalent du pistolet, est conçu sur le même principe que l'arquebuse : on recharge la poudre par le canon. Toutefois, le temps de rechargement est moindre au détriment de la portée et souvent de la précision.

RUEG

Le Mousquet à Rueg

Rareté : rare
Prix lux : 150

Cette arme perfectionnée utilise l'huile de rueg afin de provoquer l'explosion qui permet de tirer. Le système est simple : le combattant utilise des flacons d'huile de rueg fixés directement à la verticale du chien. En appuyant sur la gâchette, le flacon libère quelques gouttes d'huile auquel le

combattant mettant le feu grâce à une mèche. Cette invention permet donc de gagner un temps précieux en évitant de devoir recharger. Le combattant doit simplement raviver le bout de sa mèche en soufflant dessus (une mèche longue enroulée autour de son torse). Le prix d'un mousquet à Rueg ne le met pas à la portée du premier venu : seules quelques unités choisies des gardiens du feu en sont équipées. Naturellement, il est toujours possible de se procurer une telle arme pour son usage personnel mais cela se fait sur commande directement auprès des artisans bâtisseurs.

le Pistol à Rueg

Rareté : rare
Prix lux : 200

Sans doute l'une des armes les plus chères de Phénice, le Pistol à Rueg est souvent un chef-d'œuvre artisanal. Très peu de phéniciens peuvent se targuer d'en posséder un, excepté peut-être les commandores phéniciens. Son prix excessif (supérieur au mousquet à rueg) tient à la difficulté d'équilibrer le pistol et le flacon afin de pouvoir viser avec précision. Seuls deux ou trois artisans phéniciens sont capables de façonner une telle arme.

Lave

La grenade phénicienne

Rareté : rare
Prix lux : 60

Cette grenade est mise au point à partir de petits blocs de lave contenus dans des creusets circulaires. On laisse se former une croûte superficielle autour de cette boule de lave dont le cœur restera actif. Ensuite, il suffit de glisser la grenade dans une gangue en métal et le tour est joué. Lorsque la grenade explose sur le corps de l'adversaire, les dommages sont souvent irréversibles (cf redoute de Saint Vorle, quartier de l'Âtre).

Champignons

le Grenadion

Rareté : rare
Prix lux : entre 50 et 100 lux

Un certain nombre de champignons de Sombre-Terre sont connus pour leurs effets nocifs. Des huiliers ont eu l'idée de les utiliser pour fabriquer des grenades aux effets parfois terrifiants. Chaque grenade est façonnées sur le même modèle, en utilisant un matériau fragile (notamment le verre) gainée d'une résine de maille. Il suffit au combattant de retirer cette gaine métallique puis de lancer la grenade qui se brisera en mille morceaux au premier choc.

Le Grenadion est une arme d'assassin aux yeux des phéniciens. Par exemple, certaines grenades libèrent des spores qui iront se fixer dans l'organisme de l'adversaire qui mourra d'asphyxié en quelques minutes. D'autres provoquent des malaises, des vomissements ou aveuglent la victime. Les plus rares paralysent l'adversaire pendant quelques précieuses secondes.

Vapeur

le Pistol à Vapeur

Rareté : rare
Prix lux : 180

Cette arme a longtemps été décriée du fait de sa lourdeur. En effet, le pistol à vapeur est composé de deux parties distinctes : un pistolet construit sur le principe d'un lancat et une chaudière à vapeur portative (fixée à la taille). La chaudière (un rectangle de la taille d'une boite à chaussures) est munie d'une petite cheminée et d'un système de compression permettant de fournir de la vapeur. Pour ce faire, on se doit d'utiliser de l'eau et un carburant, généralement de l'huile de rueg ou de la tourbe (cette dernière, très fréquente dans le Chaudron des enfers, est surtout utilisée par les marcheurs). En plus d'être lourde, cette chaudière est également longue à démarrer, du moins à fournir la pression suffisante pour lancer un projectile (il faut compter en moyenne cinq à dix minutes). Enfin, le combattant doit prendre ses précautions pour ne pas être brûlé par l'acier brûlant. En contrepartie, le combattant dispose avec cette arme d'une énergie presque inépuisable. L'eau (qui n'a pas besoin d'être distillée) ainsi que la tourbe sont faciles à se procurer. Néanmoins, le pistol à vapeur est une arme d'anticipation. Si vous êtes attaqué par surprise, elle est parfaitement inutile. En revanche, lorsque la chaudière est opérationnelle, le pistol peut tirer pendant près de dix minutes (en moyenne) à une cadence exceptionnelle. Notons, pour finir, qu'en l'absence de munition, cette arme peut également projeter à courte distance des jets de vapeur brûlants.

la Mitraille

Rareté : très rare
Prix lux : environ 400

La Mitraille est exclusivement réservée aux Gardiens du feu. Quiconque en possède une dans l'enceinte de Phénice en sera immédiatement dessaisie. Cette arme lourde équipe une seule unité de l'armée phénicienne. Contrairement au pistol à vapeur, la chaudière est beaucoup plus grosse. Fixée dans le dos, elle pèse plus de vingt kilos ! De plus, le lancat relié à la chaudière est susceptible de tirer plusieurs coups par passe. Véritable arme de guerre, la Mitraille vaut pour les combats en nombre afin de décimer les lignes adverses. Les hommes équipés de Mitraille, peu mobile, sont encadrés d'unités plus légères afin de les protéger.

Le Courbois

Rareté : très rare
Prix lux : 600

Le courbois, inspirée du mortier, se retrouve uniquement dans les avant-postes et les barbacanes phéniciennes. Relié et alimenté par une chaudière centrale, ils sert à projeter sur les assaillants des projectiles divers, notamment des grenadions. Généralement, une chaudière alimente une dizaine de courbois.

Le Canon à Vapeur

Rareté : très rare
Prix lux : 800

Cette arme défensive, qui projette des boulets de pierre, est utilisée sur les remparts phéniciens, dans les avant-postes ou les monastères isolés. L'arme est équipée, sous le fût du canon, d'une chaudière alimentée à base de tourbe. Il suffit d'une mèche pour compléter le dispositif. En présence des assaillants, les canonniers se contentent d'alimenter la chaudière en tourbe pour que le canon fasse feu toutes les trois ou quatre minutes. Notons que les ca-

nons à vapeur ne sont pas tous de la même facture. Les plus vieux présentent parfois des fissures très dangereuses (une chaudière qui explose est extrêmement meurtrière).

Les munitions

Dans Sombre-Terre, la munition élémentaire est constituée du moindre objet solide pouvant occasionner des dégâts. De la pierre jusqu'au boulon, les projectiles utilisés avec un lancat obéissent généralement aux activités et aux ressources du milieu où évolue le combattant (Ainsi, un ferrailleur phénicien utilisera plutôt un clou bien limé pour son lancat). Néanmoins, il existe certaines munitions spécifiques dont vous trouverez une liste ci-dessous. Vous pouvez également inventer vos propres munitions en respectant un minimum de logique.

Les champignons

le Selopome

Rareté : rare
Prix lux : 20 chaque unité

Ce champignon (qui pousse dans des milieux très humides) a pour principal effet de dégager une poussière irritante provoquant de vives ulcérations au niveau des yeux et du nez. Utilisé par certains gardiens du feu pour dissiper des attroupements, le selopome se disperse sur une surface d'environ quatre mètre carré. Ses effets seront perceptibles durant une quinzaine de minutes (beaucoup moins en présence du vent). Une fois hors de portée de la poussière du selopome, ses effets indésirables persisteront une dizaine de minutes.

l'Amanyte

Rareté : peu commun
Prix lux : 2 à l'unité

Ce petit champignon dégage une poussière noire et grasse qui persiste près d'une demi-heure (en l'absence de vent) à l'endroit où le champignon a explosé. Cette poussière n'a pas d'effet irritant et sert uniquement de camouflage pour prendre la fuite ou gêner les assaillants. il faut compter une dizaine d'amanytes pour obscurcir une zone de trois mètres carré sur trois.

la Ressule

Rareté : très rare
Prix lux : 70

Ce champignon pousse surtout dans les endroits ferreux, notamment au contact de la rouille. Certaines épaves de l'avant (notamment les navires échoués ou les carcasses de véhicules) sont propices à l'apparition de quelques ressules. Ce champignon a pour effet de paralyser la victime pendant près de trente secondes. Pour cela, il faut que la victime soit susceptible d'inhaler les spores libérés par l'explosion du champignon. Dans ce cas, lesdits spores s'attaquent avec une rapidité foudroyante au cerveau en paralysant les fonctions nerveuses. Après les trente secondes de quasi-paralysie (généralement, la victime s'écroule par terre), le champignon cède la place à une migraine persistante qui durera deux à trois jours. Notons que la ressule est inopérante contre un adversaire muni d'un masque (et à plus forte raison d'un filtre).

le Practe livide

Rareté : très rare
Prix lux : 100

Ce terrible champignon doit son nom à son chapeau presque transparent qui le fait ressembler à une méduse. Il pousse uniquement dans les cadavres en putréfaction dans les réseaux souterrains et humides. Ce champignon ne survit pas à la lumière. La moindre lueur provoque le flétrissement de son chapeau et sa décomposition en quelques minutes. Les difficultés pour cueillir et conserver un practe livide expliquent sa rareté et son prix. En revanche, ses effets sont terribles. Lorsqu'il explose, les spores libérés se fixent dans la cage thoracique de la victime (comme la ressule, il faut être susceptible de l'inhaler). Au bout de deux ou trois heurs, une réaction chimique entraîne une sorte d'explosion sordide qui ouvre en deux la cage thoracique de la victime. Une mort atroce qui n'est donc pas instantanée. Les assassins et les individus sans scrupule l'utilisent pour obliger leur victime à avouer certaines choses en faisant miroiter un antidote. Mais personne n'a pu, jusqu'ici, raconter si cet antidote existait vraiment.

Les insectes

le Fusel

Rareté : très rare
Prix lux : 80

Cet insecte reste une véritable énigme. Les meilleurs nourrisseurs se sont penchés sur le fusel sans parvenir à deviner son secret. Cet insecte ressemble à une libellule à ceci près que ses ailes sont beaucoup plus solides. Mais surtout, au moment de sa mutation, la larve du fusel jaillit de la terre à une vitesse stupéfiante ; à tel point qu'elle peut avoir le même effet que la balle d'un mousquet. Certains endroits sont connus des marcheurs pour abriter de nombreux fusels. En période de mutation, ces zones sont mortelles. Les larves écloses peuvent jaillir du sol à tout moment et traverser le corps du malheureux égaré. Pour se servir du fusel comme une arme, on utilise des larves que l'on sait sur le point d'éclore (dans un mois environ). Avec un peu de chaleur, on peut accélérer la mutation et faire éclore la larve au moment voulu. Dans ce cas, l'insecte libéré devient une véritable balle (dont les caractéristiques sont identiques à celles d'un mousquet à rueg). L'utilisation du fusel demande une grande connaissance de l'insecte. Notons que les ailes du fusel sont parfois utilisées pour renforcer les jointures des armures.

l'Airis

Rareté : très rare
Prix lux : 90

Cette insecte est un véritable cauchemar pour les marcheurs. Un atavisme inexpliqué pousse en effet cette abeille au corps rougeâtre à attaquer les yeux de ses victimes. Pour beaucoup, l'airis y chercherait un éclat, une lumière dont elle voudrait se repaître. D'ordinaire, elle se nourrit des insectes phosphorescents en y plantant son dard pour aspirer sa chair. Elle tentera toujours de faire de même avec les yeux d'un homme…

Pour échapper à une nuée d'airis, les marcheurs ferment les yeux et utilisent la lumière comme appât. Une torche est idéale : les airis s'y brûlent les ailes. En revanche, lorsque la personne ignore la manière de faire face aux airis, elle risque d'y perdre la

vue. De plus, l'airis émet un bourdonnement très faible et audible seulement dans un profond silence. Des groupuscules, des sectes et des assassins se servent de l'airis.

LES ARMURES

Sombre-Terre n'a jamais favorisé le port d'une armure, du moins des armures lourdes. A l'extérieur des stallites, la mobilité est garante de votre survie. Les accidents de terrain, les bêtes sauvages et inconnues ou encore les limons mouvants nécessitent une très grande mobilité. Aussi, la plupart des marcheurs portent-ils des armures légères, renforcées parfois de quelques pièces de métal à des endroits précis (le visage et la gorge principalement). De plus, on préfère souvent le bouclier (qui peut être abandonné si besoin est) à une meilleure armure. A Phénice, excepté les Gardiens du feu, les habitants portent généralement des vêtements de cuir, renforcés de métal ou même de tôle. En revanche, l'Âtre, grâce à l'aide des bâtisseurs, a largement contribué à développer le nombre d'armures disponibles pour les combattants.

Pour tout type d'armure, chaque partie du corps dispose d'une protection particulière que l'on peut combiner :

- au niveau des jambes : le jambière
- au niveau du torse : la cuirasse
- au niveau des bras : le vambrace
- au niveau de la tête : le casque

En termes de règles, chaque armure dispose d'un indice de protection qui s'établit de la manière suivante :

Vêtements renforcés : Indice de protection I
Cuir : Indice de protection 2
Chitine fuselée : Indice de protection 3
Métal : Indice de protection 4

Pour plus de détails, consultez la partie relations, p. 62.

LE RUEG

L'utilisation du rueg a fini par s'imposer dans la fabrication des armures. Facilement malléable et surtout très léger, le rueg est devenu le matériau de référence pour les armures phéniciennes. Toutefois, l'écorce de rueg ou le rueg séché ne sont pas à proprement parler des armures. Ils servent de « matelas » et d'articulation pour les pièces lourdes de métal et de tôle. En revanche, le rueg est devenu un matériau de référence dans la fabrication des boucliers.

LES VETEMENTS

indice de protection I

Les vêtements entendus comme armure prennent en compte, au minimum, une veste ou un manteau pour le torse ainsi qu'un pantalon au niveau des jambes. Toutefois, il est impossible de composer une armure complète à l'aide des vêtements. Ces derniers seront toujours considérés comme des pièces d'armure.

LE CUIR

indice de protection 2

La plupart des combattants utilisent le cuir pour se protéger. Léger, il constitue une protection élémentaire susceptible de réduire les dégâts provoqués par des armes blanches. Le cuir est également bon marché, expliquant sans doute que la majorité des fouineurs l'utilisent. Le cuir vient toujours du bétail élevé dans les coulées nourricières excepté pour les marcheurs qui dépècent et traitent eux-mêmes le cuir des bêtes sauvages. On peut composer une armure complète en cuir si l'on dispose d'une calotte de cuir à hauteur du visage en plus des jambières, de la cuirasse et des vambraces.

Prix : Jambières (paire) : 15
Cuirasse : 25
Vambraces (paire) : 10
Calotte : 5

LA CHITINE FUSELÉE

indice de protection 3

Les ailes de fusel sont utilisées par les armuriers pour servir de jointures dans les armures complètes. Toutefois, ces ailes peuvent également constituées de véritables protections. Dans ce cas, l'artisan superpose (comme de petites plaques de métal) les ailes de fusel (cuites auparavant dans des chaudrons spéciaux). L'intérêt du fusel est d'offrir une protection quasi-similaire au métal tout en étant beaucoup plus léger. En contrepartie, cette armure est chère. De plus, il faut compter sur plusieurs jours pour qu'un artisan dispose d'une quantité suffisante d'ailes de fusel pour fabriquer l'armure.

Prix : Jambières (paires) : 100
Cuirasse : 150
Vambraces (paire) : 70

LE MÉTAL

indice de protection 4

En matière d'armure, le métal constitue ure protection. Excepté certains gardiens du feu ayant les moyens de commander des armures complètes sur mesure, le phénicien se construit une armure « en kit ». Ainsi un fouineur du quartier des Échafaudages, habitué à se faufiler sur des toits et des cordes préféra-t-il des vambraces pour garder une bonne liberté de mouvement au niveau des jambes. Globalement, l'armure en métal est ignorée par les combattants afin de ne pas être gêné lors des combats. L'armure sera préférée, notamment à l'extérieur de Phénice, par les hommes et les femmes de constitution fragile.

Dans Phénice, il est relativement facile de se procurer des pièces d'armure auprès des artisans bâtisseurs. En moyenne, les prix sont les suivants :

Jambières (paire) : 60
Cuirasse : 100
Vambraces (paire) : 50
Casque : 30

LES BOUCLIERS

Les boucliers sont en majorité constitués d'écorce de rueg ou de métal. Si l'on dispose de petit ou de grand bouclier, ce moyen de défense est surtout utilisé par les Gardiens du feu. De fait, dans les rues étroites de Phénice, le bouclier reste un objet encombrant, justifiant sans doute sa rareté parmi les fouineurs.

Prix : petit bouclier en rueg : 30
petit bouclier en métal : 50
grand bouclier en rueg : 70

LES VÉHICULES

A l'issue du Grand Cataclysme, l'immense majorité des véhicules fut détruite ou rendue inutilisable faute de carburant. Trois siècles ont passé et Sombre-Terre a définitivement oublié l'usage et les technologies de transport de l'Avant. Seuls les antéquaires sont encore capables d'improviser sur des carcasses de l'Avant en y substituant des énergies contemporaines comme la vapeur ou la voile. Aujourd'hui, le véhicule est un luxe (on utilise nécessairement du bois et certains tissus pour les voilures) et suppose que l'on se déplace au sein des ténèbres, des mortezones ou des chaos sur un relief déchiré et dangereux. Aussi, le véhicule terrestre (à distinguer des véhicules volants) est-il souvent amené à pratiquer des routes ou des chemins connus et empruntés régulièrement par des marcheurs. En dehors de ces voies plus ou moins balisées, un véhicule terrestre est à la merci du relief et de l'obscurité qui ne permet pas d'anticiper les obstacles.

Dès lors, le conducteur d'un véhicule doit compter sur 5 facteurs déterminants :

• l'énergie : les véhicules de Sombre-Terre utilisent surtout le vent ou la vapeur. Le premier a donné naissance à ce que l'on appelle des chars à voile. Les tailles varient mais les plus gros ne dépassent jamais celle d'un grand voilier de l'Avant. Le principal avantage du char à voile est sa vitesse et son poids (il n'a pas besoin d'embarquer de carburant). Son principal défaut est de dépendre des vents et d'avoir ainsi une autonomie relative (il existe néanmoins quelques almanachs répertoriant les principaux « courants »). La vapeur, au contraire, permet d'être parfaitement autonome au détriment de la lourdeur et de la maniabilité.

• les réparations : perdu au beau milieu des ténèbres, il est très difficile de pouvoir réparer de gros dommages : un patin brisé, une voile déchirée, une chaudière qui explose et voilà le véhicule condamné. Si l'on embarque souvent des pièces détachées afin de parer à de tels dégâts, le moindre incident peut être catastrophique, du fait même que les stallites sont rares et éloignés les uns des autres. Cela suppose une conduite habile, une vigilance de tous les instants et surtout d'excellents instruments de lumière pour éviter les obstacles du relief.

• les attaques des ténèbres : un véhicule suscite toutes les convoitises. Les maraudeurs préfèrent attaquer un char à voile plutôt qu'un petit groupe de marcheurs sans grande fortune car un véhicule est souvent synonyme de butin (la cargaison, l'énergie, les armes, les pièces détachées, etc.). De plus, le nombre restreint de routes facilite ces embuscades. Mais les maraudeurs ne sont pas le seul danger. Les navigateurs risquent par exemple de percuter des bêtes sauvages que l'obscurité peut cacher jusqu'au dernier moment. Peu de chars à voile résistent à l'impact d'un yak... Quant aux monstres parfois rencontrés dans l'Obscur, les navigateurs ont appris à s'en méfier depuis que des rumeurs prétendent qu'ils parviennent à se hisser sur un véhicule en pleine course. Les navigateurs sont donc fortement armés. Généralement, un véhicule est doté d'une ou de plusieurs couleuvrines ainsi que de grenadions (surtout des grenades phéniciennes dans le Chaudron des Enfers). Les navigants, eux, se munissent surtout d'armes à distance (utiles pour chasser les animaux sauvages et repousser des attaques).

• le relief : c'est le véritable ennemi du véhicule terrestre de Sombre-Terre. Les pentes, les marécages, les terres accidentées, les fosses, les failles : autant d'obstacles qui peuvent faire chavirer un véhicule et le conduire à sa perte. Un navigateur qui choisit d'emprunter un chemin inconnu doit compter sur le relief à chaque seconde et forcément, progresser à vitesse réduite.

• la lumière : aucun instrument de lumière ne permet d'éclairer à plus d'une vingtaine de mètres, sauf quelques exceptions mises au point par des antéquaires. La plupart des véhicules terrestres utilisent des lamparos, de grosses lampes (alimentées à l'huile de rueg) fixées à la proue et sur les flancs du véhicule.

PRÉCISION

Aucun véhicule ne se ressemble sur Sombre-Terre. Les types de véhicule décrits ci-dessous ne représentent qu'un modèle général, décliné par la suite selon le stallite et l'environnement d'origine. De plus, les navigateurs sont aussi des bricoleurs qui ajoutent toujours plusieurs éléments au véhicule d'origine. Les descriptions qui suivent s'apparentent en somme à des familles de véhicule. Notons enfin que la pratique a montré que les marcheurs achetaient souvent un véhicule à plusieurs. Dès lors, les modifications apportées peuvent être très importantes et dépendront de leurs trouvailles dans les ruines de l'Avant.

LES GRANDS TYPES DE VÉHICULES

LE TRAINEAU

Rareté : rare
Prix lux : 200 + 500 à 1000 selon le type d'animal (duyak à l'urs)

Dangereux parce qu'il vous met à la merci des bêtes sauvages, le traîneau n'en est pas moins un véhicule couramment utilisé. Les missionnaires et les marcheurs utilisent le traîneau pour son prix et surtout son autonomie. En effet, un traîneau ne risque jamais de subir de graves dommages. En plus de sa vitesse (dix, parfois vingt km/h pour les plus légers), les chiens ou les yaks qui conduisent les traîneaux anticipent les obstacles, visibles ou non. L'instinct animal a sauvé plus d'un marcheur en refusant d'avancer dans une mortezone que personne n'avait signalé.

LES CHARS À VOILE

le Percevent

Rareté : très rare
Prix lux : 3000

Le percevent est sans nul doute l'un des véhicules les plus rapides de Sombre-Terre. Petit et léger, doté d'une seule voile, le percevent est capable d'atteindre des vitesses de 80 kilomètre/heure par vents forts. Son prix est dû essentiellement aux nombreuses pièces

de bois qui constituent la coque et les roues afin de privilégier ladite vitesse. Le percevent est surtout utilisé comme véhicule d'escorte ou de reconnaissance. Les caravanes de lumière venant de Solaria sont toujours précédées et entourées par plusieurs percevents qui se chargent de repérer les obstacles et les dangers. Quelques marcheurs ayant fait fortune pour une raison ou une autre achètent parfois un percevent car il peut être conduit par un seul homme. Néanmoins, le percevent peut embarquer quatre personnes au total en plus des réserves de nourriture. Notons qu'on ne trouve aucune arme fixe sur le percevent : quelques uns seulement sont équipés d'une pointe à la proue.

le Brisant

Rareté : très rare
Prix lux : 5000

Plus lourd que le percevent, ce char à voile est doté de deux mats et sa coque est souvent renforcée par des plaques de métal. C'est le véhicule le plus couramment utilisé par les marcheurs, capable d'atteindre une vitesse moyenne de 60 kilomètre/heure. Il peut embarquer près de 10 hommes au total avec suffisamment de place pour une petite cargaison de marchandise. Le Brisant est généralement équipé d'une couleuvrine ou d'un harpon.

la Caravelle

Rareté : exceptionnel
Prix lux : 8000

La caravelle est incontestablement le véhicule le plus important et le plus lourd des chars à voile. Doté de trois mats, il peut tout juste atteindre une vitesse de 40 kilomètre/heure. Il est utilisé uniquement pour transporter des marchandises et se retrouve en nombre parmi les caravanes de lumière. Une caravelle peut embarquer près de 30 hommes ainsi qu'une importante cargaison (près d'une tonne). Lente et surtout très peu maniable, la caravelle est équipée de deux ou trois armes fixes, généralement deux couleuvrines et un harpon. Il existe même quelques caravelles dotés d'un canon à vapeur. Contrairement au percevent et au brisant, la caravelle est dotée, en plus de ses roues, de plusieurs patins latéraux afin d'assurer sa stabilité (des patins qui peuvent être rangés d'un simple coup de manivelle).

Les véhicules terrestres à vapeur

le Landeur.

Rareté : très rare
Prix lux : 3500

Équivalent du percevent, le landeur est un véhicule léger capable d'atteindre une vitesse moyenne de 50 km. Une chaudière fixée à l'arrière fournit l'énergie nécessaire pour actionner les pistons et les bielles faisant tourner les roues, à l'image d'une locomotive. Le landeur est préféré pour sa facilité d'utilisation (il suffit d'alimenter la chaudière pour avancer...) ainsi que sa solidité. Contrairement au percevent, le landeur dispose d'un léger blindage en métal. Notons que dans la Chaudron des Enfers, la chaudière est le plus souvent alimentée à base de tourbe.

le Fracas

Rareté : exceptionnel
Prix lux : 10000

En matière de véhicules à vapeur, il n'existe pas de véhicule intermédiaire. Le Fracas ressemble plus à une énorme locomotive, à l'image des quelques cuirassés utilisés par l'armée phénicienne. Monté sur d'énormes roues métalliques, le Fracas ne peut guère dépasser les 35 km sur des voies courantes. En contrepartie, le Fracas est le véhicule le plus sûr de Sombre-Terre. Son blindage n'a pas d'équivalent et le brise-glace installé à l'avant est capable d'éventrer n'importe quel véhicule. De plus, il est doté de trois ou quatre couleuvrines et autant de harpons pour assurer sa défense. Les maraudeurs s'attaquent rarement à un Fracas, à moins d'avoir les moyens de le faire basculer sur le côté. Notons qu'il n'existe, selon des sources phéniciennes, qu'une trentaine de Fracas en circulation dans le Chaudron des enfers.

Les véhicules volants.

Il n'existe plus aucun véhicule volant sur Sombre-Terre capable de naviguer. Inventeurs, ingénieurs et antéquaires s'échinent depuis longtemps à créer de tels véhicules mais sans succès. Les rares engins à avoir volé ont disparu dans les airs, emportés par les vents...

En l'absence de pétrole, mais aussi d'hélium (qui aurait permis de fabriquer des montgolfières ou des dirigeables), la technologie des engins volants s'apparente à celle que pouvait pratiquer Léonard de Vinci sur ses planches à dessin. Des appareils plus fous les uns que les autres ont vu le jour, des airgonautes par centaine ont été sacrifiés en vain. Malgré ces échecs, de nombreux bâtisseurs continuent à se passionner pour l'aéronautique. La construction d'un engin volant permettrait d'échapper aux ténèbres qui règnent sur Sombre-Terre et d'instaurer des relations fructueuses entre les différents stallites.

A l'heure actuelle, bien que certains conteurs font état d'étranges engins volants (il s'agit le plus souvent d'un appareil porté par les vents qui s'écrasera lorsque les courants aériens l'abandonneront), le seul progrès réalisé concerne les cerfs-volants. De fait, lors du Souffle, les vents forts permettent de les faire évoluer aisément sans prendre de risque inutile. Naturellement, un cerf-volant ne sert pas à grand chose. Lorsqu'un airgonaute accepte d'être sanglé à l'engin, il peut tout juste s'improviser guetteur pour reconnaître une zone de plus près.

A cet effet, les défenseurs phéniciens disposent de plusieurs cerfs-volants permettant à certains des leurs de faire des reconnaissances lorsque l'on signale des mouvements suspects aux abords de la Grande Muraille. Le défenseur emporte avec lui plusieurs bâtons à phosphore qu'il lâchera dans la zone où ont été repérés ces mouvements.

On comprend aisément que l'aéronautique sur Sombre-Terre en soit encore à ses premiers balbutiements. Cette science règne sur des inventeurs intrépides et imaginatifs qui espèrent un jour s'envoler dans le ciel, au-dessus des ténèbres...

LISTE RÉCAPITULATIVE

Type	*Rareté*	*Prix*
	ARME BLANCHE	
Aileron	commun	5 à 10
Arbalète	rare	601
Arbalète de poing	peu commun	30
Arc	commun	30
Articule	commun	5 à 10
Balance	commun	40 à 80
Basse-lame	commun	10 à 15 (selon fiabilité)
Boomerang	peu commun	35
Boulefer	commun	20 à 30
Chaînue	rare	25
Coquefer	commun	5
Dart	commun	2
Disque	peu commun	25
Écorcheur	commun	20
Entrailleur	peu commun	30
Esponton	commun	60
Étoiles	commun	2
Falchion	commun	30
Fauchard	commun	15
Fauchard	peu commun	80.
Flambergue	peu commune	50
Fortépée	rare	60
Hache	commun	15
Hachette	commun	15
Katar	commun	15
Lancat	commun	40 à 100
Manople	commun	25
Palache	commune	40
Piochard	commun	20
Poignard courbé	commun	10
Poignard, la dague	commun	5
Tranchoir	commun	10
Trident	peu commun	60
Troilame	peu commun	25 à 30
	ARMES À FEU	
Arquebuse	rare	90
Canardier	rare	60
Canon à Vapeur	très rare	800
Courbois	très rare	600
Grenade phénicienne	rare	60.
Grenadion	rare	50 à 100
Mitraille	très rare	400
Mousquet à Rueg	rare	150
Pistol à Rueg	rare	200
Pistol à Vapeur	rare	180

LISTE RÉCAPITULATIVE

Type	*Rareté*	*Prix*
MUNITIONS		
• Les champignons		
Amanyte	peu commun	2 à l'unité
Practe livide	très rare	100
Ressule	très rare	70
Selopome	rare	20 chaque unité
• Les insectes		
Airis	très rare	90
Fusel	très rare	80
EQUIPEMENT		
• Armures		
- Métal		
Jambraces (paire) :		40
Cuirasse :		60
Vambraces (paire) :		35
Casque :		30
- La chitine fuselée		
Jambrace (paires) :		60
Cuirasse :		90
Vambraces (paire) :		45
Casque :		50
• Filtres		
Filtre (protection 1)	assez rare	30
Filtre (protection 2)	rare	50
Filtre (protection 3)	très rare	80
• Distillateurs		
Distillateur (efficacité 1)	commun	15
Distillateur (efficacité 2)	peu commun	20
Distillateur (efficacité 3)	rare	40
• Vêtements		
Vêtement (protection 1)	commun	20
Vêtement (protection 2)	peu commun	40
Vêtement (protection 3)	très rare	100
• Rations		
ration (indice 1)	commun	1
ration (indice 2)	commun	3
ration (indice 3)	commun	5
• Contenants		
Fonte	commun	10
Havresac	commun	15
Sac à dos	commun	8
Carnassière	commun	5
Portefaix	commun	10
Escarcelle	commun	5
Cordelière	commun	2
Tube	commun	3
• Lumière		
Briquet à rueg	peu commun	30
Briquet à souffre, souffrier	commun	15
Incandescent	commun	5
Lampanion	commun	30 (+ 10 lux pour dix lucilles)
Lampe à huile	commun	5
Luxance	peu commun	35
Torchère	commun	25
Torchine	commun	8 (5 lux pour 50 vers luisants)
• Ecriture		
Ecritoire (plume, encre, parchemin)	rare	120
Parchemin en rueg	rare	10
• Logis		
Une nuit à l'auberge		5
Un repas dans une auberge		1
• Soins		
Trousse de soin	peu commun	25
Matériel de chirurgie	rare	70
• Véhicules		
Traîneau	rare	200 + 500 à 1000 selon le type d'animal.
Percevent	très rare	3000
Brisant	très rare	4500
Caravelle	exceptionnel	6000
Landeur	très rare	3500
Fracas	exceptionnel	7000
• Animal		
Yak	commun	200
Chien (de guerre)	peu commun	35
Faucon	rare	50
(Gant de fauconnier)	rare	30
Aigle	rare	70
Buse	rare	60
Corbeau	peu commun	30
Urs domestique	rare	250
(Harnais de monture)	peu commun	35
Rat	commun	3

LES INVENTIONS

Sur Sombre-Terre, beaucoup s'essaient, avec plus ou moins de succès, aux inventions de toute sorte. Si les bâtisseurs sont les principaux acteurs de ces trouvailles et autres bricolages — les inventeurs, par nature, mais aussi les antéquaires —, des marcheurs et même des fouineurs s'efforcent de créer des objets lorsqu'ils viennent à manquer pour leur survie.

Les règles qui suivent sont destinées à esquisser la démarche de l'invention et de la construction d'engins nés de l'imagination des survivants de Sombre-Terre. Du fait de la complexité d'une telle démarche, ce système est bien sûr lacunaire, et ne doit servir qu'à guider les interprétations du meneur de jeu. Pour ceux qui sont intéressés par cet aspect de la vie des célestes, un système plus abouti est prévu dans les suppléments à venir.

LA DIFFICULTÉ DE L'INVENTION

Le système d'invention va permettre aux PJ d'improviser dans certaines limites des objets qu'ils ont imaginé. Chaque objet sera visé par trois caractéristiques :

• La taille.

De la maquette jusqu'à la locomotive, la taille de l'objet peut considérablement varier d'une invention à l'autre.

• Le fonctionnement.

De l'objet manufacturé jusqu'au mécanisme d'horlogerie complexe, le fonctionnement est souvent l'élément le plus important de l'invention. Il définit sa complexité, les rouages mis en jeu et d'une manière générale son efficacité.

• L'énergie.

De la force musculaire à l'électricité, l'énergie mise en jeu suppose une difficulté croissante en fonction des moyens à mettre en œuvre pour fabriquer cette énergie. Le vent, par exemple, est une énergie facilement accessible, contrairement à la vapeur ou à l'électricité.

Chaque objet inventé est donc défini par rapport à ces trois caractéristiques qui varient chacune sur une échelle de 1 à 7. Ci-dessous, vous trouverez le détail de ces caractéristiques. En temps que MJ, il vous suffira de vous y reporter pour définir la difficulté de l'objet.

LA TAILLE

Taille 1 : objet de la taille d'une maquette, ou qui tient dans une seule main. Un pistol, par exemple, aura une taille de 1.

Taille 2 : objet tenant dans deux mains, transportable par une personne. Un cerf-volant, par exemple, aura une taille de 2.

Taille 3 : objet transportable par deux personnes. Par exemple, une grosse chaudière ou un deltaplane.

Taille 4 : objet non portatif, qui doit être chargé sur une charrue ou tiré par des animaux. Par exemple, un traîneau ou un canon à vapeur.

Taille 5 : objet qui nécessite l'intervention d'une machine pour être déplacée. Par exemple, un percevent qui nécessitera une grue pour être déplacée avant sa mise en œuvre.

Taille 6 : objet équivalent à un véhicule lourd.

Taille 7 : objet intransportable par quelque moyen que ce soit. Une maison, par exemple ou tout autre engin démesuré.

LE FONCTIONNEMENT

Fonctionnement 1 : objet dans lequel aucun élément mécanique n'intervient. Par exemple, tailler un bâton pour obtenir une lance équilibrée.

Fonctionnement 2 : objet manufacturé, fabriqué à la chaîne.

Fonctionnement 3 : objet ouvragé, fabriqué par un faiseur. L'artisanat équivaut généralement à un niveau 3 de fonctionnement.

Fonctionnement 4 : objet doté d'un mécanisme simple, comme un ressort ou une détente. Une arbalète sommaire, par exemple.

Fonctionnement 5 : objet nécessitant un mécanisme complexe, comme une serrure ou un piège.

Fonctionnement 6 : objet avec une réaction en chaîne. L'arquebuse ou un char à voile sont typiquement des inventions fonctionnant par effet de chaîne.

Fonctionnement 7 : objet complexe comme une horloge, un automate, un avion etc.

L'ÉNERGIE

- Énergie 1 : musculaire
- Énergie 2 : le vent
- Énergie 3 : l'eau
- Énergie 4 : la vapeur
- Énergie 5 : l'huile
- Énergie 6 : électricité
- Énergie 7 : l'Antech

LA DIFFICULTÉ DE L'OBJET

La difficulté d'un objet est égal à la somme des caractéristiques Taille, Fonctionnement et Énergie. Cette somme définit le seuil de difficulté de l'objet.

Exemple : Hectus, un inventeur phénicien entreprend de construire un deltaplane. Cet objet aura une taille de 3 (transportable par 2 personnes), un fonctionnement de 3 (l'inventeur destine l'engin à planer, ce qui nécessite aucun mécanisme particulier) et enfin une énergie de 2 (le deltaplane va utiliser le vent). Par conséquent, le seuil de difficulté de ce deltaplane est égal à 8.

Les étapes de l'invention sont divisées en deux parties : la conception et la construction.

LA CONCEPTION

Par conception, on entend les idées de l'inventeur jetées sur le papier, les formules mathématiques, les dessins, les croquis qui vont donner corps à l'invention. Cette étape va nécessiter un premier test de la part du PJ en fonction de la difficulté de l'objet. Un test qui déterminera la viabilité du projet avant sa construction. Ce test utilise l'aptitude Technique à laquelle on ajoute la compétence liée à l'énergie déployée pour le fonctionnement de l'objet. La somme obtenue sera confrontée, lors d'un test unique, au seuil de difficulté de l'objet. Le résultat de ce test représente le modificateur négatif ou positif au test de construction à venir.

RÉSUMÉ DU PROCESSUS D'INVENTION

• Évaluation de la difficulté de l'objet prenant en compte la TAILLE, le FONCTIONNEMENT et l'ÉNERGIE.

• Test de conception : aptitude Technique + compétence liée à l'énergie confrontées au seuil de difficulté de l'objet. Le modificateur obtenu sera soustrait au test de construction.

• Test de construction : aptitude Technique + compétence liée au matériau utilisé. On soustrait à ce total le modificateur positif ou négatif du test de conception.

• Définition de la durée de la construction en fonction de la difficulté de l'objet.

• Le PJ fait un test de construction selon une périodicité définie ci-dessus jusqu'à ce qu'il obtienne le nombre de réussites égales à la difficulté de l'objet.

Exemple : Hectus, notre inventeur, possède une technique de 3 et une compétence Vent de 4. Pour concevoir son deltaplane, il fera un test totalisant 7 dés sur un seuil de difficulté de 8 pour le deltaplane (taille 3, fonctionnement 3, énergie 2). Hectus obtient cinq réussites, soit 3 échecs. Ces 3 échecs seront répercutés en tant que malus sur son test de construction.

LA CONSTRUCTION

Avant d'être un test, la construction d'un objet sur Sombre-Terre est synonyme d'une course au trésor pour acheter, troquer ou voler les matériaux utilisés. Cette étape est indissociable du processus d'invention. En règle générale, il faut disposer d'un atelier et d'un certain nombre de pièces accessibles uniquement dans un stallite. Loin d'un stallite, le PJ aura donc peu de chances de parvenir à construire son invention.

La construction va d'abord nécessiter un chiffre égal à la somme de l'aptitude Technique et de la compétence visant le matériau utilisé. A cette somme, on appliquera le modificateur obtenu au test de conception, bonus ou malus. Cette valeur sera utilisée pour les tests de construction dont la périodicité variera en fonction de la difficulté de l'objet (cf. durée de la construction).

En l'espèce, Hectus utilisera sa compétence Bois qu'il détient à 3. Pour la construction, Hectus dispose donc d'un total de 6 dés (technique 3 + bois 3). Ses erreurs dans la conception de l'objet lui coûtent trois dés de malus. Hectus construira donc son deltaplane avec 3 dés qu'il lancera plusieurs fois (selon la durée de la construction) jusqu'à ce qu'il totalise 8 réussites égales au 8 points de difficulté de l'objet (taille 3 + fonctionnement 3 + vent 2). Chaque test équivaut donc à un temps de travail avant que Hectus ne parvienne à réaliser son deltaplane.

La Durée de la Construction

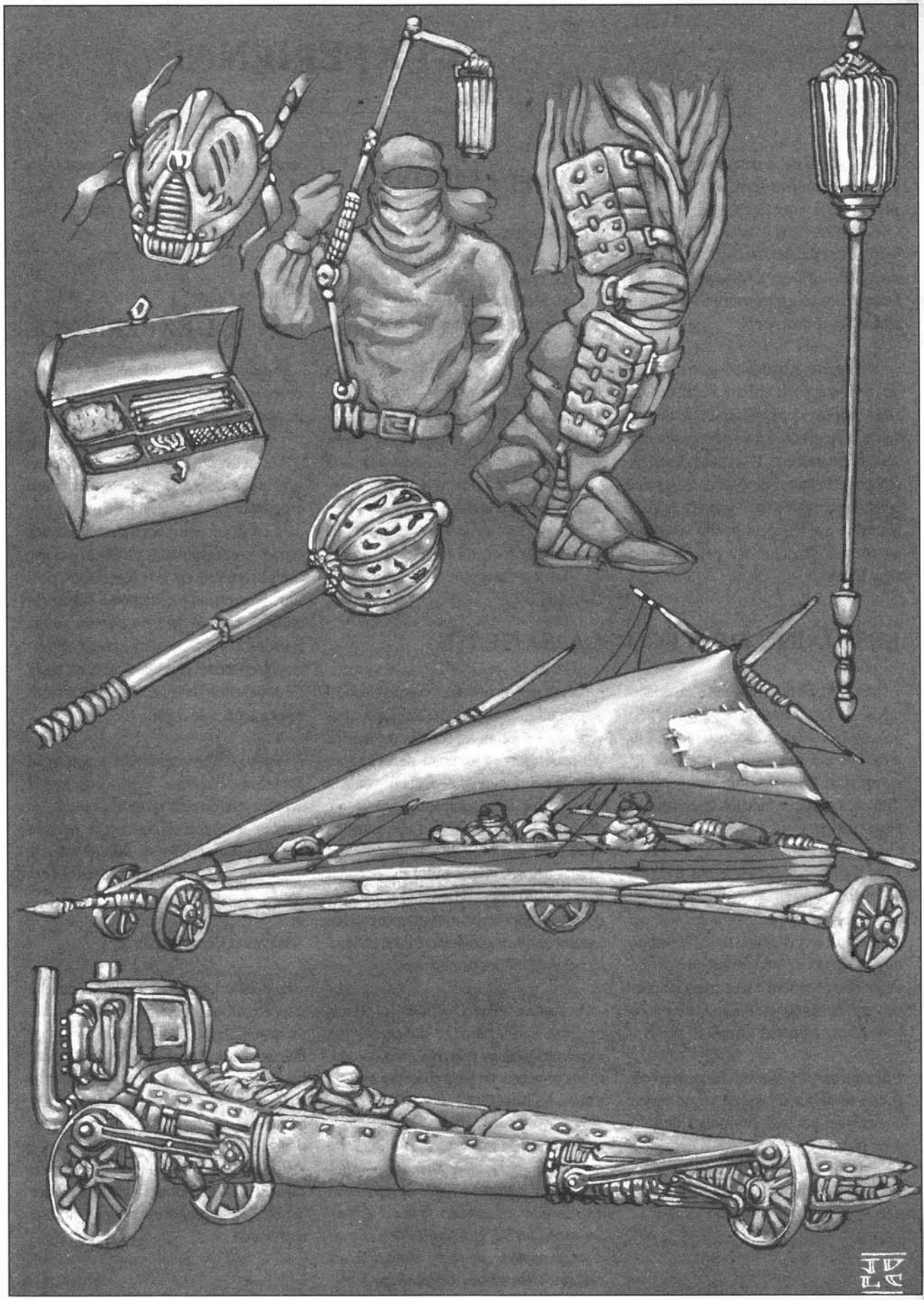
Chaque test de construction obéit à la difficulté de l'objet. Selon cette difficulté, le PJ effectuera un test de construction selon une périodicité précise.

• Difficulté de l'objet de 3 à 6 : test de construction une fois par demi-journée.

• Difficulté de l'objet de 7 à 12 : test de construction une fois par jour.

• Difficulté de 13 à 18 : test de construction une fois par semaine.

• Difficulté de 19 à 21 : test de construction une fois par mois.



L'EXPERIENCE

Confrontés à de terribles dangers, les habitants de Sombre-Terre ont fort à faire pour mener à terme une existence précaire. Que l'on vive dans le milieu somme toute protégé des stallites, ou que l'on s'aventure dans l'Obscur pour d'éprouvants voyages, l'expérience est certainement la clef d'une vie longue et bien remplie.

De manière à traduire l'aguerrissement des personnages, le système de jeu de Drak Earth propose quelques règles destinées à suivre la progression d'un personnage dans ses différents aspects. D'un point de vue purement technique, l'expérience est gérée à partir de points de Vécu engrangés au fil des aventures que le joueur pourra investir en expériences, traduites par des augmentations d'aspects.

LES GAINS DE VÉCU

Dans Dark Earth, le système d'expérience repose sur l'accumulation de points de Vécu à l'issue de chaque aventure. Grâce aux indications qui suivent, le meneur de jeu pourra quantifier la richesse des expériences d'un personnage en fonction de certains repères pratiques.

On distingue plusieurs façons d'obtenir des points de Vécu. Tout d'abord, chaque personnage ayant participé autrement que passivement à une session de jeu se voit octroyer un point de Vécu. Ainsi, une péripétie jouée en une soirée rapportera un point de Vécu, tandis qu'une quête de longue haleine pourra rapporter jusqu'à 10 points.

D'autre part, à l'issue de chaque aventure, et non de chaque session de jeu, le meneur de jeu peut attribuer des points de Vécu pour récompenser certaines actions éclatantes ou décisives, ou certaines découvertes.

LE DÉPASSEMENT

Lorsqu'un personnage a agi avec astuce en utilisant ses capacités de manière adéquate et avec réussite dans des situations extrêmes, le meneur de jeu peut attribuer un point de vécu supplémentaire aux personnages concernés.

Exemple : Helton a réussi à traverser le Chaudron des Enfers en tenant toujours sur ses deux jambes. Le voyage fut particulièrement périlleux et il a fait preuve de bravoure en combattant avec succès une créature monstrueuse qui aurait pu décimer son groupe. A l'issue de l'aventure, le meneur de jeu estime qu'Helton a bien mérité un point de Vécu supplémentaire.

LA SAGESSE

Lorsqu'un joueur retire un enseignement significatif sur le monde de Dark Earth à travers ses différents aspects, le meneur de jeu peut attribuer un point de Vécu supplémentaire à un personnage. De même, il est possible de récompenser la manière dont un personnage a vécu une situation morale ou sentimentale par un point de Vécu. Ce bonus doit être utilisé avec parcimonie par le meneur de jeu et ne s'appliquer qu'à des découvertes qui permettent aux joueurs de mieux comprendre l'univers dans lequel évoluent les personnages.

De manière à ne pas déflorer les secrets de Dark Earth, nous ne donnerons pas d'exemples y faisant référence, mais nous invitons le meneur de jeu à consulter avec attention les livres 2 et 3.

Exemple : Helton a vécu une aventure éprouvante qui l'a placé dans une situation de dilemme difficile à vivre. Déchiré entre deux loyautés antagonistes, le joueur d'Helton aurait pu très bien ignorer ce sentiment dans sa manière de jouer, mais il a, au contraire, interprété des sentiments que le meneur de jeu a jugés intéressants pour le jeu et l'enrichissement de l'histoire. Cette manière de jouer mérite donc un point de Vécu supplémentaire.

DU VÉCU À L'EXPÉRIENCE

Les points de Vécu attribués par le meneur de jeu sont capitalisés et notés sur la feuille de personnage.

À la fin d'une aventure, un joueur peut désirer utiliser son vécu pour concrétiser une expérience qui sera quantifiée par un gain dans un aspect. Un aspect, c'est-à-dire une capacité, une aptitude, un talent ou une compétence peuvent faire l'objet d'une possible progression à condition à d'avoir été utilisés lors de la dernière aventure vécue. Il est parfois difficile d'interpréter une situation en termes concrets d'aspects ; aussi, c'est au meneur de jeu d'interpréter un souhait en termes de règles.

Exemple : Helton compte faire progresser sa compétence Éloquence. Étant donné que la dernière aventure lui a donné l'occasion de montrer ses talents d'orateur en calmant une foule afin d'éviter un bain de sang, le meneur de jeu estime que sa demande est recevable et cohérente.

Talents et Compétences

Pour faire progresser un talent ou une compétence, un joueur doit investir un point de vécu. Cela fait, il doit réussir un test en utilisant l'aspect seul, dont le seuil de difficulté est égal à son niveau actuel. Pour augmenter ses chances de réussite, il est possible d'investir plus de points de vécu pour autant de dés supplémentaires. Ce renfort est toutefois limité par le score de la capacité ou de l'aptitude à laquelle est liée le talent ou la compétence que l'on désire augmenter.

Exemple : La compétence d'Helton est actuellement de 2 alors que sa réserve de Vécu est de 5. Pour son test d'expérience à deux dés, il investit un point de Vécu de base. Étant donné que l'aptitude Communication d'Helton est de 2, il pourra renforcer son jet jusqu'à la hauteur de 2 dés, etc. ce qu'il s'empresse de faire. Au final, Helton lance donc 4 dés et obtient deux réussites, ce qui suffit pour augmenter sa compétence Éloquence d'un niveau qui passe donc à 3.

CAPACITÉS ET APTITUDES

L'augmentation des Capacités et Aptitudes reprend le même système que l'augmentation des Talents et Compétences, à la différence que l'investissement de Base en vécu est de 2 et qu'il faut 2 points de Vécu supplémentaires pour augmenter ses chances d'un dé.

Exemple : Imaginons qu'Helton veuille plutôt augmenter son aptitude Communication, actuellement de 2. Si l'on veut obtenir les mêmes chances de réussite que dans l'exemple précédent, il faudra dépenser 2 points de Vécu de base auxquels on ajoutera 4 points supplémentaires pour obtenir deux dés supplémentaires.

Quel que soit le nombre de points de Vécu investis dans un test d'expérience, ceux-ci sont perdus, même si la tentative est un échec.

Les ressources ne peuvent pas être augmentées par l'expérience, sinon à la suite de l'augmentation d'un de ses composants.

Exemple : Si la Vie ne peut pas être augmentée directement par l'expérience, il suffit d'augmenter d'un niveau la Résistance, pour gagner deux points de Vie.

TABLE DES MATIERES

introduction P.2

PREMIERE PARTIE :
LE PERSONNAGE P.3

Définition du personnage P.4
définition du personnage P.4
les aspects P.4
les ressources P.6
les possessions P.6

création de personnage P.7

les batisseurs P.9
l'inventeur P.10
l'ingénieur P.11
le faiseur P.12
l'antéquaire P.13
vécu des batisseurs P.14

les fouineurs P.16
le rodeur P.17
le proleur P.18
le pourvoyeur P.19
le ferailleur P.20
vécu des fouineurs P.21

les gardiens du feu P.23
le huilier P.24
le meilleur P.25
le défenseur P.26
le vigilant P.27
vécu des gardiens P.28

les marcheurs P.30
le conteur P.31
le messager P.32
l'explorateur P.33
le convoyeur P.34
vécu des marcheurs P.35

les nourrisseurs P.37
les préserveurs P.38
le veneur P.39
le chasseur P.40
le soigneur P.41
vécu des nourrisseurs P.42

les proneurs P.44
le ministre P.45
l'érudit P.46
le missonnaire P.47
l'illuminé P.48
vécu des proneurs P.49

DEUXIEME PARTIE :
LES REGLES P.51

Les principes P.54
principe du bon sens P.54
principe de base P.54
les situations P.56
les compétitions P.57
les duels P.57

les actions P.58
les aptitudes P.60
les compétences P.60

la survie P.64
le modificateur d'hostilité P.64
les milieux P.65
survivre P.67

les combats P.69
les situations de combat P.69
le combat au contact P.70

l'usage des armes P.73

le combat à distance P.76
les situations
de combat à distance P.76
la résolution des attaques
à distance P.77

les protections P.79
les armures P.79
les boucliers P.79

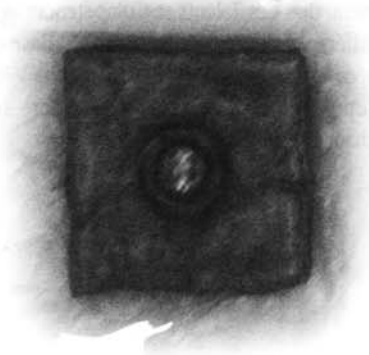
mener les combats P.80

la santé P.81
la vie P.81
les blessures P.81
la douleur P.81
le choc P.81
l'accumulation des blessures P.81
l'aggravation des blessures P.82
s'accrocher à la vie P.82
les sources de dommages P.82
la guérison P.84
les soins P.84
le moral P.85

les possessions P.86
équipement de survie P.86
les armes P.88
les armures P.94
le rueg P.94
les véhicules P.95

les inventions P.99
la difficulté de l'invention P.99
la conception P.99
la construction P.100

l'expérience P.102
les gains du vécu P.102
le dépassement P.102
la sagesse P.102
du vécu à l'expérience P.102
capacités et aptitudes P.103



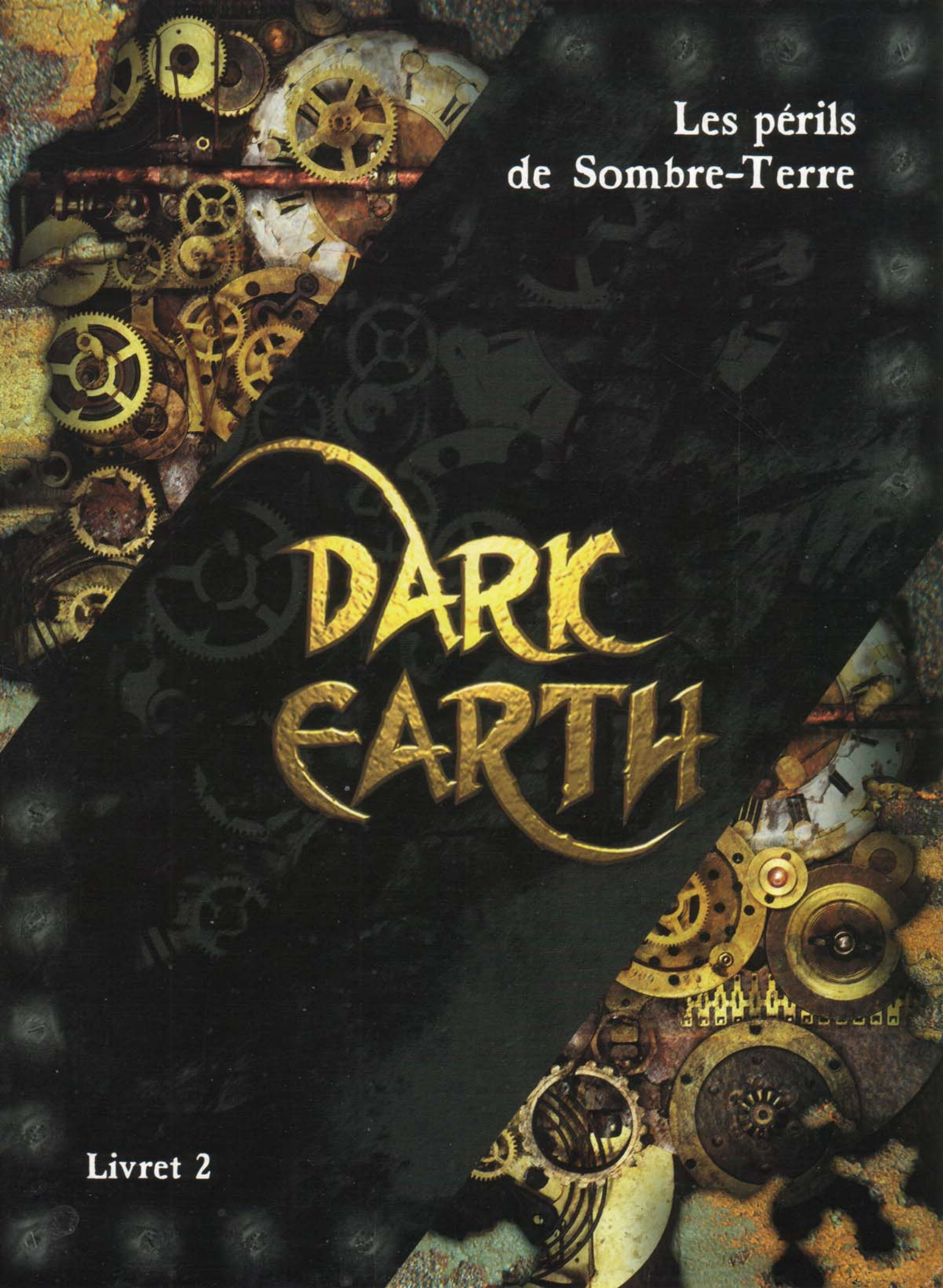
LIVRET I : LES CONQUÉRANTS DE LA LUMIÈRE

Ce premier livret est accessible au meneur de jeu et aux joueurs. Il contient tout ce qui est nécessaire pour créer un personnage, choisir sa caste puis son rôle, et le faire évoluer dans le monde sauvage et envoûtant de Sombre-Terre – un monde où tout reste à découvrir. On y trouvera des règles de combat, de survie, de santé et d'expérience, ainsi qu'une liste d'armes et d'équipements particulièrement fournie…

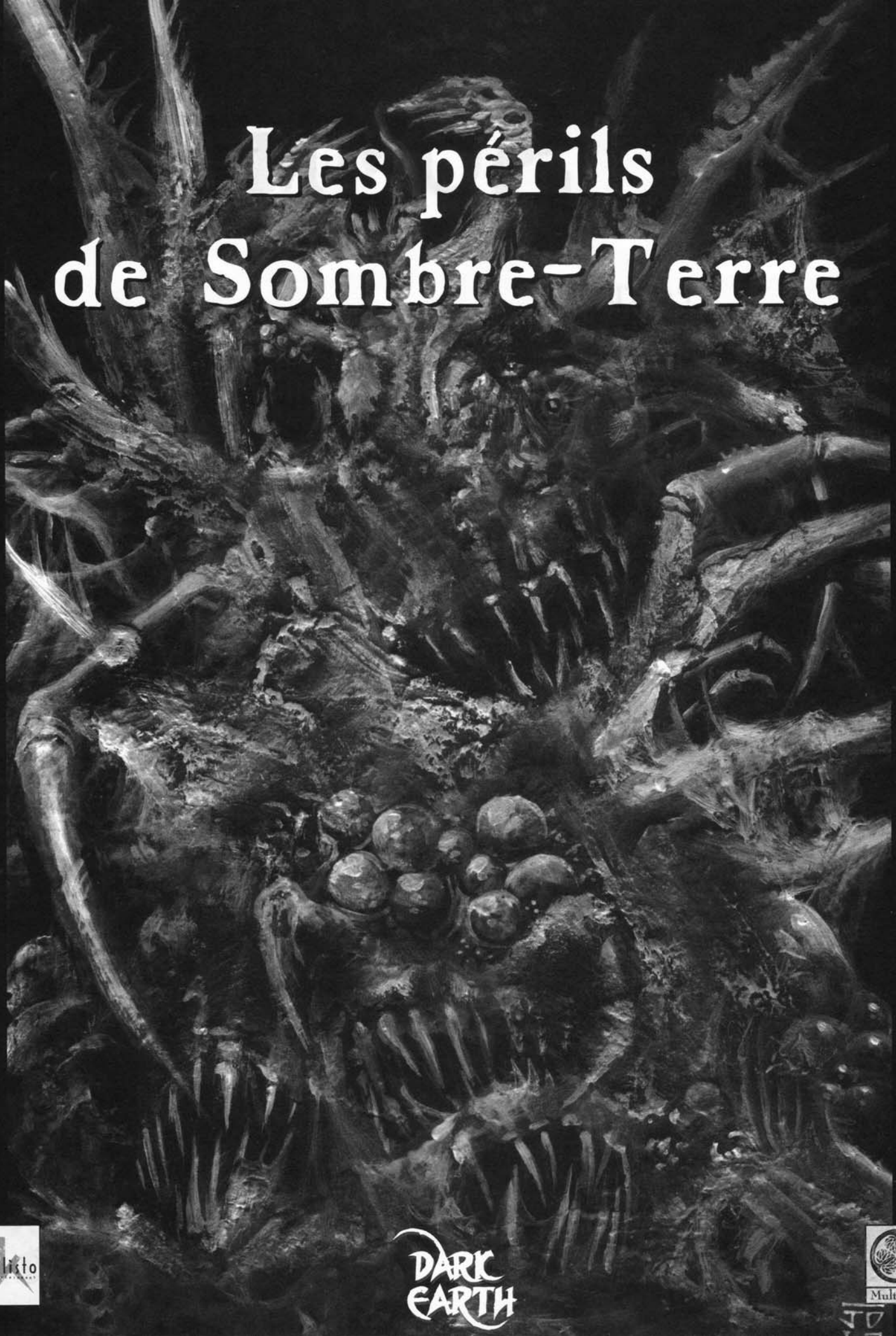
Le minimum vital pour se faire un nom dans cet univers aussi violent qu'impitoyable !

kalisto entertainment

MultiSim


Les périls
de Sombre-Terre
DARK
EARTH
Livret 2

Les périls de Sombre-Terre



kalisto

DARK EARTH

MultiSim

SOMMAIRE

PARTIE 1

Les dangers de Sombre-Terre P.3

histoire de Sombre-Terre P.4

géographie de Sombre-Terre P.12

introduction P.12
la Roke P.13
Solaria P.18
Asia P.21
Eldena P.24
Terres Australes P.26

les survivants P.27

les adaptés P.27
les dernières colonies P.28
les sombre-fils P.28
la légion des Damnés P.29
les ruinards P.30
les clans P.31
les marcheurs P.31
le konkal P.31
les maraudeurs P.33
soleil vert P.35

les milieux P.36

le milieu des stallites P.36
l'Obscur P.38
milieu des mortezones P.40
milieu des ruines P.40
milieu des marais P.40
milieu des déserts P.41
milieu des souterrains P.42
milieu des glaces P.42
milieu des montagnes P.43
milieu des chaos P.43
milieu des mers P.44

les traces de l'avant P.45

PARTIE 2

Les secrets de Sombre-Terre P.47

la guerre cosmique éternelle P.48

les Runkas P.48
les Shankr P.54

les forces humaines P.62

les maisons P.62
l'initiation P.68

PARTIE 3

Les scénarios P.71

Monsieur l'Ambre P.72
Cherchez la faille P.73
Comme il vous plaira P.76
Mémoires d'un souterrain P.80
Le banni P.84
Mort d'une mémoire aveugle P.85
Demain la croisade de la ville mouvement P.90

LES DANGERS DE SOMBRE-TERRE

Sombre-Terre est un monde extrêmement dangereux dont les milieux sont souvent des pièges mortels pour les survivants. Chaque kilomètre parcouru est une victoire, chaque tempête essuyée peut être une défaite. Survivre dans Sombre-Terre demande à la fois de la science, de la ruse, une grande expérience et un immense courage.

HISTOIRE DE SOMBRE-TERRE

Nous sommes le 24 décembre 2054, et la nouvelle vient de tomber sur tous les vidéoscripteurs de la planète : l'opération Guardian Angels a échoué. Une pluie de météorites d'une ampleur inégalée se dirige à présent vers la Terre. Partout dans le monde, les opérateurs, les scientifiques et les responsables militaires déconnectent leurs appareils, rangent calmement leurs dossiers et téléphonent une dernière fois à leur famille. Ils savent que toute résistance est inutile. Désormais, il ne reste plus rien à faire qu'à attendre. Attendre la fin du monde.

Cette lutte n'a pas de commencement. Certains disent qu'elle est plus vieille que l'univers lui-même, plus vieille que notre univers. Les deux forces qui se dressent ainsi l'une contre l'autre depuis des temps immémoriaux sont celles de l'Ombre et de la Lumière, des Étoiles et des Trous Noirs, de la Matière et du Vide. Notre système solaire n'est pour elles qu'un champ de bataille comme un autre. Partout dans l'univers, les Runkas et les Shankr s'affrontent dans un combat sans merci, intemporel et total. L'intelligence humaine est incapable d'appréhender la véritable nature de ces créatures, et ne peut qu'en donner une interprétation figurative. Les Runkas sont des sortes de géants au corps de métal aveuglant, aux muscles magmatiques, aux yeux de braise incandescente et aux cheveux de feu rougeoyant. Ils sont chaleur et lumière, brillance et clarté. Quant aux Shankr, ce sont des ombres titanesques aux contours changeants, des êtres de ténèbres incarnant le vide et le zéro absolu, des créatures glacées happant la matière et la lumière à la manière de trous noirs vivants.

Le combat des Shankr et des Runkas ne connaît nulle limite et s'étend à tout l'univers. Venu des étoiles, un groupe de Runkas en fuite découvrit notre soleil, Sol, et choisit d'y élire provisoirement domicile. À l'échelle de ces êtres flamboyants, cela pouvait signifier plusieurs milliards d'années — le temps que la lumière de l'astre protecteur ne se ternisse et ne les oblige à poursuivre leur route. Mais l'attente fut plus brève que prévue. Les ennemis éternels des Runkas, les Shankr, avaient pour leur part élu domicile aux abords de Némésis, une petite étoile obscure à l'orbite erratique, tournant autour du soleil comme un rapace autour de sa proie. Il y a 65 millions d'années, la trajectoire de Némésis croisa celle du nuage d'Oort — une zone chaotique formée de millions de comètes tournoyantes. Les noirs enfants de Némésis se détachèrent de leur étoile et se laissèrent flotter au gré des corps célestes, s'appropriant leur puissance pour les transformer en terribles engins de destruction. Pendant les 40 000 ans qui suivirent, des milliers de météorites, dirigées par les Shankr, bombardèrent Sol sans relâche. Les Runkas ne prirent pas cette menace au sérieux. Ils avaient tort : dissimulés derrière ce barrage d'aérolithes, les Shankr investirent progressivement le système solaire sans que les Runkas ne puissent rien y faire. Peu à peu, ils prirent possession des planètes les plus éloignées, Pluton, Neptune et Uranus et se rapprochèrent du Soleil. Parmi les météorites filant vers l'astre solaire, certaines n'atteignirent jamais leur but, et s'écrasèrent sur les planètes les plus proches, déclenchant des cataclysmes terrifiants. Sur Terre, les derniers dinosaures s'éteignirent.

Lorsque les Runkas prirent conscience des véritables intentions de leurs ennemis, ils rassemblèrent toute leur énergie et décidèrent de passer à l'action. Chevauchant les vents solaires, ils se dirigèrent vers les neuf planètes du système solaire pour livrer bataille aux Shankr. Sur Terre, le combat prit des proportions véritablement titanesques et remodela en profondeur le visage de la planète. De nombreuses espèces s'éteignirent, des continents entiers sombrèrent dans les flots et de nouvelles montagnes se dressèrent vers les cieux. Finalement, les Shankr furent chassés de la Terre, et la plupart des Runkas regagnèrent l'astre solaire pour tenter de régénérer leurs blessures. Seuls quelques-uns parmi les plus affaiblis et les

plus meurtris choisirent de rester sur Terre pour s'enfoncer dans les profondeurs de la planète et se ressourcer au contact réconfortant du magma. Le sommeil dans lequel ils sombrèrent peu de temps après dura plusieurs millions d'années. Lorsque les Runkas s'éveillèrent, leurs compagnons avaient quitté le soleil pour une raison inexpliquée. Les survivants — sans doute quelques milliers d'individus — se retrouvaient seuls, livrés à eux-mêmes. Mais un élément nouveau avait fait son apparition.

Meurtrie par le formidable combat que s'étaient livrées les créatures de la Lumière et des Ténèbres, ou peut-être grâce à lui, la Terre avait donné naissance à l'étrange peuple des hommes, une race médiocre et vulnérable, fragile et éphémère, mais indéniablement douée de raison. Et les hommes étaient si prompts à se reproduire qu'ils peuplaient désormais toute la planète. Pris d'intérêt pour ces étonnantes créatures, les Runkas restèrent à leurs côtés pour les observer. Certains humains prirent conscience de leur présence et élaborèrent des mythologies complexes pour rendre hommage à leur terrible puissance. Les Runkas furent pour eux des guides terribles et mystérieux — dieux, esprits élémentaires, puissances supérieures veillant sur l'humanité. C'est de cette époque que proviennent la plupart des légendes et des épopées fondatrices des grandes civilisations antiques. Dieux de l'Olympe et Titans, divinités sumériennes et égyptiennes, anges bibliques et patriarches vengeurs, archétypes olmèques ou indiens — tous ont un rapport, parfois lointain, avec les Êtres de Lumière, même si les hommes ont enrobé leurs mythes de références personnelles les rendant parfois méconnaissables. Les Runkas, de leur côté, prirent un certain plaisir à regarder évoluer ce peuple déconcertant, tandis qu'eux-mêmes retrouvaient peu à peu leurs forces sous la clarté bienfaisante de l'astre solaire. Dans certaines parties du globe, ils bâtirent même pour les hommes de magnifiques cités, lesquelles devinrent le creuset des plus brillantes et des plus durables civilisations humaines. Ainsi donnèrent-ils naissance à la fabuleuse cité d'Atlantis et régnèrent-ils pendant de longs millénaires sur le terrible continent de Mu — divinités secrètes dissimulées parmi les hommes.

Mais l'accalmie allait être de courte durée. Il y a environ 12 000 ans, les Shankr, qui avaient déjà pris possession de plusieurs planètes et s'interrogeaient sur la disparition de leurs ennemis, comprirent que ces derniers s'étaient retranchés sur Terre et décidèrent de lancer une nouvelle — et ultime — attaque. L'une de leurs comètes sentinelles enroula sa gaze mortelle autour de la Terre avant de s'écraser en plein territoire Runka, sur la capitale du continent de Mu, causant l'affaissement de la région tout entière. De gigantesques raz-de-marée, hauts de plus de 600 mètres, s'abattirent avec une incroyable violence sur les côtes du continent et le submergèrent par leur impact. Partout sur la planète, les éléments se déchaînèrent avec une sauvagerie inégalée, provoquant d'irrémédiables catastrophes. Des pays entiers furent emportés comme des fétus de paille, des civilisations sombrèrent corps et âme dans les abysses des océans et la Terre s'ouvrit en plusieurs endroits sur des centaines de kilomètres, engloutissant des civilisations dans leur intégralité. Ce fut le Premier Âge Sombre. Les Runkas, durement affectés par la destruction du continent de Mu, résistèrent mal à la violence inattendue de l'attaque ennemie. Les Shankr avaient pris pied sur Terre et menaçaient à présent de les anéantir. Le combat, une fois de plus, dépassa en violence et en intensité tout ce que les humains pouvaient imaginer. Si les Fils du Soleil parvinrent finalement à l'emporter, ce ne fut qu'au prix d'une bataille démesurée qui les laissa exsangues. Trop confiants, les Shankr avaient sous-estimé le nombre de leurs adversaires et durent finalement quitter la planète. Mais les Runkas n'étaient plus qu'une poignée, et leur énergie était presque entièrement consumée. Quant aux humains, ils furent les victimes innocentes de cet incroyable cataclysme dont le récit, transmis de générations en générations, donna plus tard naissance au mythe du Déluge.

La Lumière avait donc triomphé. Mais à quel prix ? Il ne restait plus que quelques Runkas sur Terre, une centaine — deux cents peut-être. Autrefois aveuglants de lumière et de chaleur, ils étaient devenus ternes et glacés. Il leur fallait pour survivre placer volontairement leur corps en état d'animation suspendue, le temps qu'il puisse se ressourcer en absorbant l'énergie du rayonnement solaire et du magma des volcans. Avant de plonger une fois de plus dans un sommeil millénaire, les Runkas érigèrent donc d'immenses tombeaux souterrains — préservés des atteintes des éléments et du temps. Là, ils pourraient attendre en sécurité l'heure de l'Éveil.

Les Fils du Soleil sombrèrent dans une lourde torpeur. Bien que leur corps soit totalement isolé du monde de la surface et que leur esprit soit plongé dans une rêverie profonde, la conscience des Runkas continuait de se manifester sous la forme d'un Râ — complexe enchevêtrement de facettes lumineuses, cristal d'énergie presque tangible et manifestation sensible de leurs songes. Grâce au Râ, dont l'énergie provenait des forces chthoniennes de la planète, les Runkas pouvaient rester endormis pendant des millénaires sans perdre totalement contact avec les réalités terrestres. Une nouvelle attaque des Forces de l'Ombre n'étant pas à exclure, les Fils du Soleil mirent en place un réseau de défenses mystiques pour protéger leurs tombeaux des éventuelles attaques Shankr.

C'est en ces temps troublés que certains humains, parmi les plus sages et les plus valeureux, eurent l'insigne privilège d'approcher certains Fils du Soleil. A ceux-là, les Runkas enseignèrent leurs sciences et leurs disciplines mentales secrètes. Ils dotèrent d'autres humains d'une force et d'une vigueur exceptionnelles ou encore de la sagesse et du don de prescience. L'un des Runkas, Sarthar, offrit même secrètement à une poignée d'Élus le pouvoir de communiquer en esprit avec les Fils du Soleil, par-delà le mur des rêves. En retour de ces faveurs, les humains Initiés jurèrent aux Runkas de veiller à ce que le secret de leur retraite souterraine soit entièrement préservé jusqu'au jour sacré de l'Éveil. Comment les Runkas auraient-ils pu penser qu'ils en viendraient un jour à quémander l'aide de ces créatures fragiles et dérisoires dont ils avaient contribué à favoriser l'essor ?

Regroupés en six Maisons secrètes, les fils spirituels des Runkas tinrent néanmoins

leurs promesses, même s'ils se mêlaient toujours au commun des mortels. Au cours des millénaires qui suivirent, la plupart se contentèrent d'agir secrètement dans l'ombre : la lumineuse bienveillance des Runkas et leur extraordinaire sagesse étaient tout ce qu'ils désiraient connaître. Certains se laissèrent toutefois diriger par leur héritage humain et devinrent des héros ou des modèles pour leurs semblables. Ce furent Persée et Ulysse, Hercule et Gilgamesh, Thésée et Prométhée... Au fil des générations, les Initiés se transmirent le secret des localisations des Tombeaux et des accès périlleux qui seuls pouvaient y mener. Ils les consignèrent sur de lourdes tablettes de marbre, sur d'antiques rouleaux de papyrus ou dans d'étranges ouvrages épargnés par les atteintes du temps qu'ils enfouirent au plus profond de leurs temples. Quelles que soient les religions ou les cultes rendus, l'image des Runkas était présente au cœur du mythe. Lorsque les hommes choisirent de bâtir leurs cités et de s'installer sur les sites des tombeaux à rêve — il semblait que l'influence des Runkas, même endormis, continuait sous une forme ou sous une autre à s'étendre à l'ensemble de l'humanité — les Initiés usèrent de leurs influences occultes pour s'assurer que le secret des Fils du Soleil ne serait pas mis à jour. Bien sûr, il advenait parfois que la curiosité et l'intelligence des hommes, alliées à la chance et à l'imprudence, leur laissent entrevoir un pan du mystère. Mais toujours, les Initiés veillaient à ce que rien ne soit jamais divulgué — si ce n'est au travers du prisme déformant des mythes religieux dont s'abreuvait l'humanité. Les pyramides égyptiennes ou mayas témoignent notamment de ce processus : les peuples du Nil et du Yucatán honoraient à leur manière la mémoire des titans solaires endormis, et leurs souverains se firent construire de gigantesques tombeaux — les pyramides — dans l'espoir de vivre eux aussi « éternellement ».

Ce qu'ignoraient les Initiés, c'est qu'ils n'étaient pas les seuls sur la planète à être impliqués dans le gigantesque combat cosmique qui opposait Ombre et Lumière. Les Shankr, eux aussi, avaient su gagner des humains à leur cause... à leur manière. Vaincus de justesse par les Runkas, ils avaient finalement quitté la planète, mais la Terre avait été douloureusement marquée par leur passage. De chacune de leurs blessures s'était écoulée une substance terrible et inconnue, noire comme l'ébène, froide comme la glace et visqueuse comme la poix : l'Archessence Shankr. Par chance, la plupart des fragments d'Archessence avaient disparu au contact de la lumière solaire. Mais certains étaient restés intacts, jusqu'à ce qu'ils soient placés au contact d'une créature vivante, végétale, animale... ou humaine. Les êtres malchanceux touchés par l'Archessence devenaient malgré eux des serviteurs de l'Obscurité. Leur nature même était irrémédiablement altérée : si l'Archessence les emplissait d'une énergie surnaturelle, les rendant forts, inépuisables et capables de modifier à volonté leur apparence, elle prenait aussi le contrôle de leur esprit. Ces misérables victimes n'avaient besoin ni de se nourrir, ni de se reposer, ni même de respirer, mais elles étaient particulièrement vulnérables à la lumière du soleil : celle-ci les affaiblissait considérablement et pouvait même les faire mourir si elles y restaient trop exposées. En outre, elles devaient « alimenter » le feu dévorant de l'Archessence qui les consumait peu à peu de l'intérieur, les desséchait et menaçait à terme de les tuer. Et pour cela, il n'existait qu'un seul moyen : il fallait absorber l'énergie vitale d'autres êtres vivants. Il était en outre impossible de se soustraire à cette soif ardente. Les sombres et maléfiques instincts des victimes de l'Archessence leur commandaient de subsister... à n'importe quel prix. L'humanité se mit à craindre les créatures de la nuit — vampires, spectres, lamies et autres lycanthropes qui se penchaient la nuit à son chevet pour se repaître de ses forces vitales.

Au cours des siècles, les Initiés se retrouvèrent souvent confrontés aux « Shankréatures » et comprirent peu à peu à qui — ou plutôt à « quoi » ils avaient affaire. Les Initiés avaient choisi de créer six Maisons qui correspondaient à six façons d'appréhender les enseignements Runkas. Il s'agissait d'une distinction arbitraire, qui ne reflétait en rien l'existence de douze grandes familles de Runkas, mais les humains, qui ignoraient tout de ces familles, trouvaient leur système parfaitement cohérent. Grâce aux dons des initiés de la Maison Sartharil, capables de communiquer avec l'esprit du Runka Sarthar, ils apprirent l'existence de l'Archessence Shankr et ses effets sur les êtres vivants. Ils s'organisèrent donc pour repérer et éliminer toute trace de cette substance sur Terre — ainsi que toutes les créatures qu'elle avait pu engendrer. Une autre des six Maisons, Sarkesh, se spécialisa même dans la traque et l'anéantissement des Shankréatures — ses membres consacrant la quasi-totalité de leur existence à cette croisade contre les Ténèbres. Fort heureusement, les créatures de l'Ombre étaient bien trop peu nombreuses et trop indépendantes pour songer à se regrouper efficacement contre ces attaques : il y a fort à parier, si elles l'avaient fait, que le cours des événements tels que nous les connaissons en aurait été sensiblement altéré. Quoi qu'il en soit, seules les plus intelligentes et les plus puissantes des Shankréatures, celles dont l'hôte était un humain et qui pouvaient pour cette raison développer d'étonnants pouvoirs psychiques, découvrirent la vérité sur leurs mystérieux ennemis, cachés parmi les hommes. Inévitablement, elles en vinrent à apprendre l'existence des Runkas. Elles comprirent d'instinct que si elles pouvaient atteindre les tombeaux à rêve enfouis sous la terre, si elles pouvaient planter leurs crocs dans les corps immobiles des titans endormis et s'enivrer de leur force vive, ces derniers pourraient en mourir. Peu importe si cela signifiait aussi leur propre disparition : les Shankréatures n'aspiraient qu'aux ténèbres, et méprisaient la notion de danger. Pour contrer cette terrible menace, les Initiés intensifièrent la surveillance des tombeaux, multiplièrent les fausses pistes, les codes et les restrictions. Les rangs des Maisons se rétrécirent considérablement. Crispés sur leurs angoisses, ses membres se replièrent sur eux-mêmes. Bientôt, ils ne furent plus qu'une poignée à connaître la vérité. En définitive, quelques Initiés de la Maison Druwed sculptèrent dans la pierre de gigantesques visages stylisés au front orné d'une gemme — en réalité, un fragment d'Archessence Runka. Ils les appelèrent

« Gardiens Mystiques » et les enterrèrent, tout autour des Tombeaux Runkas (baptisés stallites), formant ainsi un cordon infranchissable pour les Shankréatures.

Les forces des Shankr déclinaient. Impitoyablement traquées par des ennemis puissants et expérimentés, les Shankréatures s'éteignirent peu à peu. L'arrivée des technologies modernes permit aux Initiés de parfaire leurs méthodes de détection et de dissimulation. Les rêves des Runkas retrouvèrent une certaine sérénité : il leur semblait que leurs protecteurs pourraient veiller sur eux jusqu'à la fin des temps. De fait, le monde aurait presque pu oublier le secret de leur existence ; seuls quelques humains isolés en gardaient la possession, et la menace des Ténèbres s'estompait peu à peu alors que le monde, sous l'impulsion de dirigeants imaginatifs, semblait se diriger vers un second Âge d'Or — et cette fois sans l'aide de personne.

Mais le répit, une fois de plus, fut de courte durée. Les Shankr, par deux fois repoussés, avaient décidé de repasser à l'attaque. En 2054 du calendrier chrétien, soit 12047 ans seulement après que les derniers Runkas se soient allongés dans leurs tombeaux à rêves, la Lune Noire, gigantesque comète venue tout droit du nuage d'Oort, allait frôler la Terre en lâchant sur elle une pluie de météorites noires et meurtrières…

Le 6 décembre 2054 à 3h56 heure française, le radiotélescope de l'Institut d'Études Stellaires du Pic du Midi capta soudain un signal d'une incroyable amplitude. Quelques minutes plus tard, la plupart des télescopes européens virent surgir dans leur objectif un gigantesque corps céleste — un astéroïde jusqu'à présent dissimulé par le soleil, qui semblait se diriger droit vers la Terre. Ses dimensions étaient tellement énormes que la plupart des observateurs crurent tout d'abord à une erreur de calcul, avant de s'apercevoir que toutes leurs données concordaient bel et bien. Le diamètre de l'astéroïde atteignait près de 700 kilomètres dans sa plus grande largeur. Les observatoires du monde entier furent aussitôt mis en alerte. Quelques heures plus tard, la plupart des grands chefs d'État étaient mis au courant. Il fallait agir, et vite.

Le 8 décembre, douze des plus grands astronomes mondiaux se réunirent en hâte à l'International Calculation Center de New York pour confronter leurs observations et leurs calculs concernant la trajectoire de l'astéroïde. Leurs pires inquiétudes se trouvèrent rapidement confirmées : le 25 décembre 2054, aux environs de 22 heures au méridien de Greenwich, la « chose » allait passer à moins de 15 000 kilomètres de la Terre. À cette distance, il était évident que des morceaux de l'astéroïde allaient venir heurter la planète. Les conséquences d'une telle catastrophe étaient incalculables.

Le 10 décembre, les chefs d'État des vingt nations les plus industrialisées se rencontrèrent dans le plus grand secret à Genève pour débattre de la situation à huis clos. Les médias furent soumis à des pressions sans précédent, afin que rien ne puisse filtrer de ce sommet extraordinaire.

L'opération « Guardian Angels » fut lancée le 12 décembre. Il s'agissait d'équiper d'armes nucléaires longue portée treize des principales stations orbitales en place autour de la planète. L'objectif de ces « Gardiens » était simple : détruire ou détourner tous les résidus éventuels dus à la météorite qui allait frôler la Terre. Plusieurs navettes spatiales furent envoyées en direction des stations avec à leur bord des techniciens chevronnés et des armements de grande puissance : chaque « Gardien » devait recevoir une dizaine de missiles nucléaires stratosphériques à tête chercheuse, des « Thunderstrike » capables de désintégrer une masse rocheuse de plusieurs millions de tonnes en plein vol. Le 14 décembre, toutes les stations étaient opérationnelles. Il ne restait plus qu'à faire preuve de patience.

Le 15 décembre, le World Times — premier quotidien mondial numérique — révélait à une population médusée la vérité sur l'opération Guardian Angels, que les gouvernements concernés avaient tenté de faire passer pour une simple mission scientifique « d'observation ». Le grand public prit brusquement conscience de l'imminence de la catastrophe, et du terrible danger que représentait pour la Terre le passage rapproché de la météorite. Reprise dès le lendemain par l'ensemble des médias, l'annonce de l'arrivée du Titan, comme l'avaient surnommée les spécialistes, provoqua une vague de panique sans précédent. Émeutes, crimes et suicides

se multiplièrent de façon ahurissante sur l'ensemble de la planète. Les églises officielles et les sectes enregistrèrent un regain d'activité particulièrement intense. De richissimes propriétaires se retranchèrent dans leurs luxueux abris souterrains tandis qu'à Bombay et à Mexico éclataient de véritables guerres civiles. A Berlin et à New York, plusieurs centres

commerciaux furent saccagés en l'espace de quelques minutes. Financé par l'Eglise de la Nouvelle Scientologie, le consortium CBN — News fit cesser ses programmes le 18 décembre à minuit. Au cours des jours précédents, ses principales chaînes avaient diffusé sans relâche des flashs spéciaux annonçant l'imminence de la fin du monde. Plus de 10 millions de personnes trouvèrent la mort de façon directe ou indirecte au cours de la semaine qui précéda la catastrophe. Les gouvernements de tous les pays faisaient leur possible pour rassurer la population, en proie à une terreur sacrée. Ils invoquaient des mesures de sécurité exceptionnelles et un programme de défense à l'efficacité sans faille : l'opération Guardian Angels ne pouvait pas échouer. Plus de 50 pays furent tout de même forcés de décréter la loi martiale pour maintenir un semblant d'ordre. Partout dans le monde, des hommes et des femmes levaient leur regard vers le ciel — et leurs yeux étaient emplis d'inquiétude.

Les premières météorites furent repérées plus tôt que prévu — le 20 décembre au soir — sans que la population en fut avertie. Leur arrivée déclencha le tir automatique des treize missiles Thunderstrike. Malheureusement, l'installation hâtive des systèmes de défense, alliée à des erreurs d'appréciation et aux déficiences du système de coordination informatique, causa de graves dysfonctionnements. L'un des missiles explosa sur son pas de tir, provoquant la destruction de la station chinoise Kwan II, tandis que la plupart des autres allèrent se perdre dans l'espace. De toute façon, il était déjà trop tard. Malgré tous les efforts de l'humanité, les Fils des Ténèbres, se jouant des missiles comme s'il s'était agi de simples jouets, plongèrent vers la Terre comme des insectes attirés par la lumière. Certains d'entre eux étaient suffisamment volumineux pour provoquer un cataclysme à l'échelle planétaire. Lorsqu'il devint évident que les Guardian Angels ne pourraient rien faire pour les arrêter, les responsables gouvernementaux et scientifiques qui, jusqu'au dernier instant, avaient tenté de rassurer les populations, éteignirent les appareils de détection et se dirigèrent vers leurs abris anti-atomiques, la peur au ventre. Ils savaient qu'en comparaison de ce qui attendait la Terre, les explosions qui avaient dévasté Hiroshima et Nagasaki 109 ans auparavant n'avaient pas fait plus de bruit que de vulgaires pétards mouillés. Livrée à elle-même, la population sombra dans une folie paroxystique. Le monde entier retint son souffle.

Pour l'humanité, le jour du 25 décembre 2054 fut tout simplement le plus meurtrier de toute l'histoire — et de très loin. En réalité, il fut bien plus que cela : il marqua de façon définitive l'entrée dans un second Âge Sombre.

On estime que près de sept milliards de personnes trouvèrent la mort ce jour de Noël 2054, soit la moitié de la population de l'humanité. Leurs âmes furent happées par un gigantesque maelström silencieux. L'intensité de la terreur et de la souffrance des victimes fut telle que leur cri d'agonie se répercuta au-delà des limites du système solaire. Peut-être certaines entités parvinrent-elles à capter cette brève explosion ? Toujours est-il qu'à l'échelle de la Terre, c'est désormais l'apocalypse qui se déchaînait, dans un déferlement de puissance et de fureur tel qu'aucun humain n'en avait jamais vu, même 12 000 ans auparavant. Des météorites longues de plusieurs kilomètres s'abîmèrent en mer, soulevant des vagues titanesques, hautes de plus de mille mètres. Des pays entiers furent submergés, des capitales balayées comme de simples coquilles de noix. Des tremblements de terre engloutirent des cités qui se croyaient invincibles, des volcans soudain réveillés ensevelirent des îles et des nations sous leurs torrents de lave brûlante. De gigantesques cargos, ainsi que des plates-formes pétrolières géantes, furent balayés sur plusieurs centaines de kilomètres par la fureur des flots. De nombreuses centrales nucléaires explosèrent littéralement sous la violence du choc, noyant les régions environnantes sous d'épais nuages radioactifs. Des villes comme Paris, Londres, Los Angeles ou Tokyo furent totalement détruites en quelques secondes. Des régions entières, comme le golfe persique, s'enflammèrent sous la violence d'explosions dues au pétrole ou au gaz naturel. Nulle région ne fut épargnée. Nulle contrée n'échappa au désastre. L'une des plus grosses météorites, surnommé « Themis » par les premiers survivants, assécha d'un coup le bassin méditerranéen, avant de finir sa course dans les Pyrénées, où elle creusa une coulée large de plusieurs kilomètres. La plus grosse des météorites s'écrasa à proximité de la Mer d'Aral : elle était l'hôte du Seigneur des Shankr.

On estime que l'immense majorité de ceux qui survécurent à la journée du 25 décembre 2054 succombèrent au cours de la semaine qui suivit, et que seul 1 % de la population était encore en vie à l'issue du mois de janvier. Les autres avaient été emportés par les épidémies et la famine ou plus simplement par la folie de leurs semblables. L'homme était redevenu un loup pour l'homme. A quelques exceptions près, il avait oublié toute notion d'altruisme et de civilisation. Miraculeusement, quelques îlots de technologie avaient été sauvegardés : une poignée de stations orbitales et de bases sous-marines qui avaient pu échapper au désastre et vivaient désormais en autarcie. Hélas, leur position isolée et leur prudence excessive leur interdisaient tout contact avec le monde extérieur, et ces « poches » de civilisation se replièrent sur elles-mêmes, en attendant des jours meilleurs.

De fabuleux nuages de poussière noire furent projetés dans l'atmosphère. L'air devint âpre et chargé de particules microscopiques qui se logeaient dans les alvéoles pulmonaires et causaient d'étranges maladies. La température commença à se refroidir sensiblement, et baissa de 3° par an durant une demi-douzaine d'années, jusqu'à se stabiliser aux environs de — 5° en moyenne. Les glaces gagnèrent peu à peu du terrain. La plupart des plantes et des animaux se révélèrent incapables de résister à ces transformations et s'éteignirent en quelques décennies. Seuls les plus forts pouvaient survivre : la loi était la même pour tous, y compris pour les humains qui en 2060 n'étaient plus sans doute que quelques millions. Le monde avait changé. Définitivement.

Le pire était que les météorites qui avaient amené la destruction sur Terre n'étaient pas de simples roches stellaires. Elles contenaient de grandes quantités d'Archessence Shankr, laquelle se répandit dans l'eau, dans

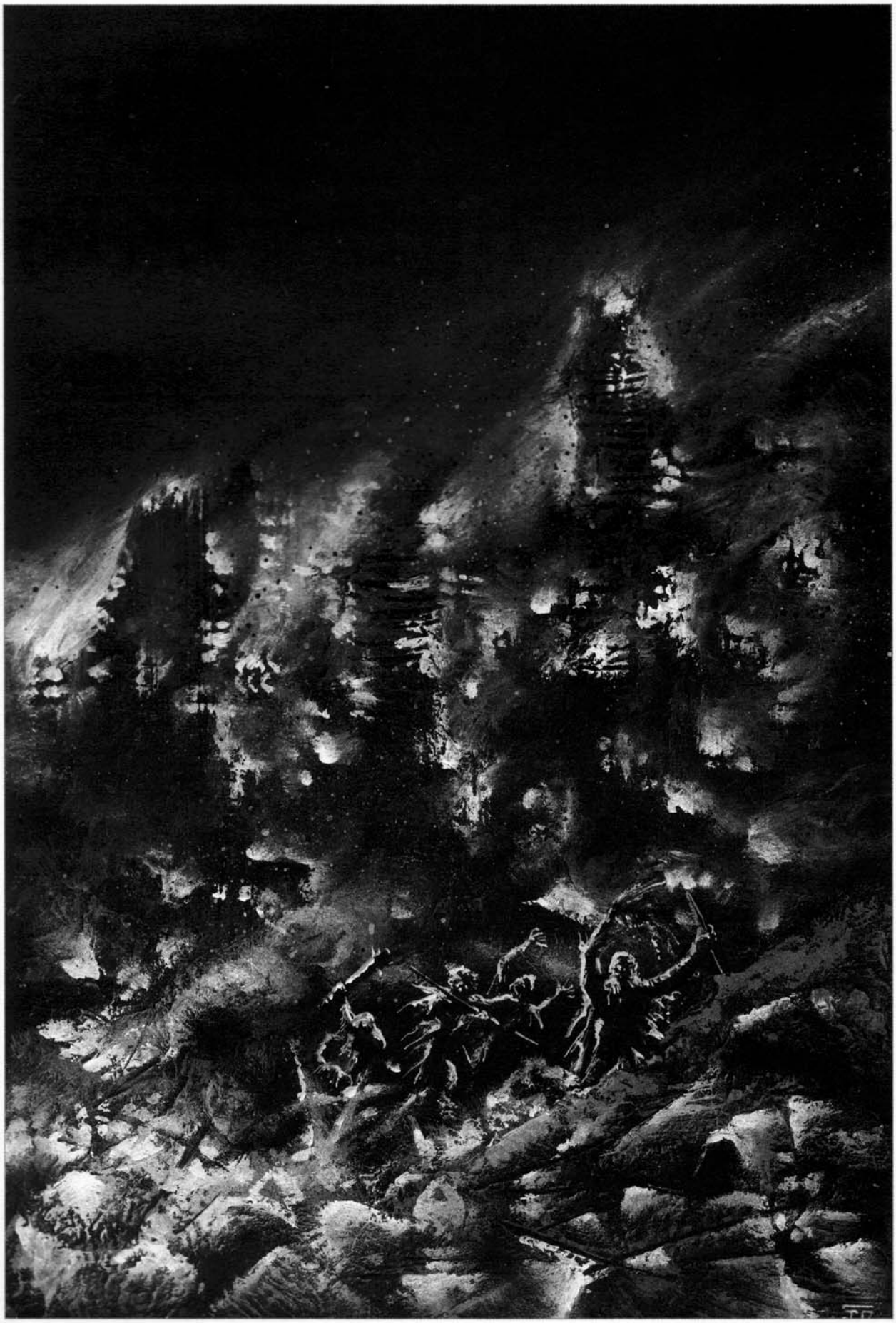
l'air et dans la terre. Le plus gros des fragments rocheux était lui-même habité par un Shankr d'une puissance phénoménale — un Seigneur dont la seule ambition, si l'on peut raisonner en ces termes, était la destruction de tous les Runkas de la planète. Mais bien que les Fils du Soleil fussent à l'évidence trop faibles et engourdis pour sortir de leur léthargie, leur manifestation psychique, le Râ, réagit au choc en activant les défenses mystiques des stallites. De puissants champs d'énergie se refermèrent autour de ces derniers. Les Initiés, prévenus de l'imminence du désastre, furent parmi les rares humains à ne pas se retrouver totalement désemparés devant l'ampleur du désastre. Ils organisèrent les premières communautés de survivants autour des stallites et accueillirent des milliers de réfugiés en quête de chaleur et de réconfort. Partout à la surface du globe, les stallites devinrent sous des formes plus ou moins variées, les symboles de la survie et de la réorganisation du monde. Mais les conditions étaient telles que malgré les efforts des Initiés, la population totale de la planète ne dépassa jamais, au cours des trois siècles qui suivirent, les quelques millions d'habitants. Les survivants changèrent de mode de vie. Une nouvelle société fit son apparition, une société aux règles strictes et sévères — seule protectrice d'une humanité désemparée face aux terribles rigueurs du monde extérieur. En l'absence d'électricité et avec la disparition de la plupart des technologies modernes, le niveau de civilisation régressa vers un niveau proche de celui du Moyen Âge ou de la Renaissance. Plus de voitures, plus de chauffage, plus d'ordinateurs, plus de communications, plus de matières plastiques ou synthétiques : l'humanité redécouvrit les vertus de la vapeur, et s'adapta tant bien que mal à ses nouvelles conditions d'existence. Seules réminiscences d'un passé presque oublié, quelques artefacts issus de l'Avant — c'est ainsi que les hommes désignaient l'époque qui avait précédé l'apocalypse — furent retrouvés par les survivants, mais l'humanité perdait peu à peu le sens de leur usage : sans réellement en prendre conscience, elle avait tourné la page. La notion de pays, d'État ou de gouvernement n'avait plus guère de signification. Les survivants s'étaient réfugiés dans des stallites et s'étaient repliés sur eux-mêmes en se soumettant à l'autorité des Initiés.

Pour résister aux attaques de l'Archessence, les Runkas avaient dû puiser sans cesse dans les ressources de la Terre, au risque d'épuiser un monde déjà agonisant. C'était notamment ce qui leur permettait de maintenir des puits de lumière au-dessus des stallites — seules trouées dans l'épaisse couverture nuageuse qui empêchait les rayons de l'astre solaire de réchauffer la Terre. Pour les Initiés, les Runkas avaient toujours été des êtres tout-puissants, invincibles, capables de repousser n'importe quelle attaque, de juguler n'importe quelle menace. Voir la Terre ainsi dévastée et leurs mentors secrets gisant sans forces ébranla leurs certitudes. Certains se déchirèrent en d'inutiles conflits internes, mais les plus sages d'entre eux parvinrent à ramener l'ordre dans les stallites. Sous l'impulsion des Maisons Sartharil, Sarkesh et Thaguire, qui réunissaient les Initiés les plus écoutés et les plus inspirés, ils organisèrent la vie dans les stallites, instituèrent une religion d'inspiration solaire et lancèrent la construction de nombreux temples consacrés au « Soleil-Dieu ». C'était leur façon à eux de préparer le retour des Runkas. Liés par la promesse vieille de plusieurs millénaires qu'ils leur avaient faite, ils gardèrent néanmoins pour eux leurs connaissances les plus occultes. A quelques exceptions près, les habitants des stallites ne savaient rien de l'existence des Fils du Soleil.

A l'aube de l'an 2368, l'humanité a presque tout oublié de son passé. Le monde de Sombre-Terre est un univers froid et inhospitalier. On ne dénombre pas plus de deux cents stallites dans le monde entier — sans compter les communautés échappant à cette dénomination, refuges, monastères et cités secrètes — pour un total avoisinant sans doute les deux millions d'habitants. Les Initiés gouvernent secrètement l'humanité grâce à la religion et à des connaissances techniques soigneusement préservées. Ils organisent des expéditions dans l'Obscur (c'est ainsi que l'on nomme le monde extérieur) pour repérer et brûler les formations d'Archessence Shankr. Les ouvriers qui travaillent à cette tâche ignorent la véritable nature de la substance, mais savent qu'elle est mortelle et évitent tout contact direct avec elle. Ils utilisent des gants et des vêtements épais, ainsi que des masques respiratoires dans les stallites les plus évolués. Les hommes infectés sont systématiquement éliminés, et leurs corps rapidement brûlés.

Ce qu'ils ignorent, et ce que ne savent pas non plus les Initiés, c'est que le Seigneur Shankr s'est installé sur Terre, dans son repaire de la Mer d'Aral, en attendant le moment propice pour passer à l'action. Son influence destructrice s'étend de façon concentrique autour de son point de chute, répandant la mort et la maladie par vagues successives. Le jour de son réveil se rapproche. Il suffirait qu'une cause extérieure précipite le processus pour que le monde soit à nouveau plongé dans le chaos. Des prophètes isolés parlent d'un rejet de la Terre, et d'autres événements plus mystérieux encore. Mais la vérité, quelle qu'elle soit, peut-elle se laisser appréhender aisément ?

Bravant les dangers (créatures étranges et monstrueuses, pillards déments mais désorganisés, zones de radiations parsemées de déchets toxiques), certains Initiés partent également à la découverte de nouvelles contrées. Ils sont les porteurs d'espoir, les explorateurs du monde de demain.



Chapitre 2 : LA GÉOGRAPHIE DE SOMBRE-TERRE

INTRODUCTION

Sombre-Terre est un monde dur, difficile où la vie est devenue la survie. L'humanité a failli connaître une extinction complète devant l'immensité des bouleversements géographiques.

Le cataclysme a causé de dramatiques changements sur le climat terrestre. Outre la destruction totale autour des zones d'impact, les incendies dûs aux projections incandescentes et les raz-de-marées, il y a eu des modifications permanentes. La présence du Noir-Nuage sur toute la surface du ciel a provoqué un refroidissement général. À l'extérieur des puits de lumière créés par les Runkas et leurs tombeaux, la température dépasse rarement les 10°C dans les zones équatoriales et peut atteindre — 40°C durant la nuit dans les ex-zones tempérées. Régulièrement, des giboulées de grêlons noirs s'abattent sur les caravanes des nomades téméraires qui parcourent les routes de stallites en stallites. La pluie aussi est noire et parfois acide et il faut éviter d'y être exposé trop longtemps.

Privée de lumière, la plupart des plantes ne pouvaient plus réaliser la photosynthèse et sont mortes, condamnant de nombreuses espèces herbivores et réduisant le taux d'oxygène dans l'air.

Le sol étant couvert d'une poussière grise et pulvérulente, les tempêtes de poussière ne sont pas rares. L'asphyxie est le châtiment réservé aux imprudents qui s'y trouvent pris.

L'un des plus graves dangers reste les dépôts d'Archessence Shankr pulsante et bouillonnante qui émaillent les landes désertiques. L'homme qui survit au contact de l'Archessence Shankr connaît un sort pire que la mort…

À la suite du cataclysme, de nombreux volcans se sont remis en activité et crachent de temps à autre des volutes de cendre, de fumée et de lave. Ces bouleversements géologiques se sont accompagnés de grands tremblements de terres, finissant de mettre à bas l'architecture orgueilleuse et prétentieuse du début du troisième millénaire, ainsi que d'énormes raz-de-marées, de failles nouvellement ouvertes, de soulèvement brusques de certaines chaînes, d'engloutissements d'îles. Les océans se sont retirés ou bien à l'inverse se sont étendus, des mers ont été asséchées, des déserts sont apparus, la banquise a considérablement progressé. Ainsi la géographie physique s'est profondément transformée, modifiant à tout jamais le tracé de la plupart des côtes et des terres tels que l'humain du XXe siècle pouvait les connaître.

De plus, la catastrophe a provoqué la destruction de plusieurs centrales nucléaires et d'usines de traitement des déchets, inondant de vastes territoires de poussière radioactive. Ces endroits, ainsi que les lieux à forte concentration d'Archessence, ont été baptisé « Mortezones » par les habitants de Sombre-Terre.

De manière générale, la vie dans ce type de géographie est particulièrement éprouvante, difficile et mortelle. C'est pourquoi les humains se sont avant tout regroupés dans les stallites. Ce sont des villes construites dans les puits de lumière solaire mystérieusement creusés dans le Noir-Nuage. Ces trous dans l'épaisse couche cotonneuse sont provoqués par l'énergie mystique dégagée par chaque Runka endormi dans son tombeau à rêve. Cette énergie se dirige vers le soleil et transperce donc le Noir-Nuage permettant ainsi à la lumière du soleil de rayonner et d'éclaire cet endroit béni. Les premiers survivants ont pu y reconstruire des îlots de civilisation nommés des stallites. Ces néo-citadins se sont très rapidement nommés les célestes et ont de nouveau organisés la vie. 300 années après le Grand Cataclysme, il est difficile de chiffrer ce qui reste de l'humanité. Peut-être entre 1 et 10 millions dont au moins la moitié survit dans les stallites éparpillés à travers tout Sombre-Terre. Chaque stallite vit maintenant de manière très autonome et ses habitants n'ont qu'une très faible connaissance de ce qui se passe à l'extérieur ou bien dans les autres stallites. Seuls les stallites de grande taille peuvent se permettre le luxe de prêter attention aux autres

foyers de vie. Ce sont donc les survivants extérieurs aux stallites qui peuvent assurer les communications d'îlot en îlot de civilisation. Ces survivants décrits en détail dans le chapitre suivant sont principalement constitués des marcheurs, caste d'hommes et de femmes nomades extraordinairement courageux qui se sont adaptés pour survivre aux conditions extrêmes de Sombre-Terre. Ils trouvent les nouveaux emplacements des stallites et assurent le passage des biens et des marchandises, des savoirs et des connaissances entre les puits de lumière. Ainsi, les marcheurs ont pu s'apercevoir que ces stallites répondaient largement à un modèle similaire d'organisation (ce qui n'empêche pas les nombreuses exceptions croisées lors de leurs routes périlleuses). Une légende explique que le premier des stallites aurait été celui de Phénice et que son modèle organisationnel en castes aurait été propagé par des messies introduits parmi les marcheurs.

À l'intérieur de nombreux stallites, on peut donc retrouver de grands schémas d'organisation. Ainsi, il arrive souvent que la société soit découpée en castes plus ou moins nombreuses, rentrant dans le schéma suivant : au sommet de la pyramide sociale, on trouve les prôneurs, sortes de fonctionnaires, prêtres et sages ; puis les gardiens de feu, guerriers, protecteurs et défenseurs de la cité ; puis les bâtisseurs, habiles constructeurs et récupérateurs ; ensuite les nourrisseurs, gardiens de la nourriture et enfin les fouineurs, sorte de plèbe, débrouillarde et misérable. Les marcheurs sont à part dans cette pyramide et sont, selon les endroits, très mal ou au contraire très bien considérés.

Les stallites partagent aussi très largement un autre trait. Leurs habitants sont dans leur grande majorité très religieux et adorent ainsi le dieu soleil appelé Solaar. De nombreux cultes lui sont rendus et les rites restent extrêmement variés. Mais Solaar est une divinité de l'espoir et de la renaissance dans un monde dévoré lentement par le pouvoir corrupteur des Ténèbres.

LA ROKE

S'étendant de l'ancienne Irlande aux montagnes de l'Oural, de la Finlande à la Crète, l'Europe a connu des bouleversements profonds de sa géographie physique et politique durant les 300 années qui suivirent la chute des météorites. Défigurée, refroidie, souvent enneigée, parsemée de régions maudites, de vastes marais dus à la montée des eaux ou bien au raz de marée de la Méditerranée, l'Europe est devenue une zone où les accidents géographiques sont très nombreux entraînant un morcellement des maigres communautés humaines et surtout une difficulté extrême pour les voyageurs courageux et intrépides. Le nom lui-même s'est transformé. Certains prôneurs pensent que les lettrés survivants, désespérés par ce qu'ils venaient de vivre éludèrent le préfixe d'Europe (eu ; en grec harmonie) et que dès lors, ce continent s'appela Rope. Par suite de corruption et par l'importance prise par les montagnes, Rope se transforma en Roke.

Les milieux les plus présents en Roke sont l'Obscur, les montagnes et les marais. On peut noter la présence de très nombreuses mortezones dues principalement à la destruction partielle des centrales nucléaires présentes sur tous les anciens pays de l'UE (qui en 2050 groupait les pays de la CEE et les anciens pays de l'est).

D'une manière générale, les stallites rokiens se trouvent dans les montagnes. Beaucoup de communautés vivent perchées dans les hauteurs protégées des agressions des Ténèbres par les barrières naturelles. Ce sont les marcheurs qui déterminèrent les zones décrites ci-après. En Roke, les clans et les caravanes des marcheurs sont nommés en fonction de la zone qu'explore habituellement ce clan ou cette caravane.

La climatologie

Cette partie de Sombre-Terre ne connaît que deux changements climatiques importants, ce qui pourrait s'apparentait à deux saisons. Les survivants les appellent respectivement la Frige et le Souffle. La Frige est une saison particulièrement froide durant laquelle la neige (avec ses cohortes de tempêtes de neige, de blizzard, de pluies verglacées) est omniprésente. La Frige dure environ 4 mois durant lesquels la Roke dans son entier entre dans une sorte d'hibernation. Les températures moyennes oscillent entre -10° et -20° pouvant atteindre des records comme -50° dans les parties les plus proches de la banquise. Le reste de l'année, le Souffle règne. Période moins froide durant laquelle de nombreux vents très violents courent entre les montagnes et les marais, s'engouffrent dans les anciens lits des grands fleuves européens. Ces vents peuvent atteindre jusqu'à 500 Km/h (avec une moyenne de 150 Km/h) emportant tout sur leur passage. Véritables trains de tornades, ils peuvent devenir de puissants créateurs d'énergie quand on sait les apprivoiser. Durant cette saison, les températures moyennes oscillent autour de 5° avec des maxima vers 12° et des minima vers -9°. Quelquefois, certains vents très puissants en provenance du Sud comme le Grand Coriolis peuvent faire grimper les températures vers 20° durant quelques cycles journaliers.

Il existe une géographie humaine que l'on retrouve dans toute la Roke.

Les Monasteres bleus

Bien connus des initiés, les Monastères bleus ont été constitués très rapidement en dehors des stallites et sans rapport avec eux par des humains survivants du cataclysme et issus d'un milieu scientifique et/ou cultivé. Ces communautés ont pour but de protéger toute forme de savoir et d'érudition. Les monastères bleus sont tenus par des humains parlant la même langue mais différente du parler commun à tous les survivants. Véritables communautés de savants et d'érudits, frêles étincelles de la connaissance dans un monde d'obscurantisme, ces hommes n'ont aucun rapport avec les Maisons d'Initiés. Ils tiennent d'étranges et compliquées cérémonies d'adoration des livres et de la lumière et semblent se coopter selon des rites remontant à l'Avant. Ils s'éclairent avec le feu et les différents moyens de combustion dont ils disposent. Beaucoup de ces monastères sont installés dans des lieux très reculés, difficiles à at-

teindre et font souvent l'objet de légendes parmi les Célestes et les marcheurs. Certains d'entre eux font l'objet d'attaques en règles de la part de bandes de pillards et de maraudeurs impitoyables qui pensent y trouver des trésors de l'Avant alors que bien souvent ils n'y trouvent que des livres et des papiers dont ils ne comprennent pas un traître mot.

Les luciphores

Ce sont d'étranges bâtiments, tours de pierres et de métal construites à intervalles réguliers dans certaines partie de la Roke. Sur ces tours, on peut y trouver d'immenses phares lumineux montés sur des bras articulés. Manifestement construits peu de temps après le désastre, ces luciphores étaient sensés servir de phare terrestre pour les éventuels survivants ainsi que de transmetteurs de messages alors que le Réseau, l'immense toile de communication s'effritait à la manière d'une toile d'araignée bombardée par des pierres. Certains de ces luciphores sont encore en état de marche et sont sous la garde d'une communauté de gardiens de phares vivant dans les tours et se transmettant de pères en fils les techniques d'utilisation. Ils peuvent alors diffuser des messages de stallites en stallites contre des biens et même quelquefois des épouses. D'autres phares sont la propriété de stallites ou bien sont utilisés comme repaire pour des maraudeurs ou des marcheurs. D'autres fonctionnent de temps en temps comme une torche électrique vacillante éclairant la nuit noire.

Le chaudron des enfers

Cette zone de la Roke recouvre l'ancien bassin méditerranéen ou du moins ce qu'il en reste. C'est en effet, la zone qui a le plus souffert de la chute des météorites. Une immense aérolithe passa si près de la mer que son onde de choc provoqua un tsunami formidable qui s'abattit sur tous les pays ayant des côtes avec la mer. Des légendes circulent encore parmi les survivants sur la taille des vagues. Plusieurs centaines de mètres, des murs entiers d'eaux convulsées par la météorite, l'inondation de pays entiers. Cette météorite continua sa course folle vers l'Espagne et créa alors une faille monstrueuse sur le flanc espagnol des Pyrénées, balafrant à tout jamais la terre.

La mer asséchée

La Méditerranée se trouva asséchée, vidée de son eau par les ondes de chocs successives, laissant la place à un paysage dantesque et lunaire à la fois. Toutes les îles se transformèrent en des promontoires rocheux élevés, des plateaux à grandes altitudes. Ainsi les anciennes Sicile, Corse, Sardaigne, Baléares pour ne citer que les plus grandes devinrent de hautes montagnes aux pentes marquées et souvent des refuges. Les fonds les plus profonds de la mer restèrent emplis d'une eau saumâtre, marécageuse, créant des zones extrêmement difficiles à traverser. Les limons, les sables s'agglutinèrent très rapidement. Les autres fonds marins composèrent des paysages de roches découpées, chaos minéraux où les couleurs des différents sédiments font comme une palette de peintre. Enfin, des épaves de bateaux furent mises à l'air, créant des cimetières lugubres et dangereux.

Les routes entre les iles-promontoires

Des marcheurs courageux ont réussi à trouver des grandes routes à travers les limons poudreux et les marécages putréfiés de l'ancien bassin méditerranéen. Afin de ne pas se perdre, ils se servent des îles-promontoires (et en particulier de Phénice) comme d'immenses repaires. Ils racontent que vivent maintenant sur ces sols détrempés d'horribles créatures, mi-poisson, mi-reptiles, mangeuses d'hommes.

Les chutes de Gibraltar

Le plus impressionnant dans cette partie de la Roke est constitué par le fait que le détroit de Gibraltar resta ouvert. De ce fait, l'océan atlantique continue à se déverser dans la Méditerranée maintenant asséchée. Une immense chute d'eau où des milliards de mètres cubes de liquide en furie s'abattent dans les fonds asséchés, au bruit assourdissant naquit. Véritable barrière d'eau bouillonnante, de vapeurs, d'embruns, de sons, cette chute d'eau crée un gigantesque marécage s'étendant vers l'est, remplissant petit à petit de nouveau la Méditerranée (Il faudra environ 200 000 ans pour que la mer retrouve son niveau d'avant le cataclysme). Les marcheurs ayant assisté à ce spectacle soit n'en parlent pas et ne laissent transparaître dans leur regard que la terreur du souvenir, soit essayent de convaincre leur interlocuteur de l'existence d'un dieu des eaux incarné en cet endroit.

Phénice

Immense stallite grimpant les pentes du cratère de l'Etna et regroupant environ 200 000 survivants. Véritable phare de civilisation et havre de paix, Phénice est le symbole de l'espoir qui peut encore exister dans ce monde blessé. Elle constitue à la fois un lieu de rassemblement pour une humanité clairsemée et un modèle quant à ses institutions et sa société pour les autres centres de civilisation situés dans son aire (soit la moitié de l'Europe et la moitié nord de l'Afrique). Une description complète de la cité est donnée dans le livre « Phénice, le stallite immortel ».

L'Algue Tueuse

À l'époque du cataclysme, l'algue tueuse qui gangrenait le nord de la Méditerranéen s'était agrégée en un amas vorace à la croissance alarmante, certainement engendrée par l'archessence. Lorsque la mer s'est asséchée, l'algue a d'abord survécu grâce à l'eau qu'elle renfermait puis elle s'est adaptée grâce à ce réservoir. Aujourd'hui, l'algue est un organisme protoplasmique bougeant lentement à la recherche de toute matière à phagocyter. C'est l'un des dangers les plus importants du chaudron des enfers. Certains marcheurs l'appellent la boue noire et lui donne même un semblant de volonté. Quelques-uns craignent qu'elle n'attaque un jour un stallite.

Les Montagnes noires

Les Montagnes noires recouvrent les anciennes Espagne et Portugal. Bien que relativement épargnée par le de froid, cette zone est celle qui a le plus souffert des attaques des Ténèbres shankr. En effet, la météorite qui souffla la Méditerranée s'écrasa au nord de l'Espagne et provoqua une immense onde de choc équivalent à plusieurs milliers de fois Hiroshima. Toute la péninsule ibérique fut détruite en quelques secondes. Le raz-de-marée noya ce qui restait encore debout. Trois siècles après, les eaux se sont retirées ou se sont évaporées, laissant une péninsule ibérique raclée, portant une immense balafre constituant la mortezone la plus grande de toute la Roke.

La Balafre

Cette immense déchirure minérale s'étend de l'ex-Méditerranée à l'océan atlantique et longe des Pyrénées. Véritable canyon géant, la Balafre est le territoire le plus important en Roke tenu par les forces des Ténèbres. La faille est un laboratoire de mutations horribles, de propagation d'une peste noire qui s'étend ensuite dans toute la Roke. Ainsi, les anciennes Pyrénées, le sud ouest du chaudron des enfers sont soumis continuellement aux attaques des shankreatures.

Les montagnes noires

La poussière dégagée par la chute de la météorite géante a recouvert d'une substance noire et cendrée les reliefs nombreux et tourmentés de la péninsule ibérique. Véritable traquenard, cette poussière a fossilisé en quelque sorte les différents éléments de la géographie. Les marcheurs médusés parlent de forêts de cendres minérales, de mers intérieures de goudron, de tapis de corps humains momifiés.

Les stallites perdus

Les marcheurs les plus courageux se sont aventurés dans les montagnes noires à la recherche de stallites. Bien que certains d'entre eux rapportent avoir repérer des colonnes de lumière que le Grand Solaar offre aux humains, aucun contact n'a pu être établi avec d'éventuels stallites. On pense que ces stallites existent et résistent vaillamment aux terribles attaques des monstres qui naissent dans la mortezone de la Balafre. Ce serait là un bel exemple de courage et d'espoir pour le reste des survivants.

Les Nids des aigles (anciennes Alpes)

L'ensemble du massif alpin représente un territoire de survie pour l'humanité. Ici, des stallites ont pu s'élever sous la protection des lumières mystiques de nombreux Runkas enterrés en ces endroits reculés, à l'activité géologique encore puissante. L'aigle est devenu le symbole de cette région très montagneuse, accidentée mais qui connaît depuis 50 ans un renouveau dans l'activité humaine. Les chemins escarpés sont mieux connus des passeurs et des marcheurs. Les stallites se sont localisés mutuellement. Quelques échanges marchands et diplomatiques se sont mis en place, poussés par les Initiés des Maisons. Des caravanes doivent être prochainement lancées.

La confrérie des Passeurs.

C'est une confrérie réunissant des marcheurs connaissant parfaitement la régions. Ces marcheurs sont acceptés par tous les stallites de la zone qui leurs octroient même un statut particulier de célestes temporaires. Ce sont les guides, les conducteurs, les passeurs et les sauveteurs du massif alpin. Ils ont établi une discipline de fer et possèdent une grande connaissance du terrain ainsi que de l'escalade. Leur symbole est l'aigle, animal qu'ils ont réussi à protéger du climat éprouvant de Sombre-Terre et avec qui ils ont établi des rapports d'entraide importants. Ce sont d'excellents archers et arbalétriers, réputés dans toute la région. Selon d'autres marcheurs ainsi que les prôneurs des stallites locaux, leurs aigles seraient des avatars de Solaar, ce qui expliquerait leur force et leur détermination. Les Passeurs posséderaient ainsi une forteresse-stallite dans un endroit tenu secret au plus profond du massif montagneux.

Le stallite de Drön

Près d'un grand lac fournissant une eau potable se tient le stallite de Drön

C'est un stallite de bricoleurs et d'inventeurs installé sur les contreforts des Alpes. L'endroit est un rêve pour les bâtisseurs et les fouineurs. Fouillant dans le gruyère souterrain suisse qui se révèle un puits intarissable de reliques de l'Avant, les habitants du stallite peuvent mener à bien des expériences loufoques. Les expéditions sont dangereuses mais très lucratives. Ces célestes réinventent à eux seuls les lois du commerce et du profit dans un monde pourtant basé essentiellement sur l'entraide et le troc.

Les Marais glauques (ancienne France, Belgique, le sud-ouest allemand)

Touchée de plein fouet par l'énorme raz-de-marée provoqué par la disparition de la Méditerranée, cette partie de l'ancienne Europe est devenue un vrai puzzle géographique où les marais dominent. Le voyageur peut rencontrer des combes où une végétation noirâtre se décompose, d'immenses marais phosphorescents où les feux follets tiennent lieu de lumière (les fameux marais glauques qui ont donné leur nom à la zone) ; des sables mouvants composés de minéraux acides, des forêts de champignons ; des collines pelées, battues par les vents ; des lits de rivière couverts de plantes monstrueuses, mutations végétales engendrées par l'archessence shankr ; des villes en ruines couvertes par des végétations de type lichens et mousses fluorescentes où l'on ne reconnaît plus les murs de béton écroulés, les routes craquelées, le verre et le plastique rongés. Il y a aussi des mortezones de petites tailles mais très dangereuses car alliant la radioactivité à l'archessence shankr.

Les collines obscurantes

Ces collines sont une déclinaison particulière de l'Obscur où la terre émet un rayonnement noir qui absorbe toute forme de lumière. Peu nombreuses, elles sont évitées comme la peste par les marcheurs. En effet, la lumière est « mangée » progressivement au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans ces terres maudites. Elle décroît jusqu'à ne plus être qu'un rayonnement noir. En général, le voyageur se retrouve sans lumière au centre de la région, perdu et condamné à une mort certaine. L'explication de ce phénomène reste un mystère pour tous.

Le stallite du Sunrex

Quelque part sur ce qui reste de l'Angleterre : un nouveau Roi-Soleil expansionniste et absolutiste a pris le pouvoir dans un grand stallite. Les terres qui entourent son stallite sont le terrain de chasse des courtisans. Ils traquent les marcheurs et les animaux étranges de Sombre-Terre. Légende parmi les stallites éloignés, ce stallite cache une réalité plus glauque. Certes, la cour attire les créatifs et les savants mais leurs travaux sont seulement utiles à alimenter les illusions de grandeur du souverain. Les mar-

cheurs y sont donc très mal vus puisqu'ils pourraient faire circuler la vérité. L'atmosphère du stallite est particulièrement délétère alors que les courtisans ne cessent d'intriguer pour obtenir charges et faveurs.

Le stallite des Mycos

Ce stallite protège des survivants qui ont réussi à s'adapter à leur nouvelles conditions de manière très particulière. En effet, les célestes connaissent et possèdent des champignons très étranges dont ils arrivent à couvrir leur corps, créant ainsi d'épaisses mycosités qui les protègent des agressions de l'extérieur comme le froid, le vent, la poussière et même pour certains de la radioactivité. Ces humains portent très rarement des vêtements et sont donc très souvent couverts d'épaisses couches de champignons microscopiques faisant symbiose avec leur système sanguin. Ces champignons sont issus de technologies de l'Avant qu'ont réussies à maîtriser les bâtisseurs du stallite. On peut noter aussi que cette adaptation s'étend aussi à des survivants vivant dans l'Obscur entourant le stallite.

Le stallite Kathar

Ce stallite est comme une sentinelle de lumière perdue dans la nuit infinie de Sombre-Terre. Gardien aux pieds des Pyrénées, fortifié à la manière des forteresses du très ancien Vauban, ce stallite est un des hauts lieux d'initiation pour les maisons. En effet, la maison Sarkesh y entraîne des grands combattants des ténèbres, très bien formés et prêts à se battre contre les shankreatures. Le stallite a adopté une religion très spirituelle, basée sur la pureté individuelle autant que collective.

Les Serres de glace (ancienne Allemagne et Pologne)

Le relief de cette zone, déjà relativement plat, a été brutalement arasé par l'avancée puis le recul de la banquise lors des premières années de l'hiver éternel qui semblait s'abattre sur le monde après la venue du Noir-nuage. Les Serres de glace sont de vastes plaines d'Obscurs, monotones, souvent recouvertes par la givre et la neige, balayées par des vents froids incessants. Les marcheurs utilisent volontiers des caravanes de yacks, et ils propagent des légendes sur les yetis ainsi qu'un conte sur une immense ville souterraine dans laquelle vivraient confortablement les restes d'une humanité épargnée.

Le stallite Magna

Les habitants de ce stallite ont développé une technologie étrange, très raffinée et leur permettant de mieux survivre. Basée sur une aberration magnétique présente à la proximité du stallite, cette technologie exploite toutes les facettes des forces magnétiques. De plus, les fouineurs ont trouvé des métaux qui conduisent très facilement les forces magnétiques aux températures que vit tous les jours un stallite situé au nord de Roke (issus probablement d'expériences faites sur les supraconducteurs). Les célestes de Magna utilisent donc des armes magnétiques, des transports et des énergies basées sur le magnétisme.

Les terres de Solaar (ancienne plaine à blé de la Pologne)

Centrées autour du stallite de Newa, les terres de Solaar offrent ce que les humains peuvent faire de mieux pour résister aux terribles conditions atmosphériques qui les environnent. En effet, les habitants de cette région se sont admirablement adaptés. Vivant dans des clans très structurés, formés autour de prêtresses du soleil, ils ont basé leur existence sur le bien devenu le plus précieux : la lumière. Tout est fait pour recueillir, conserver et propager la lumière. Ils portent tous des combinaisons intégrales recyclant leur propre chaleur afin de résister au froid. Ces combinaisons leur permettent aussi de voir dans la nuit durant une demi-nuit. Ils utilisent des miroirs réfléchissants proches de la technologie des fours solaires pour propager la chaleur des rayons du soleil vers des champs cultivés. Ils tissent aussi d'immenses filets qui capturent les photons lumineux ainsi que les infrarouges porteurs de chaleur. Ces mécanismes leur ont permis de rendre de nouveau cultivable de grands champs situés sur des terres peu endommagées par le désastre.

Les deux mers grises (les anciens Balkans, le sud de la Russie)

Cette zone couvre les terres situées entre ce qui reste de l'Adriatique et de la Mer Noire. C'est une région de mers intérieures soumise à des tempêtes effroyables, mais porteuse en son sein de richesses pour aider à survivre tels que le sel, des poissons adaptés comestibles, l'eau douce. Les habitants ont pu développé des techniques utilisant l'énergie marémotrice due aux tempêtes violentes mais régulières.

Nople et Istân (ancienne Istanbul)

Au niveau du détroit du Bosphore asséché, deux stallites se sont font face sur chaque rive et se livrent à une guerre incessante depuis 250 années. Ils ne font que prolonger quelque chose de l'antagonisme Byzance/Ottomans. Des batailles incessantes se font pour ou contre les Icônes de Solaar. Les intrigues politiques, trahisons, complots, poisons et mariages diplomatiques sont les lieux communs de la vie du pouvoir dans ces deux immenses forteresses de la lumière guerrière. En dehors du stallite de Phénice, Nople et Istân sont les stallites les plus importants du pourtour méditerranéen. La guerre qui les oppose mobilise toute leur énergie et entraîne un gigantesque effort investi dans les innovations guerrières. Dans la région, les survivants de moindre importance sont soumis à la loi des deux entités : déportations, recrutements de force. Dans leur course effrénée à une « victoire » impossible.

Jadis, les deux entités politiques étaient florissantes mais elles ont sombré dans la folie et la décadence et plus personne ne sait pourquoi elles se battent. Qui a donc intérêt à ce que la guerre continue ? Certains Initiés d'autres stallites pensent qu'un des deux stallites frères ennemis est corrompu par les forces des Ténèbres.

Il existe même un pont entre les deux stallites où des batailles rituelles et meurtrières ont lieu. Deux paires de statues allégoriques d'immenses démons à chaque extrémité narguent les habitants de l'autre rive.

SOLARIA

L'ancienne Afrique doit son nom à sa réputation quasi-mythique parmi les survivants des autres continents. En effet, ce continent est considéré comme le nouvel éden, la terre de refuge par excellence pour l'humanité. Les légendes se sont propagées tout autour de Sombre-Terre concernant l'existence d'un paradis terrestre, de villes entières intactes, de chaleur et de nourritures abondantes. Certains survivants coincés dans leurs stallites nordiques rêvent de partir pour Solaria afin de trouver un nouvel endroit pour vivre. Bien que contenant une petite dose de vérité, ces légendes masquent l'évidence, l'ancienne Afrique a été durement touchée par le cataclysme. Mais, du fait de sa position, le continent a été relativement épargné par la chute des météorites (comparé à l'Europe ou bien au continent américain) et surtout ses températures sont plus clémentes. Ce continent connaît maintenant quatre saisons nommées d'après les phénomènes météo les plus importants de la saison. Ainsi dans l'ordre, Solaria est soumis à la Pluie, la Chaleur, le Vent et le Froid. Durant la Pluie et la Chaleur les températures peuvent atteindre 20°. Dans certaines parties désertiques du grand continent, les températures dépassent 30°. En revanche durant le Vent ou bien le Froid, les températures descendent très souvent en dessous de 0°, faisant apparaître la neige, peu connue dans cette partie du monde, il y a trois cents ans.

De plus, des Runkas se sont enterrés en ancienne Afrique du fait de l'isolement relatif dont ils pouvaient bénéficier et surtout de l'ancienneté géologique du continent, ce qui leur permettait d'atteindre plus facilement les profondeurs riches en énergie régénératrice de la Terre.

Cela a provoqué une forte installation humaine de survivants sur ce continent qui est devenu un peu le continent refuge de l'humanité. (Juste retour des choses, puisqu'il en a été le berceau après avoir longtemps été oublié). S'il y a un avenir à Dark Earth, il se situe certainement sur ce continent.

Géographie humaine commune à Solaria

Routes principales (en particulier fluviales)

Il existe en Solaria des grandes routes permettant une ébauche de commerce et d'échanges entre les poches de civilisation. Ces routes traversent les masses aplanies propres à Solaria, en suivant en particulier (quand ce n'est pas en les empruntant) les cours des grands fleuves qui continuent à traverser le continent, suivant les grands axes est/ouest et nord/sud.

Les Caravanes de lumières

Les survivants de Solaria n'hésitent pas à monter de très grandes caravanes qui permettent aux stallites de rester en contact. Ces convois sont appelées des caravanes de lumière car elles sont très bien éclairées. Elles portent souvent l'espoir ainsi que du ravitaillement précieux. Expéditions sacrées, elles sont en principe très peu sujettes à des attaques de maraudeurs. Même les shankreatures hésitent à les agresser car elles sont effrayées par la lumière. Ces immenses convois illuminés font maintenant partie du paysage solarien. Des marcheurs peuvent régulièrement les croiser et même les rejoindre afin de rendre plus sûr leur périple.

Le Nah

Cette zone du continent regroupe l'ancien Nil ainsi qu'une partie du désert arabique. Très souvent balayé par des vents chauds et porteurs de poussières toxiques, le Nâh offre aux survivants des grandes vallées peu profondes et presque cultivables comme l'ancienne vallée du Nil dominée par le stallite de Nâh.

Le stallite de Nâh

Le site des pyramides d'Égypte est un sanctuaire à Runkas, aussi important sinon plus que celui de Phénice. Ainsi, plusieurs petits stallites ont été élevés par les survivants au dessus des pyramides pour former une voie lumineuse donnant lieu à d'impressionnantes processions à l'occasion des cérémonies religieuses. Un tel ouvrage a nécessité une force de travail énorme et Nâh n'hésite pas à recourir à l'esclavagisme (les marcheurs évitent tant que possible la région pour ne pas finir dans un puits à esclaves...). Nâh est dirigé par un clergé autoritaire dont la position est légitimée par la garde d'un couple d'enfants du Soleil. Ce couple royal et béni vit protégé (ou prisonnier selon les versions) par les prôneurs au sein d'une des pyramides. Contrairement à l'extrême majorité des stallites, celui-ci est construit en longueur suivant la trouée rectiligne (et non circulaire) qui marque le Noir-nuage.

La Faille (anciennes Ethiopie et Somalie)

Les bouleversements géologiques généraux à toute la Terre furent particulièrement marqués dans cette partie de l'ancienne Afrique. La très grande faille dont la tendance naturelle était de séparer l'Afrique en deux et de pousser vers le nord la corne africaine se trouva agrandie et le mouvement tectonique amplifié. De nouvelles montagnes se dressèrent en moins d'un siècle et le canyon s'augmenta considérablement. Cette région très accidentée aux falaises vertigineuses, aux cascades impressionnantes est aussi une zone où des Runkas avaient trouvé le repos.

Les stallites de la Faille

Trois stallites se sont donc accrochés aux parois verticales de la faille, certains surplombant même les mers et les eaux. Ils sont comme des sentinelles de métal et de pierre, prêtes à lutter contre la prochaine marée des forces des Ténèbres. Un système politique et diplomatique assez étendu les relie, leur donnant une importance stratégique dans la région.

Les Terres bénites

Cette région proche des grands lacs constitue l'une des terres les plus hospitalière de Sombre-Terre. En effet, tout un système de fours solaires autonomes avait été mis en place après les famines et les massacres qu'endura la région des grands lacs dans les années 2001 et 2002 de l'ancien calendrier. Ces fours solaires étaient eux-mêmes reliés à un vaste système d'irrigation et de redistribution de l'énergie, lui aussi autonome. Les fours chargeaient de la chaleur dans des accumulateurs supraconducteurs et

l'énergie était redéployée selon la demande. Moins coûteux et dangereux que le nucléaire, utilisant l'une des grandes richesses de l'ancienne Afrique, le soleil, ces fours solaires se sont révélés miraculeux après le désastre. En effet, malgré la présence du Noir-Nuage, les fours solaires avaient emmagasinés en eux énormément d'énergie en provenance de l'astre brûlant. Cette énergie est depuis redistribuée et consommée par les survivants. Il y a un immense réseau de torches solaires géantes, faciles d'utilisation et d'entretien qui diffusent selon les rythmes des anciens jours de la lumière solaire. Ces torches sont des petits fours solaires dont le miroir reflète la lumière et la chaleur sur la zone couverte. Les survivants ont put s'installer ainsi en dehors des stallites, repousser les Ténèbres (ce qui n'empêche pas les attaques des shankreatures durant la « nuit » artificielle que vivent les Terres bénites). On y trouve donc une lumière crépusculaire, très diffuse, douce et reposante durant les « journées ». Petit à petit, le souvenir de la technologie de l'Avant s'est estompé pour laisser place à une adoration des fours solaires, capteurs et diffuseurs à l'identique de l'adoration d'idoles et de statues, d'autant plus que ces objets avaient été pensé pour s'adapter aux anciennes cultures animistes de la région.

La zone développe de nombreuses cultures en tout genre avec des plantes adaptées au peu de lumière dont elles bénéficient. Ainsi, des fruits et des légumes aux couleurs pâles et même pour certains phosphorescentes poussent dans des grands bacs d'eau et de terre amoureusement jardinés par les habitants des Terres bénites.

Le stallite des Gardians

Les Terres bénites bénéficient de la protection d'un stallite puissant avec qui les rapports sont harmonieux. Ce stallite assure une protection sans faille aux Terres, évitant ainsi les razzias et les coups de force. Ils doivent aussi filtrer les nouveaux arrivants selon une politique relativement tolérante mais tenant compte des ressources des Terres bénites. En échange, ils sont nourris et chauffés en premier par les technomanciens des Terres bénites. De plus, du fait de l'existence des Terres bénites, le stallite des gardians possède un avantage très important sur les éventuels agresseurs. Ils ont pu préserver des montures comme des chevaux ou bien des zèbres de la destruction totale. Bien que très rares, ces animaux sont d'un atout incomparable dans un éventuel affrontement car ils sont effrayants et rapides.

La vallée de l'éden perdu

Cette zone de Solaria est encore un endroit relativement protégé. Situé dans les hauts plateaux centraux du continent, l'éden perdu est une immense vallée comme il en existe beaucoup dans cette région, isolée du reste du monde. Bien que la végétation ait, là aussi souffert, des champignons ainsi que du rueg particulièrement coriace ont su croître et prospérer dans cette vallée quotidiennement irriguée par les eaux bénéfiques des cours d'eau qui coulent des plateaux.

Le stallite de la lumière céleste

Le stallite de la lumière céleste, centre caché de la vallée de l'éden perdu est une ville dont la population est extrêmement religieuse, tournée vers la mystique et l'élévation spirituelle. Certains marcheurs rapportent que ses habitants pratiquent des arts martiaux étonnants où seuls le regard et la pensée sont des armes qui peuvent terrasser l'ennemi. Ce stallite possède aussi de nombreuses technologies de l'Avant maîtrisées et régulièrement utilisées. De plus, les bâtisseurs locaux ont mis au point des aéroplanes et des ballons dirigeables très fiables permettant de s'élever vers les plateaux. Ils sont les descendants de techniciens et des gardiens des parcs naturels de la région qui ont su préserver beaucoup de connaissance de l'Avant. Bricoleurs de génie, il savent encore appliquer les lois de la physique et de la chimie pour monter leurs appareils de survie. Ainsi, on peut trouver d'étonnantes batteries électriques, des machines pour stocker l'écriture.

La foret pétrifiée

À l'ouest du continent, s'étend une immense forêt pétrifiée, fossilisée, reste de l'ancienne forêt épaisse de l'équateur africain. Ce phénomène inexpliqué constitue l'une des étrangetés des conséquences du cataclysme.

Sparta

C'est sur les côtes de cette zone que se trouve le stallite de Sparta, lieu des actes héroïques d'Arkhan, le gardien de feu contaminé par l'archessence shankr. Ce lieu constituera dans un avenir proche un des centres importants pour l'avenir de Dark Earth.

Les Plateaux

Cette immense zone continentale s'étend du centre au sud de Solaria. Région de plateaux élevés, crevassés par les grands fleuves du continent, cet endroit possède plusieurs stallites importants, solidement implantés. Ces stallites prennent des formes très spécifiques en fonction des milieux dans lesquels ils se trouvent. De plus leur structure sociale diffère assez nettement du modèle phénicien pour former un espace social spécifique à cette zone du continent solarien.

Le stallite-fleur

Ce stallite est construit sous la protection d'un immense dôme géodésique adoré comme le bouclier transparent du dieu solaire omnipotent. Relique des technologies sophistiquées de l'Avant, ce dôme permet de diffuser une chaleur bienfaitrice. Les célestes du stallite peuvent alors pratiquer des cultures de végétaux et même élever des animaux comestibles et domestiques dans de véritables jardins suspendus ornant et décorant la ville lumineuse. Enfin, ce stallite est réputé pour préserver en son sein de magnifiques fleurs. Leurs pétales séchés servent de talismans de chance et de bonheur dans tout ce continent (et même quelquefois pour des marcheurs des autres continents).

La Termitière

Ce stallite est construit dans une immense tour de terre identique à une termitière cyclopéenne. Le soleil éclaire l'intérieur où vivent les célestes. Ceux-ci sont organisés comme une société d'insecte, chacun ayant sa position fixe et son métier déterminé. Chacun œuvrant pour le bien de toute la collectivité. C'est un régime très dur mais parfaitement opérant pour la survie.

ASIA

Des cinq continents de la Terre, Asia est sans doute, trois cents ans après le Grand Cataclysme, le plus méconnaissable. Ce gigantesque territoire, qui s'étend de l'Arabie Saoudite au Japon, a en partie été recouvert par les glaces. Celles-ci s'étendent globalement du pôle nord à une ligne passant par les anciennes cités de Leningrad, d'Omsk, d'Oulan-Bator et de Khabarovsk. Au-delà de cette limite, les communautés humaines se font extrêmement rares. Les Terres du Grand Nord, comme les appellent les frontaliers, sont des régions quasi désertiques, dévastées par une pollution endémique, défigurées par les explosions nucléaires consécutives au cataclysme. Les montagnes himalayennes, durement affectées par des tremblements de terre d'une incroyable ampleur, ont été partiellement surélevées, et certains sommets frôlent désormais les 10 000 mètres d'altitude. Une partie de l'Inde et du Bangladesh a été entièrement recouverte par les eaux, alors que le Golfe Persique, comme la Méditerranée, est pratiquement asséché du fait du passage d'une énorme météorite. Le Japon n'est plus qu'un archipel d'îlots épars, tandis que Sumatra a été littéralement coupée en deux par une série de violentes explosions sous-marines. De nombreuses îles côtières ont été entièrement ou partiellement submergées par d'extraordinaires raz-de-marée (c'est le cas notamment des Maldives et d'une partie des Philippines) ; certaines contrées, comme l'Afghanistan et le sud de l'Iran, ont été presque totalement recouvertes par le désert. Un épais volume ne suffirait pas à rendre justice à l'incroyable diversité des paysages d'Asia. Le voyageur doit simplement savoir que le Continent Noir, comme l'appellent certains marcheurs, est un territoire particulièrement contrasté, composé de déserts glacés et inhabités, de marais gigantesques hantés par des créatures étranges, d'îlots inhospitaliers parfois habités par des volcans en activité, parfois effondrés sur eux-mêmes et envahis par les eaux, de chaînes montagneuses aux proportions titanesques et de glaciers aux dimensions extravagantes, dérivant lentement dans le silence spectral de plaines désertiques, battues par les vents. Bien entendu, le Continent Noir recèle également de nombreux trésors, des cités magnifiques aux étranges architectures, des vestiges de l'Avant aux significations mystérieuses, de métropoles oubliées, recouvertes par les flots, gardiennes d'une histoire aujourd'hui oubliée. Qu'il sache aussi que la rudesse du climat et l'ostracisme général dont font preuve les principales communautés, ainsi que leur isolement, sont propres à décourager bien des tentatives de communication. Les particularismes de ce continent gigantesque, mosaïque infinie de paysages et de cultures, risquent fort de désorienter même les voyageurs les plus expérimentés. Une vie entière ne serait pas assez longue pour venir à bout de toutes ses richesses et pour explorer toutes ses subtilités. La plupart des marcheurs en transit à Phénice ou dans n'importe quel stallite européen — à l'exception peut-être des plus orientaux — ne s'y sont jamais rendus, et la majorité des habitants de Phénice ne connaît de ces contrées mythiques que les légendes, vagues et changeantes, qui courent à leur sujet. La plupart considère le Continent Noir comme un « tout » monolithique, alors que la diversité de ses lieux et de ses populations rend la notion même de continent caduque, et que les habitants des cités et des stallites qui s'y sont implantés ne nourrissent pas le moindre sentiment d'identité continentale. Il faut se rendre à l'évidence : ces classifications arbitraires appartiennent au passé. Le brassage des cultures et les données géographiques font que le continent Asia, au même titre que l'Afrique ou les Amériques, ne peut plus être considéré que comme un ensemble de régions, dépourvu de toute identité géographique, culturelle, politique ou idéologique.

La diaspora japonaise

Préparés depuis longtemps à l'idée que leur pays pourrait sombrer à cause d'une catastrophe naturelle, les japonais ont su « survivre » au cataclysme en tant que peuple et sont parvenus tant bien que mal à s'adapter. Privés d'un territoire national submergé par les eaux, les survivants se sont constitués en une diaspora soudée et se sont répandus à travers le monde. Regroupés en communautés fermées, ils restent les détenteurs de connaissances extraordinaires et occupent une place « à part » au sein des stallites. Seul groupe humain de la planète ayant conservé une homogénéité ethnique (du fait d'une stricte endogamie), ils vivent dans des quartiers fermés contrôlés par des familles style Yakuza/Zaïbatsu et subissent un ostracisme égal à celui qu'ont pu vivre les communautés juives à d'autres époques. C'est ainsi que l'on retrouve des communautés japonaises renfermées sur leurs particularismes dans la plupart des grands stallites asiatiques et européens.

Le Seigneur Shankr

En gestation dans un cocon de Lune Noire, le Seigneur Shankr s'est écrasé dans la région de la Mer d'Aral. L'impact de sa chute a creusé un véritable canyon long de plusieurs dizaines de kilomètres dont les bordures ont été quasiment vitrifiées, figées en une dentelle chaotique aux contours rugueux. Enfoui au creux de son cratère, le Seigneur des Ténèbres s'est réfugié le temps d'emmagasiner des forces, nourri par le nuage d'Archessence shankr qui baigne maintenant la région. Plus le voyageur se rapproche, et plus il ressent l'existence et le pouvoir de cette créature à l'incroyable puissance, au point de percevoir de façon presque physique les vibrations cauchemardesques émises par sa psyché. En l'état actuel des choses, le Seigneur Shankr est pratiquement invincible, et nul ne peut s'approcher de la Mer d'Aral sans ressentir les effets de sa présence. Toute créature s'approchant du cratère — même à une centaine de kilomètres — commence à en subir les conséquences et risque d'y succomber rapidement s'il ne fait pas demi-tour. Des milliers de créatures incroyablement dangereuses se sont rassemblées autour du cratère, dans un rayon de cinquante kilomètres. Animaux imprudents, voyageurs égarés ou candidats au suicide (certains marcheurs désespérés viennent « offrir » leur âme au Dieu de la Nuit dans un étrange rituel d'auto-sacrifice), tous sont pervertis de façon définitive par l'influence du Seigneur Shankr, et tous attaquent les étrangers avec une égale férocité. Il est très important de noter que personne ne connaît l'existence du Shankr en tant qu'entité d'origine extraterrestre. Certains l'identifient à une obscure divinité, d'autres à un principe maléfique ou à une simple présence, un concept imprégnant la région toute entière de son influence corruptrice, mais personne ne l'a ja-

mais vu ou rencontré. Depuis trois siècles, le Seigneur de la Lune Noire se terre dans son cratère et repose à une profondeur de huit cents mètres, à l'abri des regards.

Seri Begawan

Situé sur l'île de Bornéo, ce stallite a été érigé dans une zone particulièrement marécageuse — la jungle qui recouvrait la région ayant cédé la place à une gigantesque tourbière aux émanations nauséabondes. Le stallite abrite une dizaine de milliers d'habitants. Le tombeau Runka au-dessus duquel il a été érigé fut gardé en son temps par les indigènes de l'île, qui vouaient un culte secret à l'entité solaire. Aujourd'hui, les premiers habitants de l'île sont considérés comme des sauvages malfaisants, et les habitants du stallite ne sortent de leur retraite que pour lancer de grandes chasses destinées à les exterminer. Le cataclysme n'a eu pratiquement aucune influence sur le mode de vie des indigènes, qui figurent parmi les derniers humains à garder un réel souvenir de l'Avant. C'est d'ailleurs à cause de cette spécificité qu'ils sont considérés avec haine et suspicion par les humains du stallite, plus « civilisés » et vivant résolument tournés vers l'avenir. On accuse les autochtones d'être pervertis par une substance maléfique, mais il ne s'agit que d'un prétexte, inventé de toutes pièces par les « civilisés » : les seuls êtres à avoir été en contact avec la substance maléfique sont des marcheurs, arrivés sur l'île par la voie des mers il y a quelques années et déterminés à en prendre insidieusement le contrôle. Au niveau architectural, le stallite de Seri Begawan est une construction légère et aérienne, un écrin de végétation strié de canaux labyrinthiques posée comme une émeraude sur les marais environnants. Les voyageurs seront surpris par l'élégante beauté des lieux, par les étonnantes facultés d'adaptation des habitants et par leur flagrante obstination à se tromper d'ennemis. Isolés du reste du monde, les habitants de l'île ignorent tout de la véritable nature de l'Archessence Shankr et ne savent pas que plusieurs des serviteurs de la Lune Noire ont déjà pris place au sein des structures dominantes du stallite.

Le Berceau des Dragons

Situé sur les ruines de Pékin, le Berceau des Dragons est l'un des plus grands stallites des régions orientales, puisque sa taille est équivalente à celle de Phénice. Les habitants du Berceau semblent rejeter le concept de la lutte entre l'Ombre et de Lumière : ils lui préfèrent la notion de Clair-Obscur, autour de laquelle ils ont bâti une vaste mythologie. Selon le conseil des douze sages qui gouverne la cité (un ensemble fortifié à l'architecture et à la configuration chaotiques), le Clair-Obscur est une période transitoire qui précède l'éveil de l'humanité, un moment que seule pourra vivre une poignée d'élus. Grands consommateurs de drogues (les habitants du Berceau consomment une variété d'opium aux propriétés altérées par les conditions climatiques particulières de la région, où la saison des pluies acides dure huit mois), les douze sages se croient destinés à accompagner l'humanité vers cette ère nouvelle. Ils ont identifié les Runkas qui dorment sous le stallite à de grands dragons célestes, dont le réveil signifiera l'entrée du monde dans le nouvel âge auquel ils se préparent. Régie par des règles très strictes, la cité est entièrement soumise à la volonté d'un conseil tout-puissant qui punit quiconque ose contester ses dogmes. Bien entendu, les Sages réfutent catégoriquement l'existence d'autres dragons ailleurs que dans leur cité.

Le Toit du Monde

Perdu au cours des montagnes du Tibet, à l'écart des régions les plus touchées par l'Apocalypse, le Toit du Monde est un stallite mythique situé à près de 7000 mètres d'altitude c'est-à-dire au-dessus de l'épaisse couche nuageuse qui empêche le soleil de réchauffer la Terre. Il s'agit d'une communauté de quelques centaines d'individus, des moines pour la plupart, qui ont quitté les plaines peu de temps après le Cataclysme pour s'établir dans les hauteurs, attirés par la radiance d'un Runka qui y avait trouvé refuge. Beaucoup contestent l'authenticité de cette histoire, n'y voyant qu'une légende idéaliste. Certains nient même l'existence du Toit du Monde ; Pourtant, le stallite existe bel et bien et quoi qu'en disent les sceptiques, un Runka dort véritablement à 7000 mètres d'altitude, niché dans le creux d'une montagne. La communauté qui s'est établie autour de ce lieu sacré est dit-on l'une des plus libres qui soit, mais aucun marcheur Phénicien n'a jamais pu prouver s'y être rendu. Les seuls témoignages dont on dispose sont des récits de seconde main. Ce qui est certain, c'est que les habitants du Toit du Monde ont conservé un style de vie quasi monastique, basé sur la méditation, l'ascèse et la contemplation, que leur organisme s'est remarquablement adapté, en trois siècles, aux rigueurs de l'altitude, et que l'endroit est perçu à plusieurs centaines de kilomètres à la ronde comme un éden mythique, un îlot aussi paradisiaque qu'inaccessible. De fait, il paraît extrêmement difficile de gagner le Toit du Monde : aucune route connue n'a été identifiée, et les montagnes environnantes sont infestées de grands singes à l'épaisse fourrure blanche, il semble que les fameux yetis des légendes de l'Avant, relativement épargnés par les bouleversements de l'Apocalypse, aient trouvé dans la soudaine disparition de l'humain l'opportunité de se multiplier en toute quiétude.

La Nouvelle Calcutta.

Ce stallite aux dimensions impressionnantes est l'un des plus peuplés de toute l'Asia : abritant une centaine de milliers d'habitants, il s'enfonce dans les profondeurs de la terre, sur cinq niveaux correspondant approximativement aux cinq castes des stallites européens traditionnels, les marcheurs n'étant pas directement représentés. Plus le voyageur s'enfonce dans les profondeurs de la cité et plus il descend dans l'échelle sociale. Le cinquième niveau — le plus vaste — est celui des fouineurs et ressemble à ce qu'a pu être la cité de Calcutta durant l'Avant... en pire. Les prôneurs du premier niveau, les seuls à rester en contact avec la lumière du jour, ne prêtent guère d'attention à la pauvreté de leurs concitoyens, qu'ils considèrent avec un mélange de fatalisme et de mépris. Pour descendre vers les tombeaux des deux Runkas auxquels ils viennent régulièrement rendre hommage, les plus grands Initiés emprun-

tent des conduits spécifiques, équipés d'ascenseurs animés par un système de propulsion hydraulique. Un observateur européen sera sans doute horrifié par la rigidité d'un système social qui maintient les pauvres dans leur pauvreté et nie le caractère sacré de toute vie, pour ne favoriser que les citoyens les plus instruits. Mais, au sein de la Nouvelle Calcutta, tout le monde semble se satisfaire de cette organisation inique, reflet des structures inadaptées de l'Avant. Sur le plan architectural, le stallite de la Nouvelle Calcutta est un véritable labyrinthe, un entassement de bâtisses crasseuses, de palais merveilleusement décorés et de temples dédiés à l'adoration des Runkas, dont l'image a été incorporée aux principes fondateurs de la mythologie indienne (certains habitants considèrent d'ailleurs les Runkas comme des Avatars de Vishnu le Créateur).

La citadelle de Cashmere

Située aux abords de la Cité Perdue de Kaboul, dont les vestiges sont considérés comme un territoire sacré, la Forteresse de Cashmere a été construite à flancs de montagne par des tribus de nomades menées par un monarque mythique, Hamabad Ier. Celui-ci en a conçut l'idée à la suite d'un rêve prémonitoire inspiré par un Runka. Rassemblant des milliers d'hommes sous sa houlette charismatique, Hamabad ordonna la construction d'un stallite creusé à même la roche sous laquelle reposait le Runka. L'édification de la cité, qui compte aujourd'hui vingt mille habitants et ne cesse de s'étendre, s'étala sur une cinquantaine d'années et Hamabad, qui ne put en voir la fin, demanda aux prêtres du culte solaire qu'il avait institué de l'enterrer aux côtés du « Titan Solaire qui reposait dans la montagne ». Il en fût fait selon sa volonté, et les descendants d'Hamabad lui succédèrent sans interruption jusqu'à nos jours. Visuellement, la citadelle de Cashmere ressemble à une énorme roche, un conglomérat rocheux creusé de tunnels et d'anfractuosités, abritant lieux de cultes et habitations communes. Hamabad XXI, l'actuel souverain, n'est âgé que d'une vingtaine d'années, mais gouverne déjà avec tout le sérieux de ses ancêtres. Le maître mot de la dynastie Hamabad semble être « immobilisme » car les dogmes et les rituels régissant le stallite, ainsi que ses lois les plus pratiques, sont restés inchangés depuis sa création. Comme souvent sur le Continent Noir, les étrangers y sont considérés avec méfiance et doivent se soumettre à une procédure de quarantaine, quelle que soit leur région d'origine.

La Cité des Ponts

Situé sur les rives d'un Golfe Persique à demi asséché, la Cité des Ponts, stallite peuplé de quelques dix mille habitants, s'étend bien au-delà du seul tombeau Runka, situé sous les ruines de l'ancienne cité d'Abu Zabi. Les habitants du stallite ont lancé d'immenses ponts de pierre artificiellement éclairés entre les territoires de l'est et de l'ouest (ex Émirats Arabes Unis et Iran), réutilisant les structures d'un antique barrage construit dans les années 2030 pour tirer profit du formidable potentiel développé par la Mer d'Oran, et font payer des droits de péage extravagants aux marcheurs voulant passer d'une terre à l'autre. La mer est présente dans cette portion du Golfe Persique, mais elle n'est profonde que de quelques mètres. Le vieux barrage s'étant affaissé sur lui-même n'a pas été totalement détruit par le cataclysme, et les habitants du stallite en ayant consolidé les fondations, l'eau ne s'écoule que par quelques fissures, se répandant lentement dans le bassin pratiquement asséché du Golfe Persique. De fait, la Cité des Ponts est devenue un lieu d'échange et de passage, un point de rencontre obligé pour les marcheurs s'aventurant dans cette partie du globe. La structure du stallite, si elle est assez classique (les six castes traditionnelles sont présentes, quoique sous des appellations légèrement déformées) laisse une large place aux guildes de toutes sortes : on y trouve notamment une Guilde des Conteurs, où des voyageurs monnayent leurs légendes, et une Guilde d'Explorateurs, au sein de laquelle les marcheurs peuvent échanger les tuyaux, leurs méthodes, leurs cartes et les noms de leurs connaissances.

Le Pays des Neuf Vents

Plusieurs stallites bâtis sur les rives de la mer de Chine ont fondé leurs rapports sur la maîtrise des airs. Leurs habitants sont parvenus à concevoir d'incroyables engins volants, d'une étonnante légèreté, propulsés par des moteurs à vapeur. La technique reste hasardeuse, dans la mesure où un cyclone permanent souffle au large de la baie. Mais les habitants des stallites ont développé une connaissance quasi encyclopédique des courants aériens : ils en étudient les variations, en conservent les tracés et parviennent en définitive à les domestiquer. Ces vaisseaux stupéfiants font la fierté et l'orgueil des stallites qui les possèdent. De fait, la plupart de ces cités-états se déchirent en d'incessantes querelles intestines, lançant leurs engins les uns contre les autres et se battant pour une suprématie aérienne que le relief accidenté du sol a rendue vitale. Parallèlement à ces escarmouches, les stallites développent leur technologie de propulsion aérienne et expérimentent des techniques de plus en plus élaborées, tout cela dans un but unique : voler toujours plus haut, passer au-dessus de la couche nuageuse qui empêche la lumière de Sol de réchauffer la Terre, s'approcher de la lumière. Bien entendu, les dirigeants de la plupart des stallites désapprouvent officiellement ces tentatives. Mais en secret, la plupart d'entre eux admire et encourage les conquérants de l'impossible — les Icariens, formant une sorte de société secrète transcendant les barrières politiques et sociales — qui risquent leur vie pour approcher la Vérité.

ELDENA

Le continent américain (désigné par ses habitants sous le nom d'Eldena, contraction approximative d'El Dorado et d'Eden, paradis perdu) a autant souffert que les autres du Grand Cataclysme, mais ses particularismes géographiques et son relatif isolement ont considérablement compliqué les choses. L'averse de météorites qui s'est déversée sur les États-Unis et le Mexique a transformé les grandes plaines centrales en des territoires désertiques, et creusé des cratères gigantesques. La chute d'un monolithe de dimensions titanesques dans le Golfe du Mexique a considérablement modifié le contour des côtes : le bassin du Mississipi et les régions environnantes ne sont plus que de vastes étendues marécageuses infestées d'alligators et d'autres créatures. Au nord, l'essentiel du Canada est maintenant recouvert par les glaces, et les fréquentes tempêtes de neige grisâtre qui s'abattent sur le territoire rendent la vie particulièrement difficile. Il est théoriquement possible de passer de Terre-Neuve à l'ancienne île d'Islande, aujourd'hui rattachée à l'Europe, sans se mouiller les pieds, mais rares sont les marcheurs à avoir jamais tenté un tel périple. De fait, Eldena est totalement isolée du reste du Monde, et nombreux sont ses habitants qui pensent qu'elle est le dernier continent à abriter une vie sur Terre. Oublieux du reste du monde, les natifs se sont tout d'abord déchirés en de sanglantes guerres civiles et inter-ethniques, avant que les rigueurs du climat et les difficultés de l'existence ne viennent balayer les notions de races, d'états ou de frontières et que les premiers stallites ne se forment. À l'ouest, la Californie s'est vue défigurée par une série de tremblements de terre. Il s'agit maintenant d'une région semi-volcanique, creusée de profonds canyons, battue par de violentes tornades et dans laquelle la mer s'est par endroits considérablement avancée. Le sort des terres du sud n'est guère plus enviable. Comme la plupart des grandes forêts, l'Amazonie, déjà dévastée par le défrichement systématique qui ne s'est achevé qu'en 2020, n'est plus qu'une gigantesque tourbière, un enfer végétal où seules les espèces les plus tenaces ont pu survivre. Comme l'Himalaya, la chaîne de la Cordillère des Andes a subi de profondes modifications. Plusieurs sommets ont été détruits, des montagnes se sont affaissées sur elles-mêmes, des volcans oubliés ont fait éruption et toute vie a été détruite en l'espace de quelques mois. Les premiers hommes à s'aventurer de nouveau dans la région ne l'ont fait qu'aux environs de l'an 2100, pour découvrir un no man's land quasi lunaire, aux formes fantasmagoriques et au silence spectral. Pour tous les habitants de cette partie de l'Amérique, la Cordillère des Andes est désormais un endroit maudit. Les légendes prétendent que les seuls stallites à s'y être implantés sont ceux des morts, une multitude de stallites fantômes et décharnés, comme autant d'excroissances tumorales accrochées à flancs de montagne. La côte a elle aussi beaucoup souffert, en particulier des raz-de-marée, mais à cent kilomètres près, elle reste encore reconnaissable. Les glaces sont montées jusqu'à des latitudes de — 40°, ce qui signifie que les ruines de Buenos Aires ne sont pas touchées. Il est peu probable que, dans son ensemble, le continent eldénien compte plus de 300 000 habitants, du moins dans ses stallites. Pour le reste, de nombreuses bandes de maraudeurs sillonnent le territoire dans toutes les directions, lançant parfois des attaques contre les stallites ou se contentant de mener une existence de nomades et de chasseurs. Le voyageur européen doit se préparer à être surpris : du fait des contacts quasi inexistants avec les autres continents, les eldéniens ont développé des systèmes politiques et sociaux qui leur sont spécifiques, et si la structure du stallite reste globalement conservée, surtout sur la côte est, elle a subi par endroits de profonds aménagements.

Le Charnier

Situé autour des ruines de New York, submergé par une eau boueuse et infestée d'anguilles géantes, le Charnier est le nom donné par ses habitants à ce qui est peut-être l'unique stallite « ouvert » du monde connu. Il s'agit plus en réalité d'une suite de camps et d'habitations précaires érigés autour des ruines de la Cité Mythique, laquelle abrite prétendument trois Runkas, que d'une véritable cité, avec ses règles et ses lois. Tous ceux qui ont choisi de vivre au sein du Charnier le font parce qu'ils ont été exclus de leur communauté, communauté dont ils ont la plupart du temps rejeté les croyances. La plupart des eldéniens considère ces hommes comme des hérétiques, parce qu'ils portent crédit à d'antiques légendes et pensent que d'immenses créatures de lumière vont sortir un jour de leurs tombes immergées pour marcher sur le monde. Plus étonnant, les habitants du Charnier semblent considérer que les êtres présents dans la « Cité sous la mer » sont les seuls véritables Titans solaires du monde, les seuls à avoir été préservés des attaques du temps et de l'Archessence Shankr. Certains vont jusqu'à plonger vers les ruines de la ville en s'abritant sous d'immenses cloches de métal, soi disant pour apporter leurs offrandes aux dieux engloutis. D'après leurs détracteurs, les mobiles des hérétiques sont beaucoup moins nobles : ils se contentent dit-on de fouiller les ruines à la recherche de trésors de l'Avant.

La Couronne Argentée

Cette communauté est un exemple presque unique de solidarité entre indiens natifs et européens de souche. Les stallites de la Couronne Argentée, nichés dans les montagnes rocheuses, sont un cas à part dans l'histoire nouvelle, puisque les membres des deux ethnies, s'ils ne se mêlent pas les uns aux autres par peur de perdre leurs derniers particularismes, n'en vivent pas moins en parfaite harmonie. Au cours des dernières années de l'Avant, de nombreuses tribus indiennes, parquées dans des réserves inhumaines, s'étaient révoltées contre les autorités et avaient gagné les montagnes pour mener une guérilla sans merci contre leurs tortionnaires. De nombreux Blancs, épris de justice et de liberté, ne tardèrent pas à les rejoindre. Les hommes qui vivent aujourd'hui dans les montagnes sont leurs descendants, et les deux peuples n'ont jamais oublié la fraternité qui les unissait. Afin de ne pas retomber dans les erreurs de leurs ancêtres, ils ont édifié des stallites indépendants les uns des autres et ont conservé leur culture respective, teintant les cultes rendus à leurs Runkas, situés à flancs de montagnes, de spécificités religieuses particulièrement marquées.

Broken Angels

Broken Angels est l'un des stallites américain dont la structure et l'organisation se rapprochent le plus des modèles européens, quoi qu'en théorie les deux communautés n'aient jamais été en contact. Situé sur les hauteurs de l'ancienne cité de Los Angeles, le cœur de la ville lui-même ayant été recouvert par les flots, ce stallite est régi par une caste de prêtres — les inquisiteurs — dont le rôle se rapproche de celui des prôneurs, mais dont la sévérité et la probité sont devenues légendaires. Quiconque ne suit pas les règles du stallite est aussitôt puni de mort... Une sanction impensable ailleurs car jugée suicidaire pour la société dans son ensemble. Les habitants du stallite semblent pourtant s'en accommoder parfaitement, dans la mesure où la plupart d'entre eux mène une vie proche de la sainteté, du moins tels qu'elle est conçue ici. Les « saints » de Broken Angels, tels qu'on les appelle parfois sarcastiquement, entendent devenir des exemples vivants pour leurs semblables et racheter les fautes de leurs ancêtres par leur conduite exemplaire. Seul détail : ils essaient à tout prix d'appliquer leurs préceptes à tous les habitants des environs, menant de véritables croisades contre des stallites voisins pour les « purifier » du mal qui les habite.

Anacite

Les descendants des indiens des plaines d'Amérique Centrale se sont établis dans les gigantesques mesas abandonnées par leurs ancêtres. À l'instar des mayas, ils sont connus pour leur mysticisme très riche et nombre d'entre eux sont des Initiés. De nombreuses légendes courent au sujet des indiens Anasazi, qui auraient mystérieusement disparu de la région voici de cela plusieurs siècles. Certains marcheurs parlent d'une prophétie, d'un retour annoncé et du rôle primordial joué par les indiens dans l'affrontement entre les forces de l'Ombre et de la Lumière. On note chez ces étranges personnages une proportion surnaturelle d'aveugles volontaires dotés de pouvoirs de voyance, de prescience et de divination. Les Anasazi, dit-on, détiendraient les secrets d'une troisième force essentielle mais inconnue. Quoi qu'il en soit, leurs stallites sont, à l'image du plus grand d'entre eux baptisé Anacite, de pures merveilles de rudesse et de délicatesse mêlées, des puits de lumière aux proportions hallucinantes dans lesquels ces indiens surgis de nulle part ont retrouvé l'esprit de leurs ancêtres.

Les Yucatans

Les légendes maya parlaient du cycle des soleils. Les principaux codex étaient formels : un cinquième cycle se préparait. Il sera précédé, disent les prophéties, d'une période de ténèbres durant laquelle les Purs devraient combattre les puissances de la Nuit. Au jour du Grand Cataclysme, les descendants des mayas ont rejoint leurs montagnes et leurs cités sacrées. Aujourd'hui organisés en sept stallites fédérés, les Mayas ont retrouvé l'essence de ce qui faisait leur civilisation. Le culte qu'ils rendent au Soleil date d'une époque très reculée où certains Runkas les avaient choisis comme messagers et confidents. En définitive, les Mayas n'ont fait que revenir vers leurs racines. Ils se sont souvenus du passé et se sont rappelés de leur mission. Leurs structures sociales, très proches de ce qu'elles étaient il y a plus d'un millénaire, s'accordent parfaitement aux buts qu'ils se sont fixés : protéger les dieux solaires et s'inspirer de leurs rêves pour bâtir une civilisation idéale. L'adéquation entre les buts fixés et les moyens employés, qui sont les mêmes que ceux de leurs ancêtres, est quasiment parfaite. Les Mayas sont aujourd'hui ceux qui se rapprochent le plus d'une civilisation « idéale » sur terre. Ils attendent patiemment la fin du cycle des ténèbres, espérant être bientôt les témoins privilégiés de l'émergence d'un monde nouveau, nourri de chaleur et de lumière. Surnommés « Yucatans » par allusion à la péninsule déchiquetée sur laquelle ils se sont établis, les Mayas, dont les stallites ressemblent aux grandes cités précolombiennes du temps jadis, vivent totalement repliés sur eux-mêmes, et rares sont les voyageurs qui osent s'aventurer sur leur territoire.

L'Amazon

Lors du Grand Cataclysme, ce qui restait de la forêt vierge s'est rapidement transformé en un gigantesque bourbier sur lequel des champignons ont commencé à pousser à un rythme effrayant. À la place des arbres dont seules quelques espèces sont parvenues à s'adapter en fondant leur cycle sur l'absorption de matières en décomposition, l'Amazon est donc devenue une vaste forêt de champignons géants et variés où survit tout un écosystème original. Près des côtes, une vaste mangrove plonge dans un rivage marécageux où se jettent l'Orénok et l'Amazon (les fleuves), plus larges encore que de nos jours. Les maigres tribus d'indiens protégées par des conventions internationales signées dans les années 2020 ont manifestement été absorbées par les populations plus « civilisées ». À l'heure actuelle, l'Amazon est un gigantesque no man's land peuplé de créatures extravagantes et d'espèces végétales souvent mutantes, altérées par une pollution endémique dont les effets sont par endroits encore visibles. Le seul stallite réellement conséquent de la région est placé sur les bords de l'Orénok. Sa structure sociale est relativement classique, mais ses habitants ont développé nombre de coutumes étranges, qui plongeraient sans doute les marcheurs européens dans une immense perplexité. En premier lieu, les prêtres de la ville, qui arpentent les tombeaux des deux Runkas enfouis sous la terre lors de somptueuses processions solennelles auxquelles assiste toute la population, portent autour du cou des gemmes comparables à celles qui sont incrustées dans le front des titans solaires. En certaines circonstances, ces répliques vibrent parfois d'une étrange pulsation lumineuse, et les prêtres sont alors assaillis de visions prémonitoires.

Jaynero

Situé sur les ruines de l'ancienne cité de Rio, Jaynero n'est plus qu'un archipel, dont émergent quelques sommets arrondis. Les habitants du stallite, édifié sur le plus élevé de ce sommet, sont devenus un peuple mystique et contemplatif. Leurs ancêtres, traumatisés par le cataclysme qui a submergé leur cité, leur ont transmis ce goût de la nostalgie et du passé. L'unique Runka du stallite est placé sous le niveau de la mer, dans l'île principale. Le stallite lui-même, du fait d'une surface réduite, est édifié tout en hauteur : c'est un amas invraisemblable de bâtiments brinquebalants, fabriqués avec des matériaux de récupération et des engins de l'Avant ; une véritable sculpture vivante hérissée de cadavres de voitures, de ba-

teaux, de résidus métalliques étagés sur plusieurs dizaines de mètres de hauteur, en équilibre improbable. Deux fois par an, les habitants de ce stallite aux structures sociales très lâches organisent un immense carnaval au cours duquel chacun essaye de s'enivrer jusqu'aux limites de sa résistance physique, afin de rentrer en contact avec les esprits des morts qui selon la légende, veillent sur la cité.

Le Puits de l'Esclave

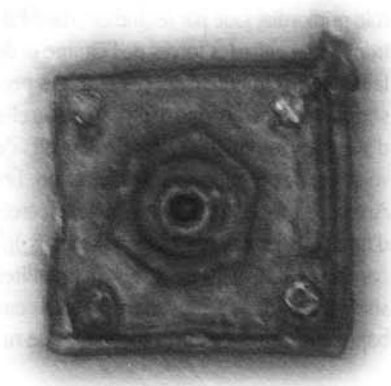
Le lac canadien dit de l'Esclave abritait au temps de l'avant une base sous-marine secrète, construite par des initiés pour protéger le Runka qui s'était protégé sous le gigantesque plan d'eau. La base a survécu au Cataclysme, même si ses habitants, des militaires pour la plupart, se sont presque tous entre-tués. Le site n'a jamais été totalement oublié. Quelques décennies après la catastrophe, des rescapés ont creusé d'immenses tunnels y conduisant, puis ont bâti une cité flottante, qu'ils ont amarrée juste au-dessus du tombeau. Le lac est aujourd'hui entièrement gelé, à l'exception d'un mince filet d'eau courant autour du stallite, réchauffé par la présence du géant de lumière. Les conditions de vie du stallite de l'Esclave sont parmi les plus dures au monde. Les ressources étant particulièrement limitées, tous les habitants doivent se plier à une discipline extrêmement rigoureuse et sauf exception, les marcheurs ne sont pas tolérés dans l'enceinte de la cité.

Le Peuple des Rives

De nombreuses communautés se sont établies sur les plages interminables de l'ancienne Amérique du sud, miraculeusement épargnées par les raz-de-marée, mais défigurées et agrandies par les tremblements de terre tout proches. La plupart de ces plages font maintenant plusieurs dizaines de kilomètres de large. Quelques tombeaux de Runkas y ont été découverts et plusieurs stallites se sont construits à même les dunes, menés par une étrange civilisation néo-païenne — un étonnant mélange d'anciens écologistes, d'indiens expatriés et de scientifiques repentis. Le résultat est souvent déroutant : des stallites creusés dans le sable, aux proportions souvent inattendues. Les habitants de ces cités lunaires maîtrisent la fabrication du verre, et en ont fait leur matériau principal. Telles de fragiles cathédrales percées de lumières, leurs cités aériennes dressent leurs flèches cristallines vers un ciel impassible et renvoient à leurs habitants les échos des vagues venant se briser sur les plages immenses. Les stallites sont généralement suffisamment espacés les uns des autres pour ne pas entrer en conflit. Leurs principales ressources proviennent de la mer.

LES TERRES AUSTRALES

Les Terres Australes sont tout ce qui reste de l'Australie, ce continent ayant été durement touché par le Grand Cataclysme. La Péninsule du Cap York s'est détachée du reste de l'île, et la partie sud-ouest du continent a été submergée par les eaux, se transformant en un gigantesque marais duquel n'émergent que quelques îlots de civilisation. Heureusement pour leurs habitants, les Terres Australes ont été épargnées par les glaces, même si la température moyenne ne dépasse pas les deux degrés Celsius. On distingue trois saisons principales : celles des cyclones, terriblement fréquents dans cette partie du globe, celle de la grande sécheresse, qui dure presque six mois et fouette les terres du centre de ses vents brûlants, et celle des gels australs, qui fournit à l'île l'essentiel de ses précipitations, généralement sous la forme d'une neige fondue et grisâtre. Du fait de leur isolement total et de l'absence de moyens de communication dignes de ce nom, les Terres Australes sont pour ainsi dire coupées du reste du monde, et les marcheurs européens ne connaissent d'elles que les légendes qui courent à leur sujet. On parle évidemment d'un stallite géant fondé sur Ayers Rock ; le plus vaste tombeau Runka de la planète, dont le monolithe lui-même n'est que la partie visible. On évoque également des cités aux proportions vertigineuses, accrochées à flancs de falaise (certaines côtes ont été surélevées par de violents séismes) et surplombant la mer de plusieurs centaines de mètres. D'étranges rumeurs courent également au sujet des stallites — si de telles cités ont encore un quelconque rapport avec les structures qui nous sont familières — des stallites que l'on dit soit mouvants, transportés sur de gigantesques chariots alimentés par l'énergie même des Runkas y reposant, soit tout simplement invisibles, protégés par des pouvoirs surnaturels. À la base de ces rumeurs, on retrouve souvent des peuples aborigènes qui entretiendraient avec la nature des sortes de liens mystiques et en retireraient de fabuleux pouvoirs... Mais on ne peut non plus passer sous silence le rôle joué par les cyclones, considérés dit-on par certaines peuplades comme des divinités à part entière, capables d'altérer la nature des choses. Au cœur du cyclone, affirment les légendes, le temps n'est plus le temps. Il devient une force vivante et capable de raison. Quel crédit apporter à de telles affirmations ? Les réalités des Terres Australes semblent bien éloignées des conceptions européennes. Qui sait quelles forces étranges elles abritent en leur sein ? Seuls de courageux marcheurs, décidés à entreprendre le grand périple, pourraient en apprendre plus aux habitants de Phénice et des stallites environnants.



Les Survivants

Courageux d'entre les courageux ou bien réprouvés sans avenir du monde de Sombre-Terre, les Survivants composent la partie de l'humanité qui erre en peine à l'extérieur des stallites. Ces humains sont particulièrement résistants tant sur le plan physique que sur les plans mental et émotionnel. Ils sont très souvent nomades par nécessité au regard du très faible pouvoir de productivité que l'Obscur peut engendrer. Les Survivants qui sont décrits dans ce chapitre sont représentatifs de ce que l'on peut trouver comme type d'humanité (ou bien de quasi-humanité) dans Sombre-Terre en dehors des stallites. Peut-être qu'au sein de ces damnés de la Terre se trouvent les germes d'une nouvelle vie. Vous pouvez les utiliser lorsque les Pjs sortiront de Phénice et s'aventureront dans le grand néant de l'Obscur.

LES ADAPTÉS

Tout le long de la première moitié du XXIe siècle, de violentes guérillas culturelles opposèrent les groupes garants d'une culture ancestrale — certains Indiens, Africains, Esquimaux et bien des régionalistes — aux défenseurs d'une aseptisation marchande des mythes mondiaux. Les premiers multiplièrent les fréquents retours aux sources, pour sauvegarder leurs techniques tribales, et surtout parce que leurs corps s'adaptaient mal à la vie moderne.

Après l'apocalypse, ces groupes attentifs à la nature regardèrent leur environnement changer, et ils testèrent les nouveaux effets des plantes et des mousses dont l'utilisation traditionnelle se maintenait et qui auguraient d'une résistance salvatrice à l'Obscur. Ils migrèrent jusqu'aux territoires les plus favorables à leur survie, certains se mettant sous la coupe d'aurores boréales constantes. Leurs prédispositions génétiques, alliées à leur connaissance des nouveaux cycles de vie, en firent des hommes sur adaptés au nouveau monde.

Jusqu'à aujourd'hui, aucun marcheur n'a rencontré les adaptés. Il n'existe ni mythe ni légende racontant leur histoire et leur existence au travers des trois derniers siècles. Ils représentent pourtant un enjeu de taille dans la bataille contre les ténèbres. Leur résistance corporelle, c'est à dire leurs patrimoines génétiques, présagent, peut-être au travers de métissages, une ère nouvelle. En cela, ces petites communautés fragiles pourraient bien être l'un des biens les plus précieux de Sombre-Terre.

Les Esquimaux

Tout au nord de la Roke, éparpillées sur les banquises, des tribus d'Esquimaux migrent en suivant les bans de poissons ou les créatures subaquatiques. Ils vivent dans des igloos, et disposent de centaines de mots pour parler des nuances d'état de la glace et du froid. Ils ont appris à purger partiellement leurs aliments des traces de corruption laissées par l'archessence sombre, et ont instauré une société fraternelle de libre parole et de prise de décision commune.

Les aborigenes

En réponse au climat très particulier des terres australes (une période de cyclones violents précède six mois de sécheresse suivis de pluies froides), le corps des aborigènes stocke dans des graisses une grande partie de l'eau dont ils ont besoin la moitié de l'année. Leur organisme fonctionne alors sur ces réserves, au sein desquelles sont sécrétés des anticorps qui amenuisent les effets de l'archessence sombre. Au-delà de cette mutation, la société aborigène fonctionne autour de rituels cathartiques qui en assurent la cohésion et génèrent une véritable harmonie mentale. L'une de leurs croyances voudrait, qu'ensemble, ils puissent dévier la trajectoire d'un cyclone…

Les Yelmites

Dispersés dans Solaria, les Yelmites sont les descendants des dernières tribus rurales d'Afrique. De petite taille, ils vivent dans un temps rituel, où chaque geste quotidien renvoie à un acte sacralisé, qui fait référence à un culte de la terre. Éleveurs, agriculteurs, ils protègent leurs plants sous d'épaisses couches de mucus ou de fumier. Lors de leurs transes, ils semblent dialoguer avec des pulsations sourdes venues de la terre elle-même.

Les Indiens de l'Amazon

Les adaptés de l'Amazon doivent tout à une plante hallucinogène qui décuple leur résistance en amoindrissant leur sensibilité au froid et à la douleur. Cette racine, qu'ils mâchent sans cesse, élargit aussi leur conscience au point qu'ils devinent, ou ressentent plutôt, les volontés des animaux qui les entourent.

LES DERNIERES COLONIES

Avant le grand cataclysme, l'humanité s'était lancée dans de nombreux programmes scientifiques visant à élaborer des écosystèmes autonomes, tant pour installer des colonies extraterrestres que pour préserver l'environnement malmené par la pollution. Peu de ces biosphères se sont maintenues jusqu'à aujourd'hui, soit parce qu'elles se sont avérées défaillantes, soit parce qu'elles ont été prises d'assaut avant ou après l'apocalypse. Quatre d'entre elles ont réussi à rentrer en contact, et s'entraident en se communiquant des informations scientifiques de haut niveau (ces survivants ont continué à enrichir les sciences de l'avant), ou des données concernant Sombre Terre. Lentement, mais sûrement, elles réfléchissent à un moyen de dissoudre le Noir Nuage et de répandre à nouveau la vie, grâce aux spécimens, aux graines et aux cartes génétiques qu'elles ont conservés.

Ceux-du-ciel

La station satellite Goa-Miyazaki est en orbite basse autour de la Terre. Construite directement dans l'espace de 2022 à 2043, elle contient une centaine de survivants, tous descendants d'astronautes d'élite. Ce sont eux qui, en balayant d'ondes la surface de la Terre, ont pu établir et maintenir le contact avec les quatre autres biosphères. La croûte de nuages les empêchent d'élaborer des cartes satellites autres que fragmentaires : ils ont tout de même répertoriés tous les stallites. Ils vivent dans l'angoisse d'un retour forcé, la station orbitale étant inéluctablement attirée par la gravité terrestre.

La bulle sous-marine

Installée au large du Maroc en 2047, dans l'Atlantique, la ville sous-marine avait pour but l'étude des fonds marins, et surtout leur exploitation agricole et minière. C'est l'une des bulles de la dernière génération, équipée, par exemple, d'un parc d'attraction doublé d'un environnement virtuel, pour lutter contre la claustrophobie. Basée sur une double ressource (écosystème autonome et culture marine), elle a parfaitement résisté, malgré les remous et les courants forts générés par l'assèchement de la Méditerranée.

L'arche

L'arche est une vaste structure de verre édifiée pour préserver les derniers spécimens de faune et de flore de la forêt zaïroise. Totalement étanche, l'Arche avait été conçue pour éviter toute pollution, toute contamination extérieure. Les survivants vivent de ce substrat tropical, qu'ils défendent grâce à leurs armes high-tech. Les maraudeurs l'assaillent régulièrement. L'arche est ainsi devenue la première source d'informations sur Sombre Terre des dernières colonies.

La ville flottante

La ville flottante n'a pas pour origine un programme scientifique : elle devait être le havre de paix de quelques milliardaires en quête d'un refuge coupé de la violence du monde. Cinq à six mille personnes y vivent, dans des conditions difficiles, dues à l'autonomie partielle de la ville et à sa dérive sur les océans. La ville n'a survécu que grâce au contact avec les dernières colonies, qui, à distance, ont pu guider et aider la communauté ballottée.

Les envoyés

Des trois dernières biosphères décrites, partent régulièrement des envoyés, chargés d'étudier Sombre Terre, d'en répertorier les dangers et les traces de vie porteuses d'un potentiel de réutilisation pour l'Après. Les envoyés se sacrifient : il est pour eux hors de question de risquer une contamination en revenant dans leur environnement privilégié. Plusieurs contacts ont déjà eu lieu avec des marcheurs, effrayés par ces hommes vêtus de casques et de combinaisons improbables, capables de tuer un animal à distance sans qu'aucune lumière, aucun projectile n'apparaisse. Et qui, pourtant, tombent dans les pièges les plus connus de Sombre Terre. La langue des marcheurs commence à être comprise grâce à ces premiers contacts.

LES SOMBRES FILS

Les sombres fils (et filles) n'ont pas été directement touchés par l'archessence sombre : ce sont les rejetons d'hommes ou de femmes contaminés par la substance maléfique, des bâtards de shankréatures que les mères encore humaines éventrent si elles survivent à l'accouchement. L'archessence sombre n'a pas corrompu leur corps, elle s'y est immiscée dès l'origine, en tissant un substrat nouveau pour son expansion et en se générant une forme nouvelle, un métissage viable avec l'état humanoïde.

Leur peau est blafarde, épaisse comme du cuir, leur sang est d'un rouge si sombre qu'on dirait du pétrole, et leurs cheveux font penser à du crin. Ils ressemblent bien à des hommes, mais ils ne le sont plus tout à fait. Ils sont puissants, charpentés, extrêmement forts et leurs muscles sont perpétuellement tendus, en attente d'un effort soudain, prêts à répondre au moindre réflexe surdéveloppé.

Ils sont nyctalopes : leurs yeux percent la nuit, mais les obligent à fuir la lumière. Leur horloge biologique s'est adaptée à la nuit perpétuelle, leur temps de sommeil est extrêmement court — comme si leur cerveau n'exigeait aucune activité inconsciente et ingurgitait la vie sans avoir à en assumer les traumas. Ils sont peu sensibles au froid ou à la douleur, et si leur ouïe et leur odorat — leur flair — sont infaillibles, leur toucher ou leur goût se sont atrophiés. Leur système digestif semble à l'épreuve des pires nourritures, et ils arrivent instinctivement à bloquer longtemps leur respiration.

Que dire d'autre ? — on les connaît si mal et si peu ont vu le jour. Ils sont carnassiers, violents, et le sang les rend fous. Nombreux sont ceux qui naissent avec des malforma-

tions conséquentes, mais qui sont peut-être d'autres formes de suradaptation. Méconnus, forcément rejetés bien que certains arrivent à dissimuler leur état, les sombres fils sont peut-être l'avenir de l'homme.

La chasseresse.

Elle n'a pas de souvenirs, pas de nom. Elle parcourt nue l'Obscur en laissant libre cours à ses instincts de tueuse, indifférente aux gémissements des shankréatures comme aux râles des hommes. Elle a eu un jour un fils, dont elle n'a su quoi faire et qu'elle a regardé dépérir en silence, sans comprendre ce qu'elle ressentait.

Alvin

Alvin a été recueilli, bébé, par un marcheur, qui l'a éduqué comme s'il avait été son fils. Il est lui-même devenu un marcheur, exceptionnel, infatigable : un des rares capables d'entreprendre seul un voyage dans l'Obscur, ce qui fit de lui un messager hors pair dans bien des situations. Mais il lutte sans cesse contre ses instincts, en s'obligeant à méditer, à ne rien penser de longues heures durant.

Il s'interdit de manger de cette viande qui l'enrage — tant que sa constitution lui permet. Il vit dans l'angoisse de ces moments embrouillés lors desquels sa conscience s'estompe, avec la peur au ventre de s'éveiller dans les entrailles de ses compagnons déchiquetés. Encore et toujours, il revoit le cadavre de son père, qu'il avait dépecé de ses dents. Invariablement, au bout de quelques semaines sa violence se déchaîne alors que sa conscience se meurtrit. Parfois, il a le temps de plonger dans l'Obscur et de s'éloigner de ses amis…

Il est le petit-fils d'un sombre fils. Contrairement à son père, dont il n'a qu'un souvenir vague — le jour où il l'a chassé —, il a besoin de vivre près de l'archessence sombre, et de la dévorer goulûment. Elle renouvelle son organisme, lui donne la force pour tuer, chasser et vivre.

Les routiers

Les routiers se différencient des marcheurs par bien des aspects. Tout d'abord, ils forment des populations homogènes, qui se déplacent en familles, qui partagent un embryon de civilisation et qui véhiculent une culture aux racines inconnues. Sans chercher de destination, ils acceptent le voyage comme une finalité, fiers de leur liberté et de leur indépendance. Tout juste se donnent-ils rendez-vous tous les sept ans — dans un lieu à chaque fois nouveau —, pour procéder à des mariages entre les convois et s'échanger des cartes. Souvent, ils font confiance à des oiseaux, ou à certains petits rongeurs pour guider leurs pas. Certains, en effet, commencent à reproduire des cycles migrateurs — élément crucial dans un monde où ni les astres ni les boussoles ne peuvent aider les navigateurs.

C'est dans leurs croyances, dans leurs mythes, qu'ils se distinguent fondamentalement des marcheurs. L'histoire la plus répandue est celle de l'odyssée : en vain, les routiers chercheraient leur point de départ pour achever la « grande boucle ». Un autre mythe conçoit la vie des routiers comme une pérégrination en enfer : ils effectueraient le grand voyage que d'autres appellent la mort. Ils agissent ainsi en pèlerins, quand sur la route, ils appellent les marcheurs à cesser leur errance, pour les rejoindre dans la grande transhumance qui ramènera les hommes jusqu'à la vie.

La compagnie des traceurs

Quatre familles forment la compagnie des traceurs, réparties sur deux aéroglisseurs aux moteurs trafiqués pour fonctionner avec un mélange inflammable d'huile, de rueg et d'alcool. Les deux engins datent vraisemblablement de plusieurs décennies, tant ils sont rafistolés, rouillés et marqués de coups. Conscients de l'intérêt que peut susciter leurs véhicules — ils évitent toutes les ornières et les nids de poules —, les traceurs en ont compliqué le maniement : la survie des deux machines est désormais liée à la leur.

— Les pilotes. Evin conduit le premier hovercraft, alors que sa femme, Yora, pilote le second.

— Le timonier. C'est le fils aîné d'Evin, Equin. Il a en charge quatre petits pinsons blancs, qu'il libère en les attachant à un filin gris. Ce sont eux qui indiquent la route à suivre pour trouver des territoires cléments.

— Le fauconnier. La frêle et adolescente Aedivine s'occupe des cinq rapaces de la compagnie. Ils ont été longuement dressés à l'idée d'avoir un nid mouvant, ainsi qu'à l'attaque d'éventuels agresseurs qu'ils tentent d'énucléer. Ce sont eux qui assurent l'approvisionnement des traceurs.

Le convoi Romane

Quatre urs, quinze membres : le convoi Romane est fait de palanquins portés par les grands mammifères blancs au pelage recouvert de cendres. En cas d'agression, les urs s'avèrent de meilleurs armes que les fauchards meurtriers de la fratrie Romane. Les journées du convoi s'écoulent au rythme du ramassage du rueg nécessaire à la survie des hommes et des bêtes.

La légion des damnés

Une colonie de dix mille maudits qui traîneraient leur misère, une légion de damnés sanguinaires et esclavagistes, une horde pirate menée par un géant squelettique aux cent noms… Cauchemar, légende, réalité, nul ne le sait vraiment. Certains marcheurs y croient dur comme fer, d'autres haussent les épaules, quelques-uns parlent de preuves : des charniers de cadavres empalés, des traces profondes de chariots… Ceux qui ont vu la colonne décrépie ne bégayent que des souvenirs douloureux dans un délire traumatique dont ils ne se remettent jamais.

La colonne

Cinquante chariots pesants et hérissés d'armes, tirés par des hommes ahanant, constituent le trésor de guerre et le cœur de la légion des damnés. Le plus grand d'entre eux, haut de quatre mètres, sert de demeure au chef éternellement cagoulé. Les autres contiennent des médicaments et de vieilles conserves périmées datant de l'Avant, des réserves de combustible, des armes, des viandes séchées ou faisandées, le matériel

servant à surmonter les obstacles naturels… Tout autour, des centaines, ou des milliers selon les années, de survivants traînent leurs corps gangrenés, ravagés par la faim et la maladie. Les femmes sont enchaînées à côté d'esclaves aux crânes trépanés et réduits au rang d'animaux. La sempiternelle migration de la légion, qui durerait depuis plus d'un siècle, est chaotique, liée aux soubresauts de la pensée du chef et aux lumières aperçues. Ces dernières attirent la malédiction ambulante, qui fond sur les voyageurs et les communautés de survivants comme des papillons de nuit zombis. Le mouvement assure la survie de la colonne : à rester trop près d'un stallite, les risques seraient trop grands, et les pillages répondent à une logique désespérée de terre brûlée.

Les légionnaires

Les hommes les plus forts de la colonne, bien qu'édentés, bestiaux et emportés par la folie, constituent le groupe dominant des légionnaires. Ils sont éclaireurs, et trompent parfois leurs proies en se faisant passer pour des marcheurs. Ils enlèvent les égarés, et s'emportent lors des combats comme des bêtes de guerre fanatiques qui ne distinguent plus les alliés des ennemis. Ce sont eux aussi qui entretiennent un furieux culte du chef qui assure la soumission aveugle des damnés, hypnotisés par des phrases sans cesse ressassées. Le long de la colonne, ils éliminent sans pitié qui ose les défier, ne serait-ce que d'un regard, et ils guettent les symptômes connus des maladies contagieuses pour organiser l'épuration des esclaves touchés. Les hommes, ou les femmes, touchés par l'archessence sombre, font souvent partie des légionnaires, grâce à la force exceptionnelle accordée par la corruption. C'est au combat, ou lors de querelles d'affamés, qu'ils finissent tués par les autres légionnaires.

La rencontre

Les PJs peuvent lors de trajets dans l'Obscur être amenés à croiser la route de la légion. La mort n'est pas forcément au rendez-vous, dans la mesure où la légion est toujours en quête de nouveaux bras et d'êtres à soumettre. Une première altercation, même violente, avec des légionnaires dépêchés en éclaireur ne signifie pas une mise à mort immédiate par un groupe plus important qui leur succéderait. Pour les personnages les plus forts, la survie passe alors par un rituel d'acceptation dans la légion : un duel à mort, soit avec un autre personnage joueur, soit avec un légionnaire. Le vainqueur devient alors légionnaire, après avoir été dépouillé de ses biens. Pour les autres personnages dont l'allure indique clairement qu'ils ne sont pas des combattants, ils sont enchaînés et réduits au rang d'esclave. Il ne leur reste plus qu'à trouver un moyen de fuir avant l'irréversible trépanation.

Les ruinards

Longtemps, sur les décombres des villes passées, des survivants ont essayé de construire à partir des nombreux résidus de l'Avant de nouvelles citadelles. Mais les ruines se sont avérées être plus dangereuses que d'autres environnements eux aussi soumis à l'Obscur. Des plantes voraces y font éclater la pierre, alors que des rongeurs dévorent les mortiers et font s'effondrer les restes d'immeubles. Les stocks de déchets nocifs n'arrangèrent rien… Une fois les réserves épuisées, les hommes de la surface commencèrent une lutte fratricide avec ceux réfugiés dans les métros souterrains. Petit à petit, occupés à préserver et à défendre leurs dernières conserves, ils dégénérèrent jusqu'à perdre tout rudiment de langage. Hirsutes, chevelus, grognards, ils sont devenus des ruinards aux comportements préhistoriques.

Les meutes

La grande majorité des ruinards vie au sein de meutes qui errent dans les ruines, se nourrissant de rongeurs, de fougères, d'insectes ou de champignons. L'organisation sociale est primaire : les dominants s'octroient la nourriture et les femmes, et finissent renversés par des mâles plus jeunes. Le degré zéro de la conscience humaine s'exprime dans leurs uniques désirs bestiaux de sustentation et de copulation. Ils fuient devant ce qu'ils ne connaissent pas, et maîtrisent à peine le feu. Le seul mode d'action élaboré qu'ils pratiquent est la chasse, lors de laquelle la meute peut se révéler performante, à l'image de hyènes, de lycaons ou de loups.

Les enterrés

Ceux-là vivent sous terre, dans un noir quasi absolu. Armés de barre de fer, de tuyaux, ils traquent les rongeurs et les cafards, et s'aventurent — la nuit — à l'extérieur pour tenter des razzias. Leur périmètre d'intervention n'excède jamais quelques dizaines de mètres : ils veillent à toujours à avoir sous les yeux l'entrée du souterrain qui leur permettra de rejoindre leur refuge.

LES CLANS

Sous la férule d'hommes et de femmes plus intelligents, des clans se sont constitués autour d'éléments ou de lieux propices à la survie. Il peut s'agir d'un stock de munitions, si le clan a réussi à reproduire le maniement d'armes mécaniques, de carcasses d'avions confortables dont les soutes regorgent de vêtements. Les membres des clans ne s'éloignent jamais de leur bien, si ce n'est pour opérer des échanges rudimentaires, ponctués de grognements agressifs, qui dégénèrent souvent en combats. Les luttes entre clans sont incessantes : tous cherchent à s'approprier le terrain — et les femmes — du clan adverse. Contrairement aux meutes, les clans progressent lentement et gardent en mémoire des techniques de survie, comme la construction de pièges ou de collets.

Le clan de la cuve

Ils sont une trentaine, une dizaine d'hommes et une vingtaine de femmes et enfants, à vivre autour d'une cuve qui recèle le plus grand des trésors : de la viande congelée répartie dans des caissons autonomes d'un point de vue énergétique. Seul problème : il s'agit de corps humains cryogénisés à la veille de l'apocalypse. Nombreux sont ceux qui pensaient pouvoir se réveiller après la chute des météorites… Le clan est dirigé par Yorgren, un grand Blanc dans la force de l'âge, qui a eu l'intelligence de confier le dépeçage des corps à une sorte de sorcier. Ils sont tous deux les seuls à connaître l'origine secrète de la viande. Afin de préserver le secret, Yorgern et le sorcier ont instauré un rituel complexe et baroque qui récompense ceux qui surveillent et défendent la cuve.

LES MARCHEURS

Perpétuellement forcés de se regrouper pour entreprendre les dangereuses traversées de l'Obscur, les marcheurs oscillent sans cesse entre leur volonté d'indépendance et la nécessité de former une communauté. Le fait même d'ignorer s'ils seront encore en vie demain constitue un obstacle permanent à leur organisation. Néanmoins, ils participent à un tribut commun — « ils payent la route »-, afin que les chemins connus soient un minimum balisés. Des guides sillonnent ainsi les axes principaux pour s'assurer de leur viabilité… Voici la description de cet embryon communautaire et solidaire. Jusqu'à ce jour, seule la confrérie des passeurs, dans les Alpes, a réussi à regrouper durablement de nombreux marcheurs d'après les trois modèles suivants :

Les guides

Jamais, dans les tavernes et les auberges de marcheurs, le tenancier n'oublie de faire payer la route : quelques lux, un peu d'argent ou un objet, pour les guides. Ces derniers refont sans cesse le même trajet pour visiter et approvisionner de discrets relais, s'assurer de quelques caches mobiles contenant matériel et rations de survie. Surtout, ils balisent les trajets de signes de pistes presque imperceptibles. Éphémères, ces signes exigent d'être sans cesse réinstallés, selon un code établi il y a des dizaines d'années. Il est compris par tous, mais suffisamment modulaire pour que les Shankréatures ou les maraudeurs n'en ait jamais saisi toutes les finesses.

Les explorateurs

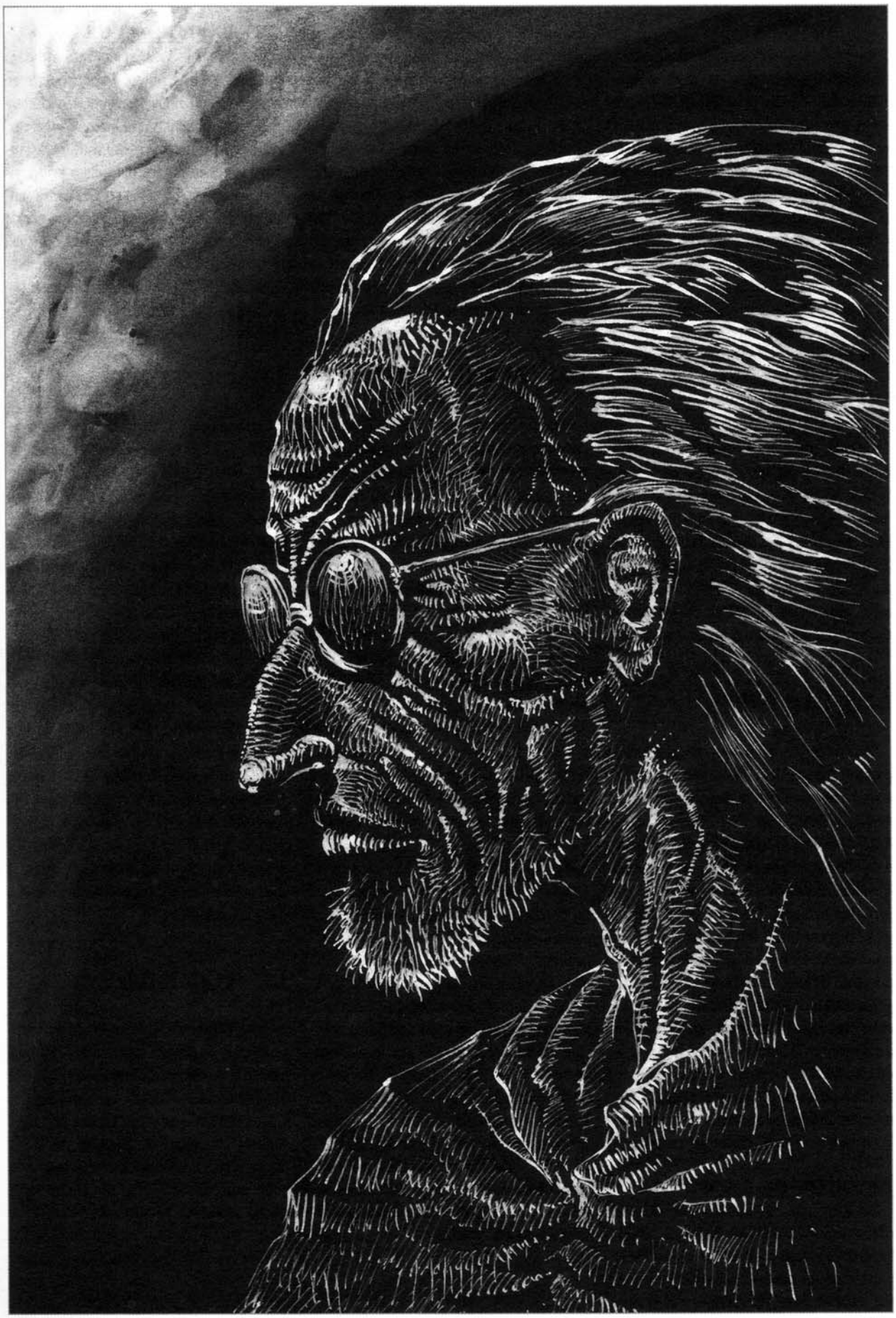
Tout marcheur s'est un jour retrouvé dans cette situation : ouvrir, ou découvrir en s'égarant, une nouvelle route, un chemin plus court ou un passage moins dangereux. Cette prospection nécessite souvent de surmonter des obstacles naturels a priori infranchissables. Il faut passer des ravins, enjamber des cours d'eau saumâtre, creuser de courts tunnels ou des tranchées qui permettront aux marcheurs de se dissimuler dans les zones les plus dangereuses. Du gros œuvre que des équipées entreprennent armées de leur seule débrouillardise.

Les chasseurs de lumieres

Certaines parties des marais qui entourent Phénice, et de nombreux autres milieux naturels, sont peuplés d'insectes luminescents, de lucioles phosphorescentes qui communiquent entre elles lors de ballets presque électriques, et qui dansent leur séduction dans de brefs éclats lumineux, comme si un peintre survolté tachetait d'une lumière impressionniste l'Obscur. Or, en les piégeant dans une résine, on peut s'emparer de cette éphémère brillance des insectes. Ainsi sont apparus les chasseurs de lumières, qui trouvent leurs plus grands trésors lors des périodes de reproduction. Les phalènes miroirs, par exemple, ne papillotent qu'alors, se fondant le reste du temps dans l'Obscur grâce à une homochromie mimétique. Les chasseurs disposent de nombreux pièges, mais la traque est risquée. Dans les ténèbres, la lumière est votre seule amie et votre pire ennemie : les prédateurs ne sont pas tous aveugles…

LE KONKAL

Cette organisation tentaculaire est présente dans la plupart des stallites. Elle fut fondée à la suite du Grand Cataclysme par des fanatiques religieux que le culte du Grand Solaar avait évincés des premiers stallites. Au cours du premier siècle, le Konkal n'était encore qu'un réseau fragile de petits groupuscules. Mais dès le deuxième siècle, le Konkal se structura : ces grou-



puscules isolés commencèrent à entretenir des contacts réguliers grâce aux Marcheurs. Au début du troisième siècle, le Konkal gagna son indépendance en ayant ses propres Marcheurs assurant la liaison entre chaque stallite. Aujourd'hui, le Konkal a achevé sa mutation. Chaque stallite abrite une Bastide secrète placée sous les ordres d'une Forteresse contrôlant les activités du Konkal sur chaque continent (du moins les grandes zones géographiques esquissées par le Grand Cataclysme). Les Forteresses obéiraient elles-mêmes à un Donjon mystérieux où siégeraient les maîtres du Konkal.

Le dogme konkalite

Au fil des générations, il a étroitement mêlé et déformé l'ensemble des religions apportées par les fanatiques des premiers siècles. A l'heure actuelle, le konkalite adore une divinité unique dont le Fils siégerait sur le trône du Donjon. Pour le Konkal, tous les moyens sont bons pour permettre à leur Dieu de triompher, justifiant ainsi l'ensemble de ses activités criminelles. Aux yeux des Initiés des Maisons, le Dieu konkalite serait en réalité le Seigneur Shankr et son Fils, une shankréature dévouée essayant d'anéantir le culte du Grand Solaar. De fait, les konkalites estiment que le Grand Solaar est une divinité païenne. Ils considèrent que la lumière est utile mais dangereuse. C'est pourquoi ils s'éclairent rarement, considérant que l'ombre est leur meilleure alliée.

Le quotidien konkalite

Le Konkal est une organisation criminelle : le konkalite est assassin ou voleur. Toutefois, il est intégré au stallite. Votre voisin peut être du Konkal sans que vous ayez le moindre soupçon. Seuls deux ou trois responsables de la Bastide locale, les Hassachins, deviennent des clandestins. Au sein d'une Bastide, on consacre chaque journée à l'affaiblissement du Grand Solaar. On projette l'assassinat d'un Prôneur, la destruction d'un temple ou d'une statue, etc. Une guerre sainte sans répit dont les Initiés sont les seuls à avoir deviné l'ampleur. Contrairement à leurs pairs installés dans les stallites, les Marcheurs konkalites agissent aux yeux de tous. Regroupés en tribus nomades, ils assaillent les marcheurs isolés. La plupart des gens pensent que le Konkal se résume à ces maraudeurs aux masques terrifiants.

La Forteresse phénicienne

Installée dans des caves du quartier des Écharpes Pourpres, elle régna fort longtemps sur les Bastides disséminées dans la Roke avant d'être quasiment anéantie par une vaste opération des Gardiens du feu (sous couvert d'agir contre les Écharpes pourpres), commanditée de loin par les Initiés phéniciens. La plupart des hommes qui participèrent à cette chasse souterraine furent rapidement dispersés dans des avant-postes aux quatre coins des Abords. La plupart décédèrent sans avoir raconté un seul mot de cette nuit terrible. A la suite de ce coup de force, les rares survivants de la Forteresse se terrèrent de longues années. Jusqu'à l'avènement de la Vapeur, le stallite n'abrita plus qu'une Bastide moribonde. Mais avec la Vapeur et surtout le peuplement accéléré de Phénice, les konkalites purent à nouveau se regrouper. La Bastide se mua à nouveau en Forteresse et depuis, exerce son influence sur la Roke tout entière. Aujourd'hui, elle est prête à prendre l'initiative. Les fidèles convertis patiemment au cours des années passées vont pouvoir étendre l'influence du Konkal…

Drakor, prophète konkalite

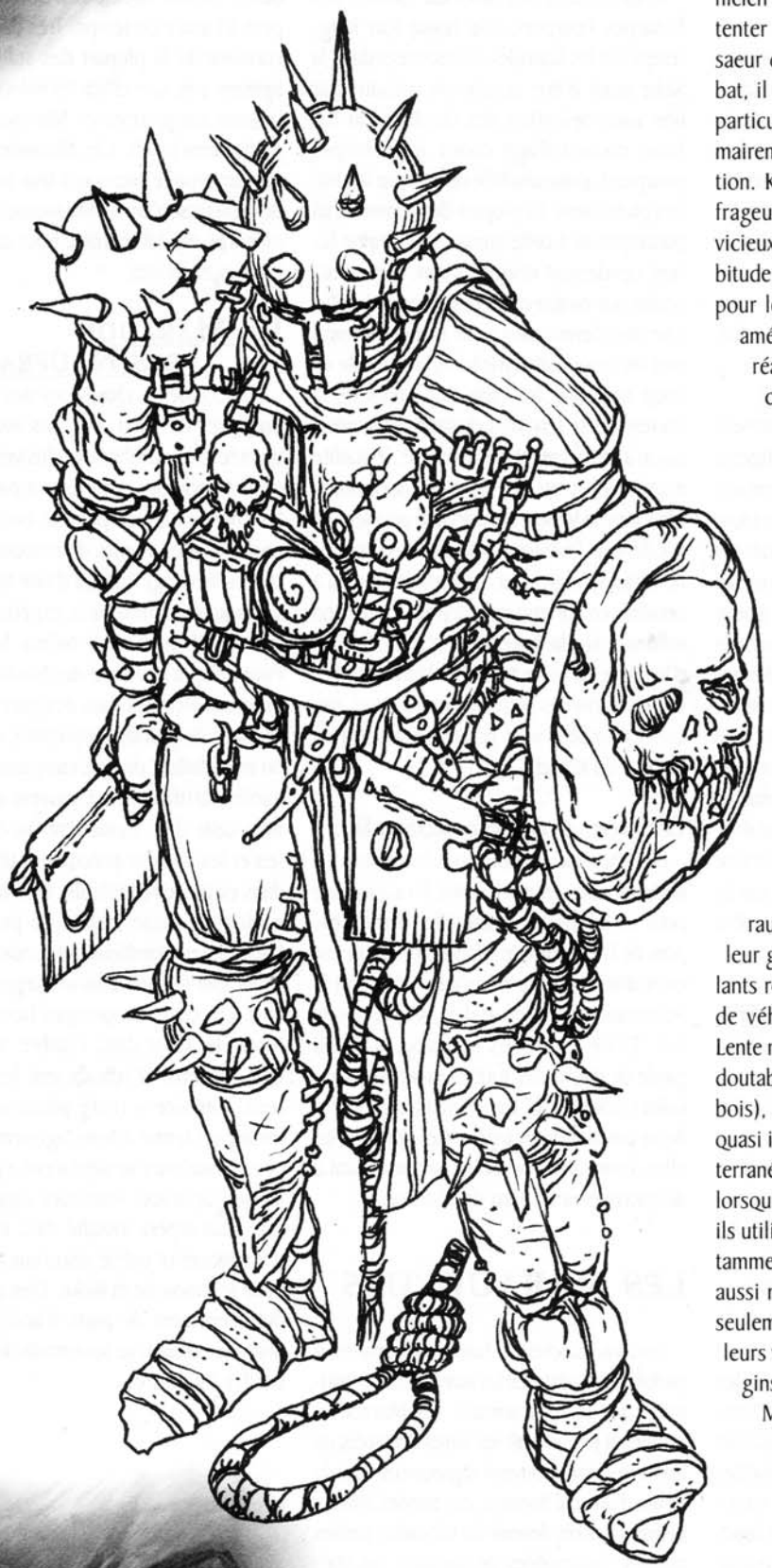
Les cheveux grisonnants, de petites lunettes rondes en verre fumé, Drakor passe pour un intellectuel tranquille dans les tripots de l'Assommoir. Mais ce konkalite est en réalité un habile calculateur dirigeant la Forteresse phénicienne depuis déjà douze ans. Tirant les leçons du passé, il prend garde de dissimuler toutes les actions konkalites comme de banals faits divers afin de ne pas alerter les Initiés. Ces derniers, en effet, continuent de croire que le Konkal a définitivement disparu de Phénice.

Les maraudeurs

Anciens Marcheurs, exilés, mercenaires et parfois shankréatures les maraudeurs constituent des bandes armées, les Maraudes, sillonnant jour et nuit les terres dévastées de Sombre-Terre. Souvent regroupées sous la férule d'un seul homme, ces bandes armées peuvent parfois devenir de véritables petites armées susceptibles de menacer un stallite. Toutefois, elles survivent rarement plus de quelques années. La plupart se dissolvent d'elles-mêmes dès la mort du chef ou lors des premières dissensions à propos d'un butin. Seules quelques Maraudes échappent à l'usure du temps. Très dangereuses, connues de la plupart des stallites, elles agissent avec une efficacité redoutable, s'attaquant aux groupes de Marcheurs ou aux monastères isolés. Ces Maraudes ont souvent un repaire secret qui leur sert de base de repli lorsqu'un stallite menacé constitue un corps expéditionnaire pour mettre fin à leurs agissements.

La Maraude des Naufrageurs

Elle écume les chaudrons des enfers depuis près de vingt ans sans avoir été inquiétée. Ses membres, exclusivement d'anciens Marcheurs, connaissent parfaitement les chemins qui serpentent entre les îles-promontoires. Armés de redoutables tranchoirs, le visage casqué d'une boulefer, ils s'attaquent surtout aux expéditions partant de Phénice ainsi qu'aux Marcheurs. Pour cela, la Maraude des Naufrageurs attirent ses victimes dans des guets-apens en utilisant de grands projecteurs de lumière ou en installant de faux campements. Cette lumière artificielle est souvent confondue avec celle d'un monastère ou d'un grand feu et les naïfs se précipitent tête baissée dans ce piège redoutable. Les Naufrageurs ne font presque jamais de prisonniers. Lorsque les Marcheurs se rendent compte qu'ils sont tombés dans un piège, il est trop tard. Les cents et quelques hommes de la Maraude, tapis dans l'ombre, sortent de leur cachette et massacrent les malheureux. Phénice a tenté plusieurs fois de mettre un terme à leurs agissements mais ces maraudeurs se déplacent à pied, sans laisser de trace. Plusieurs rapports font état d'un repère installé dans la carcasse d'un paquebot enlisé jusqu'aux cheminées dans le limon de la Roke. Des cheminées qui serviraient de puits d'accès pour un immense complexe souterrain dans les entrailles du navire…



Konrad « Demi-Bras »

Ce colosse fut d'abord un gladiateur phénicien avant de s'improviser Marcheur pour tenter de faire fortune en devenant chasseur de lumière. De ses années de combat, il a gardé de profondes séquelles, en particulier deux bras en cuivre oxydé sommairement articulés qui ont fait sa réputation. Konrad dirige la Maraude des Naufrageurs depuis le début. Personnage vicieux, tortionnaire par vocation, il a l'habitude d'épargner certaines de ses victimes pour les amener dans son repaire où il a aménagé plusieurs salles de torture. En réalité, Konrad est totalement fou, le cerveau grillé par des alcools frelatés retrouvés dans les entrailles du paquebot.

La Maraude des Roulants

Elle regroupe, sous la férule d'un ex-antéquaire phénicien, quelques techniciens et artisans dont le seul point commun est d'avoir fui leur stallite d'origine. Brimés dans leurs recherches, ces techniciens (des Huiliers notamment mais aussi des artisans bâtisseurs) se sont improvisés maraudeurs afin de donner libre cours à leur génie inventif. La Maraude des Roulants ressemble à une caravane constituée de véhicules hétéroclites et mystérieux. Lente mais dotée d'une puissance de feu redoutable (couleuvrines à vapeur et courbois), cette caravane effectue un périple quasi immuable dans l'ancien bassin méditerranéen. Ces maraudeurs n'attaquent que lorsqu'ils s'y sentent obligé. Dans ce cas, ils utilisent des armes à longue portée (notamment leurs couleuvrines à vapeur mais aussi mousquet à rueg et mitraille). C'est seulement après avoir décimé les rangs de leurs victimes qu'ils sortiront de leurs engins pour dépouiller les survivants. La Maraude des Roulants cherche avant tout à assurer sa subsistance pour permettre à ses membres de poursuivre leurs recherches. Le butin ne sert qu'à acheter des pièces au détroit de Gibraltar ou dans les stallites (la caravane envoie quelques techniciens dégui-

sés en Marcheurs). Les Huiliers phéniciens aimeraient beaucoup mettre la main sur cette Maraude dont la technologie recèlerait des merveilles. Des récompenses formidables sont promises à ceux qui permettraient de l'arrêter.

LE SOLEIL VERT

A l'origine, les adeptes du soleil vert étaient des hommes et des femmes profondément anticléricaux. Agnostiques patentés, ils quittèrent les stallites dès l'émergence de la caste des prôneurs. Marcheurs isolés, ils finirent par partager ce refus catégorique du diktat religieux du Grand Solaar. Le fondement du Soleil Vert naquit avec la découverte par l'un d'eux d'une huile très particulière. Baptisée la Folène, cette huile accélérerait la décomposition d'un corps et surtout le dégagement des flammèches gazeuses qui pouvaient en résulter. En commandant aux feux follets, les adeptes du Soleil Vert profitaient d'une « énergie » presque intarissable fournie par les millions de cadavres datant du Grand Cataclysme. La folène devint un symbole qui allait marquer ses adeptes. A se servir des morts, ils commencèrent à croire que c'était là l'avenir de Sombre-Terre, que cette énergie n'était pas innocente. Le temps triompha des agnostiques d'hier. La seconde génération de Marcheurs se mit à murmurer l'existence du Soleil Vert. Toutes les petites flammèches des victimes du Grand Cataclysme s'uniraient un jour pour accoucher d'un nouvel astre qui disperserait le Noir-Nuage. Aujourd'hui, le Soleil Vert est une sorte de religion païenne tournée vers les morts. Ses adeptes ne cessent de grandir au fur et à mesure que le récit de son existence se transmet de Marcheur en Marcheur à travers les continents de Sombre-Terre.

LA FOLENE

Cette huile provient d'une plante, la mandrène, qui pousse surtout dans les endroits humides. La Roke regorge de cette plante aux couleurs orangées. L'huile obtenue à partir de la mandrène est conservée par les adeptes du Soleil Vert dans des petites fioles. Il suffit d'en verser le contenu sur la terre pour qu'elle capte, par le biais d'une réaction chimique inconnue, le gaz contenu dans les cadavres. Aujourd'hui, les flammèches sont à même de subsister plusieurs heures à la surface du sol, improvisant ainsi d'étranges feux de camp aux reflets verdâtres. Cela est surtout possible au-dessus des grandes concentrations urbaines de l'Avant où des poches de méthane permettent au folène d'agir.

LES TRIBUS DU SOLEIL VERT

La tribu compte généralement une cinquantaine d'individus dirigés par un shaman ayant seul le droit de verser l'huile sur le sol au cours d'un rite alternant le chant et la danse. La tribu est généralement sédentaire mais il arrive qu'elle s'arrête plusieurs mois au-dessus d'une métropole d'antan pour profiter de son « énergie ». En règle générale, ces tribus sont pacifistes mais elles se battront férocement si on les attaque. Certains maraudeurs peuvent en témoigner... En réalité, les adeptes du Soleil Vert ne craignent pas de mourir, persuadés qu'ils deviendront à leur mort une flammèche concourant à l'avènement du Soleil Vert. En revanche, lorsqu'un membre décède, toute la tribu fête le disparu au cours d'une cérémonie où l'on enferme une petite pierre luminescente dans sa poitrine (notons que des chasseurs de lumière sont parfois devenus des profanateurs sans scrupule en ayant eu vent de cette pratique).

A l'égard des visiteurs, les tribus sont accueillantes. Le Soleil Vert brillera pour tout le monde et la tribu accepte toujours de partager sa flammèche avec des inconnus animés de bonnes intentions.

LA TRIBU DE MACHOUK

Cette tribu survit dans les abords de Phénice. Composée d'une trentaine d'individus dirigés par un certain Machouk, elle fait l'objet de toutes les attentions de la part des Initiés de la Maison Sarkesh. En effet, à la suite de plusieurs contacts avec la tribu, des Marcheurs ont rapporté qu'elle semblait capable d'attirer « régulièrement » des Shankréatures pour les prendre au piège. Intriguée, la Maison Sarkesh a dépêché plusieurs Initiés en qualité d'ethnologues pour étudier la tribu. Ils ont découvert qu'elle perpétuait une étrange tradition visant à sacrifier les créatures des ténèbres pour soi-disant participer à l'avènement du Soleil Vert. En tout état de cause, la tribu aurait découvert que les feux follets agiraient parfois comme un aimant à l'égard des Shankréatures. L'origine mortuaire des flammèches serait la cause de cette attirance contre nature. D'ordinaire, une shankréature fuit la lumière. Celle des feux follets exercerait une fascination presque hypnotique sur les Shankréatures. Depuis plusieurs années, la Maison Sarkesh envoie des Initiés pour étudier le phénomène en espérant un jour se servir de l'huile de mandrène comme appât pour lutter contre les Shankréatures.

LES MILIEUX

Sous ce terme générique, le Mj trouvera la description globale des milieux géographiques et écologiques que pourront rencontrer les personnages. La classification adoptée est naturellement simplificatrice et a pour fonction de rendre possible la description et la gestion des paysages tourmentés de Sombre-Terre. Ainsi, à chaque milieu sont associés des animaux et des plantes, qui quelquefois ont résisté — ou dégénéré — suite au Grand Cataclysme. De plus, au regard de la confusion géologique que connaît la terre depuis trois cents années, les milieux se confondent souvent et les paysages traversés assemblent souvent plusieurs contextes en un même endroit. Ainsi, on peut trouver des marais dans des montagnes, des déserts dans l'Obscur.

La règle générale de la vie sur Sombre-Terre est le sommeil. En effet, la plupart des vies existantes encore connaissent de très longues périodes d'enfouissement, d'hibernation qui leur permettent de se réveiller quand les conditions extérieures sont plus

Quelques initiés et prôneurs savants estiment que l'humain devra lui aussi connaître ces périodes de grande inactivité si le Noir-Nuage ne vient pas à se dissoudre.

En terme de règle de jeu, les animaux listés sous chaque milieu ne subissent pas les malus dûs à ce milieu. En revanche, s'ils changent de milieu, ils sont soumis aux règles de la survie (décrites dans le livret « les conquérants de la lumière ») comme les humains.

LE MILIEU DES STALLITES

Contrairement aux autres milieux essentiellement sauvages, le milieu du stallite est celui qui se rapproche le plus des milieux maîtrisés par l'humain de l'Avant. En effet, la lumière du soleil, la présence de plantes et de nourritures ont permis à des animaux et des plantes domestiques de survivre. D'une manière générale, le milieu du stallite est relativement stable, fermé sur lui-même (à l'intérieur du rayonnement solaire) répondant à un jardinage quotidien de la part de ses habitants. Tout est calculé pour que chaque présence animale, végétale et humaine participe à l'écosystème du stallite. Il est donc impossible d'établir un modèle général car chaque stallite bâtit son propre écosystème en fonction des milieux qui l'entourent et de la région dans laquelle il se trouve. Sont listés ci-après les animaux et les plantes les plus couramment trouvés dans les stallites. Certains ont réussi à préserver des animaux domestiques de l'Avant, souvent à grand peine. Ces animaux domestiques si rares sont les trésors des nourrisseurs de ces stallites et servent souvent comme emblème pour identifier le stallite parmi les marcheurs.

LA FAUNE DU STALLITE

Le cheval

Pratiquement disparu de la surface de la terre, le cheval n'existe plus que dans un stallite béni de Solaar, situé sur le continent de Solaria. Il n'existe maintenant plus que sous le couvert de belles légendes racontant les cavalcades folles dans les grandes étendues de verdure.

Le cerbère (l'ancien chien)

Fidèle compagnon de l'humanité, domestiqué pendant les temps très durs de la glaciation préhistorique, le chien a survécu au désastre de Sombre-Terre — du moins les races les plus fortes choyées par les hommes. Ils sont devenus de terribles gardiens, des guides infaillibles et courageux et quelquefois une nourriture d'appoint pour les temps de disette (bien que dans la majeure partie des stallites, les chiens soient considérés comme intouchables, parce que trop utiles). Les chiens les plus courants sont le résultat d'un croisement entre l'huski, le dogue, le pitbull et le chien-loup. Ils sont souvent appelés des cerbères. Ce sont d'énormes bêtes noires, nyctalopes, aux muscles noueux et aux crocs acérés. Vraies bêtes de guerre, il portent très souvent des

colliers à pointes. Certains d'entre eux servent à tirer des chariots et à porter des bagages. Dans les grands stallites, les chiens vivent en meute dangereuse.

Certains stallites sont connus pour avoir domestiqué des hyènes, des lycaons et des chacals.

CERBÈRE

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 5 / Supporter 3, Surprendre 4, Agresser 5
- AGILITÉ 2 / Grimper 2, Esquiver 2
- FORCE 2 / Forcer 1, Porter 2
- RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 5 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 5, Voir dans le noir 3
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Motiver 1, Résister 2

ARMES	DOMMAGES
Morsures	3
Griffes	2
PROTECTION	Cuir dur 1
VIE	13
ÉNERGIE	3

Les oiseaux

Les oiseaux ont été les premiers êtres vivants à trouver les colonnes de lumière, les trouées dans le Noir-Nuage. C'est l'une des raisons qui en fait des animaux dédiés à Solaar. Ils nichent maintenant dans les hautes structures élevées par les bâtisseurs des stallites. Certains oiseaux se sont particulièrement bien adaptés à cet environnement urbain et cohabitent étroitement avec les survivants humains. Pour beaucoup de célestes, avoir un nid d'oiseaux sur sa demeure est un signe de chance et de bonheur. Il est très courant pour les célestes d'adopter et d'élever des oiseaux dans de belles volières ou bien des cages de petites tailles.

Le rat

C'est l'un des animaux les plus communs au milieu du stallite. Il est aussi présent dans d'autres milieux comme les ruines et l'Obscur. Le rat, animal résistant s'il en est, a su s'adapter aux nouvelles conditions. Il est devenu plus gros, plus féroce, et il s'est doté d'un poil plus dru pour résister aux températures basses. Sa mâchoire s'est allongée et renforcée, ses dents sont devenues plus aiguisées. Très nombreuses, les meutes de rats arrivent à devenir des concurrents sérieux des fouineurs les plus démunis. Mais l'animal est chassé pour sa chair, ses os, sa peau. Il est devenu le « cochon » de Sombre-Terre. Tout est bon dans le rat. De plus, il sert à nettoyer les ordures, il met à jour des dépôts de nourriture de l'Avant, etc.

RAT

- PRESTANCE 1 / Impressionner 1
- HARGNE 6 / Supporter 2, Surprendre 2, Agresser 2
- AGILITÉ 5 / Grimper 4, Camoufler 4, Esquiver 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 4, Régénérer 4
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 5, Surveiller 5
- TREMPE 4 / Surmonter 3

ARMES	DOMMAGES
Morsures	2
Griffes	2
PROTECTION	0
VIE	7
ÉNERGIE	3

Les animaux domestiques et comestibles

Il reste très peu de ces animaux qui firent la joie des humains depuis la révolution du néolithique. Seuls les plus petits d'entre eux comme les poulets ou les oies sont encore assez couramment élevés par les nourrisseurs. Il arrive très rarement qu'un stallite possède quelques cochons, une famille de vaches, des moutons et des chèvres. Ces animaux sont considérés comme sacrés, envois du Grand Soleil et protégés comme tels. Ils sont consommés uniquement durant des grandes fêtes communes et seulement si un nouveau-né remplace la bête dévorée.

LA FLORE DU STALLITE

Parmi les systèmes du vivant de l'ancienne Terre, le règne végétal est certainement celui qui a subi le plus de dommages suite au Grand Cataclysme. La disparition générale des rayons solaires a anéanti la quasi-totalité des plantes chlorophylliennes. Dans les stallites, les nourrisseurs se battent quotidiennement pour faire pousser quelques plantes, des légumes très résistants comme l'igname ou le maïs. Certains stallites, dotés des plus fins jardiniers, ont réussi à faire croître quelques arbres fruitiers. D'une manière générale, la plante la plus commune dans les stallites est le rueg domestique, cousin plus facilement cultivable du rueg sauvage, seule plante transgénique à avoir survécu au désastre.

Le rueg

Il existe deux grandes variétés de rueg (plusieurs centaines de plants adaptés). Le rueg domestique et le rueg sauvage. D'une manière générale, le rueg est une plante issue des recherches en biologie et en écologie ainsi qu'en matière de transgénisme. Ces recherches avaient pour but de trouver la plante miracle qui pouvait s'adapter à n'importe quel milieu (et en particulier au désert) afin de permettre d'envisager le règlement complet du problème de la faim dans le monde. Ces expériences étaient sur le point d'aboutir quand se produisit le Grand Cataclysme. La plante transgénique réussit à survivre et s'adapta. Elle fut très rapidement adoptée par les survivants qui la consommèrent faute de mieux. Cette plante de couleur allant du rouge au noir se présente comme un très gros tubercule dont les racines sont capables de s'enfoncer très profondément dans les roches les plus solides et les terres les plus compactes ou bien les plus sèches. Cette spécificité rend la plante très difficilement déracinable et sa récolte est particulièrement fatigante. Il est souvent nécessaire de mettre trois hommes au travail pour arracher les plants les plus importants. Le tubercule adopte des formes très variables, mais reste d'un rougeâtre tirant sur le rouille, reconnaissable entre toutes. Le tubercule produit trois fois par an de très grandes feuilles de couleur rouge à noir qui prennent la forme d'un très large et très long fer de lance. Les feuilles sont épaisses, plates, finement dentelées (ce qui

renforce la difficulté d'entretien de la plante) et grasses. Ces feuilles se dressent en bouquets plus ou moins denses en fonction de la terre où est planté le tubercule. La peau des feuilles est constituée de très fines fibres, solides et imperméables. Ces fibres sont extraites pour constituer la base de l'habillement et des vêtements. La chair des feuilles ainsi que le tubercule produisent une base comestible fort insipide mais nourrissante. En ce qui concerne la feuille, le goût ressemble au soja cuisiné en Tofu. Le tubercule ressemble plus à l'ancienne patate douce. La préparation du rueg est aisée pour peu qu'on ait enlevé correctement les épines des bords de chaque feuille. Au cœur du bouquet, on peut trouver les pistils, restes d'une fleur improbable. Ces pousses produisent une fois l'année une huile dense et compacte dont l'utilité en tant que carburant fut rapidement découverte par les survivants. Le rueg séché peut aussi servir à monter des murs ou bien peut être sculpté comme du bois dur. La principale différence entre le rueg sauvage et le rueg domestique est la taille. Les plants de rueg sauvage peuvent atteindre jusqu'à 3 mètres de hauteur, les rendant presque impossibles à déraciner. Le rueg domestique dépasse rarement 1 mètre de hauteur.

L'OBSCUR

L'Obscur est le nom générique que donnent les survivants à tout ce qui s'étend à l'extérieur des stallites. Ce sont les terres baignées perpétuellement dans les ténèbres créées par le Noir-Nuage. Plus précisément, l'Obscur en tant que milieu couvre l'ensemble des anciennes plaines, vallées, collines et rivages de la Terre. La lumière est quasi absente. Lorsque le soleil éclaire l'Obscur, l'atmosphère prend un aspect gris sombre. Les ombres sont très prononcées, à l'identique de ce que l'on peut observer lorsque l'on progresse dans une montagne par temps d'hiver ou de tempête alors que le soleil se couche. La visibilité est extrêmement réduite (2 à 3 mètres autours de soi)

LA FAUNE DE L'OBSCUR

Les yacks

Les yacks sont les seuls grands bovins qui ont résisté au cataclysme. En effet, ces bêtes pouvaient résister aux conditions extrêmes de l'Himalaya en se nourrissant exclusivement de lichens, forme de vie devenue très courante sur Sombre-Terre. Ils sont aussi capables de se nourrir de rueg sauvage. Ce sont des grands buffles poilus possédant d'impressionnantes cornes et une odeur très forte. Ces yacks errent par grands troupeaux et sont souvent domestiqués par les marcheurs, et même les célestes, comme animaux de bât et source de nourriture. De même, certains pensent que des troupeaux de rennes ont pu survivre ainsi, en ne se nourrissant que de lichens.

Les urs (les anciens ours)

Omnivores, prédateurs, armés pour survivre, les anciens ours sont devenus plus gros, plus rapides et sont parmi les fauves les plus dangereux de Sombre-Terre. Pourtant, certains célestes et marcheurs sont capables d'en domestiquer quelques-uns pour s'en servir comme animaux de trait et de monte.

URS

- PRESTANCE 3 / Impressionner 3
- HARGNE 5 / Supporter 6, Surprendre 3, Agresser 6
- AGILITÉ 3 / Grimper 3
- FORCE 9 / Forcer 6
- RÉSISTANCE 10 / Endurer 5, Régénérer 5, Contrôler 5
- SENS 5 / Observer 5, S'orienter 5, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Résister 3

ARMES	DOMMAGES
Morsures	4
Griffes	6
Étouffement	5
PROTECTION	Cuir épais 2
VIE	20
ÉNERGIE	5

Les voulpes (les anciens loups)

Les voulpes sont les loups adaptés au froid et à l'obscurité. Immenses bêtes efflanquées, au pelage fourni, noir et rayé, à la gueule monstrueuse capable de déchirer du métal et aux yeux rouges capables de voir la nuit ; les voulpes représentent l'un des dangers les plus importants pour les survivants. Ils chassent en groupe et utilisent des tactiques sophistiquées. Leurs hurlements glacent le sang des marcheurs et des prôneurs les plus courageux. En revanche, la lumière forte et le feu les repoussent, freinent leurs attaques et quelquefois les mettent en fuite. Beaucoup de survivants initiés pensent que les voulpes sont contaminés par la darkessense, leur donnant ainsi leur fabuleuse capacité de résistance.

VOULPES

- PRESTANCE 4 / Impressionner 4
- HARGNE 8 / Supporter 6, Surprendre 4, Agresser 4
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 3
- FORCE 3 / Forcer 3
- RÉSISTANCE 8 / Endurer 4, Régénérer 4, Contrôler 3
- SENS 5 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 3
- TREMPE 2 (6*) / Surmonter 1/4*, Motiver 0/4*, Résister 1/4*

** L'astérisque indique qu'il faut utiliser cette valeur lorsque le voulpe est en meute. Le voulpe seul est un animal assez craintif. En revanche, en meute, son moral est quasi infaillible. Face à la lumière brillante ou bien devant un feu important, les voulpes même en meute adoptent un comportement de lâche. Utiliser donc les premières valeurs.*

ARMES	DOMMAGES
Morsures	4
Griffes	3
PROTECTION	Cuir épais 1
VIE	17
ÉNERGIE	0

Les razorbacks (les anciens phacochères et sangliers)

Ces monstres solitaires tout en crocs, cornes et muscles ont vu leurs défenses croître et s'aiguiser pour leur permettre de creuser la glace à la recherche de vieilles charognes et de cadavres. Devenus des prédateurs, ils n'hésitent pas à lancer des attaques contre les courageux voyageurs. Contrairement à de nombreux animaux survivants, ils ne se sont pas adaptés à la nuit permanente et sont même devenus aveugles. Seuls leur ouïe et leur odorat leur permettent de se repérer.

RAZORBACKS

- PRESTANCE 3 / Impressionner 3
- HARGNE 7 / Supporter 7, Surprendre 1, Agresser 7
- AGILITÉ 4 /
- FORCE 10 / Forcer 5
- RÉSISTANCE 10 / Endurer 5, Régénérer 2, Contrôler 10
- SENS 3 / Observer 1, S'orienter 5, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Résister 3

ARMES	DOMMAGES
Défenses	4
Sabots	3
PROTECTION	Cuir mutant 3
VIE	23
ÉNERGIE	0

D'autres créatures ont réussi à survivre et à s'adapter aux conditions difficiles de l'Obscur. Ainsi, des marcheurs racontent avoir croisé et combattu ce qui ressemblerait à des tatous et des pangolins et même dans les régions les plus chaudes des lézards géants, des hyènes laineuses.

Les insectes

À eux seuls, les insectes pourraient être détaillés dans un livret aussi épais que celui que vous tenez entre les mains. Ils constituent certainement la forme de vie qui a le mieux résisté à la catastrophe. Beaucoup d'entre eux ont su s'adapter à la disparition des plantes en se reconvertissant en reproducteurs des lichens et des mousses. D'autres ont la capacité de résister aux radiations et même à la darkessence. Certains ont muté (leur grande capacité à se reproduire ainsi que leur nombre leur permettent de mettre rapidement en test les solutions d'adaptation génétique). Ainsi, certains scarabées ont grossi. De nombreux insectes volants se sont munis d'appareils produisant des sources de lumière froide facilitant ainsi la reproduction, le vol et la localisation. Il n'est pas rare de voir des pans entiers de régions aux pattes de ces minuscules combattants de la lumière et des ténèbres. Peut-être qu'à très long terme, une nouvelle espèce dotée de conscience émergera de ce choc de l'évolution, surtout si les humains n'arrivent pas à dépasser les épreuves auxquelles ils se trouvent soumis.

La flore de l'Obscur

D'une manière générale, la flore a presque complètement disparu. Des plantes mutantes, comme le rueg, sont apparues. Les champignons se sont développés de manière impressionnante. Ainsi, il existe maintenant des forêts (ou plutôt des sous-bois) de champignons. Sombre-Terre est le terreau idéal au développement mycéen. Le demi-règne du mycénium, à l'instar du règne de l'insecte, est devenu entier. Ces champignons peuvent se révéler aussi utiles que dangereux pour les survivants. D'autre part, certaines formes de vie très primitives et simples ont vu une partie de leur patrimoine génétique endormi depuis des millions d'années se réveiller suite au désastre. Ainsi des algues et surtout des mousses et des lichens se sont de nouveaux déployés. Encore une fois, bien que blessée mortellement, la nature a fait preuve d'une incroyable diversité. Ces demi-plantes possèdent souvent en elles des phosphorescences ou bien des luminescences permettant aux insectes de continuer un mode de reproduction basé sur la pollinisation. D'autres, au contraire, prolifèrent à la manière des champignons ou des coraux. Ainsi, il n'est pas rare de rencontrer dans une terre dévastée des plaines entières couvertes d'une fine pellicule phosphorescente de couleur bleue, ondulante sous les claques des vents violents de Sombre-Terre. Au-dessus, des coraux et des champignons géants se dressent comme des piliers tordus et brûlés par un très ancien feu.

LE MILIEU DES MORTEZONES

Les mortezones composent le milieu le plus dangereux de Sombre-Terre. Ce sont souvent des terres à la géologie bouleversée, ravagées par les chutes de météorites. Des rochers déformés par la chaleur et la violence de l'impact, des cratères aux bords déchirés, noirs, emplis d'une croûte animée de bouillonnements malsains, des sables corrosifs, acides, des morceaux de métal aiguisés : voici les visions coutumières pour qui traversent les mortezones. Viennent s'ajouter deux dangers impressionnants : l'archessense shankr et les radiations. En effet, étant des points d'impact des météorites du Shankr, de nombreuses mortezones contiennent des quantités impressionnantes de darkessence. Celle-ci rend encore plus impénétrables les ténèbres environnantes (que seules des fortes lumières peuvent dissiper) et surtout s'attaque à toute forme de vie pour la détruire, la corrompre ou la faire muter selon le bon vouloir du Shankr. De nombreux monstres, appelés shankréatures, naissent dans les mortezones pour ensuite se répandre sur l'ensemble des terres.

Enfin, de nombreuses mortezones se trouvent sur les sites d'anciennes centrales nucléaires détruites par les météorites. Même après trois cents ans, les survivants peuvent être victimes de très fortes radiations qui s'avèrent mortelles pour l'être humain. Il arrive de rencontrer dans ces mortezones des monstres terribles, mutations horribles liées à la radioactivité. Ces rencontres sont d'une extrême rareté et sont souvent à la base de légendes qui circulent de stallite en stallite.

LE MILIEU DES RUINES

Les ruines sont innombrables à la surface de Sombre Terre. Certaines sont enfouies sous la glace et ne présentent aux marcheurs que leurs cimes de béton. D'autres ont été mille fois visitées, d'autres encore ont été réduites en cendres par les éléments et ne s'aperçoivent que grâce à quelques vestiges branlants. La vie dans les ruines dépend évidemment du milieu naturel dans lequel elles sont englobées, et des activités industrielles, humaines, qui s'opéraient dans les civilisations défuntes. Voici néanmoins quelques organismes communs.

UNE VIE SOUTERRAINE

Pour beaucoup d'espèces, la condition à la survie fut une adaptation au milieu souterrain, dans les importantes galeries suburbaines. Seulement, la terre était généralement viciée par des égouts aux effluves mortelles, des dépôts de matières toxiques ou des rivières polluées. L'eau, imbuvable, est renouvelée par des infiltrations venues de la surface, elles aussi corrompues, mais cette fois par les pestes post-apocalyptiques.

— Une vie parasitaire importante règne dans les anciens égouts et métros. Des champignons mutants côtoient des bactéries gloutonnes à l'origine chargées de l'épuration des eaux, et devenues en trois cents ans des masses endormies en attente de matière organique. Chaque espèce porte en elle un nombre important de germes et de parasites, nocifs pour qui n'y est pas adapté.

— Des rongeurs, cousins des rats et des taupes, parcourent les galeries en dévorant les gaines de plastique ou de caoutchouc dégradé, les fougères noires et les champignons. Tout est éventré sur leur passage. Nombre d'entre eux sont marqués par des aberrations génétiques : museaux difformes, nombre de pattes élevé, queues disproportionnées…

— Les puants sont des félidés agiles et impressionnants, tant par leur taille (un bon mètre au garrot) que par leur rugissement. Leur mode de défense consiste en l'émanation d'une odeur forte, si insupportable qu'elle peut provoquer des évanouissements.

— Des araignées tendent des toiles solides et gluantes dans les conduits, qui leur permettent de piéger des cafards ou des mouches, mais aussi parfois quelques rongeurs. Leurs piqûres produisent sur les hommes des abcès purulents, dans lesquels certaines araignées pondent leurs œufs.

À LA SURFACE

— Les rats ont investi la surface, se nourrissant durant de nombreuses décennies des restes des villes (fibres, plastiques, stocks de nourriture pourrie…). Certains ont développé une membrane sous les pattes qui leur permet de planer quelques mètres entre les immeubles en ruines. Beaucoup se sustentent grâce au mortier des constructions : ils accélèrent ainsi la décrépitude et la chute des bâtiments.

— Les rouilles sont de gros lézards qui ont pris la couleur de leur environnement : la tôle froissée des carcasses métalliques. Ils sont ainsi presque invisibles, ce qui leur permet d'attraper de nombreux insectes ou de chaparder toute nourriture qui passe à leur portée.

— Les lierres, plantes grimpantes, ou rampantes, à la couleur cendrée, étouffent les autres formes de vie et peuvent parfois dissimuler entièrement les ruines.

LE MILIEU DES MARAIS

Quelques animaux et plantes ont ici développé des modes d'approche et de communication basés sur la lumière. Mais ce sont surtout les mouvements de l'eau, ou de l'air, et les sons — parfois imperceptibles à l'oreille humaine — qui dénoncent ou signalent une présence. L'eau est opaque, huileuse, et donne au marais l'aspect d'une marée noire. Un tapis de mousses pourries recouvre la surface, alors qu'au fond une croûte noirâtre — un conglomérat solide de résidus de Noir-Nuage — dissimule et asphyxie une tourbe faite d'anciennes matières organiques. Une fois séchée, cette tourbe est combustible, mais elle dégage une odeur toxique et une épaisse fumée violacée et malsaine.

LA FAUNE DES MARAIS

Les brouilles

Les brouilles ressemblent à des brumes, parfois tranquilles parfois agitées de mouvements saccadés. Ce sont des nuées de pous-

sières vivantes, faites d'insectes contaminés par l'archessence shankr. Une symbiose s'est opérée, la matière maudite ne gardant de l'insecte original que le mode de reproduction et de survie : la succion. Les bans de brouilles sont comme animés d'une conscience commune, partagée entre les millions de particules affamées. La symbiose est telle que les brouilles s'attaquent entre elles, et se repoussent dans des tourbillons frénétiques.

Les gigognes

Ce sont des échassiers au vol lourd et disgracieux, aux plumes-écailles recouvertes d'huile maraîchine lubrifiante. Leurs longues jambes, solides comme du fer mais couvertes de sangsues, labourent la tourbe et en libèrent des particules organiques qui nourrissent de microscopiques seiches que les gigognes gobent avec leurs becs tranchants. Leur flore intestinale est emplie d'animaux parasites qui les dévorent de l'intérieur, au point de tuer les gigognes et de faire un festin de leur charogne. Cadavre qui inévitablement attire d'autres animaux, eux-mêmes parasités. Les aventuriers, à tout moment, risquent d'être ainsi contaminés : seul un alcool très fort, pris quelques heures après l'ingestion, ou des produits toxiques, peuvent éliminer le parasite.

Les congres

Ce sont de longs poissons aveugles, dont un tiers du corps est occupé par la mâchoire. Hermaphrodites, ils portent en eux leur progéniture. Ils repèrent la moindre vibration de l'eau pour fondre sur leur proie depuis leur cache rocheuse ou leur tapis de vase.

Les flottes

Ce sont des crabes qui flottent à la surface, endormis, leurs pinces disproportionnées et affûtées recroquevillées à l'intérieur d'une coque presque indestructible. Les colonies de flottes peuvent recouvrir des kilomètres carrés. Elles s'éveillent, dans un bruissement engourdissant, en réagissant au bruit, à la chaleur, à la lumière ou aux palpitations de l'eau. Les flottes fondent alors sur leur nourriture : c'est-à-dire toute créature vivante. Elles peuvent consommer les charognes durant de longues semaines.

Les crachots

Ce sont des crapauds de la taille d'un petit cerbère, dont la langue se déroule sur plusieurs dizaines de centimètres en infligeant une piqûre paralysante. D'autres crachent des poisons acides. Leurs coassements sont si puissants qu'on s'attend, la première fois, à voir apparaître une créature bien plus grande.

La flore des marais

Les gobeuses de brouilles

Elles attirent les brouilles en engluant des créatures vivantes dont elles se servent comme appâts. Certaines, en réponse à la taille des brouilles, font jusqu'à trois ou quatre mètres de haut.

Les muqueuses

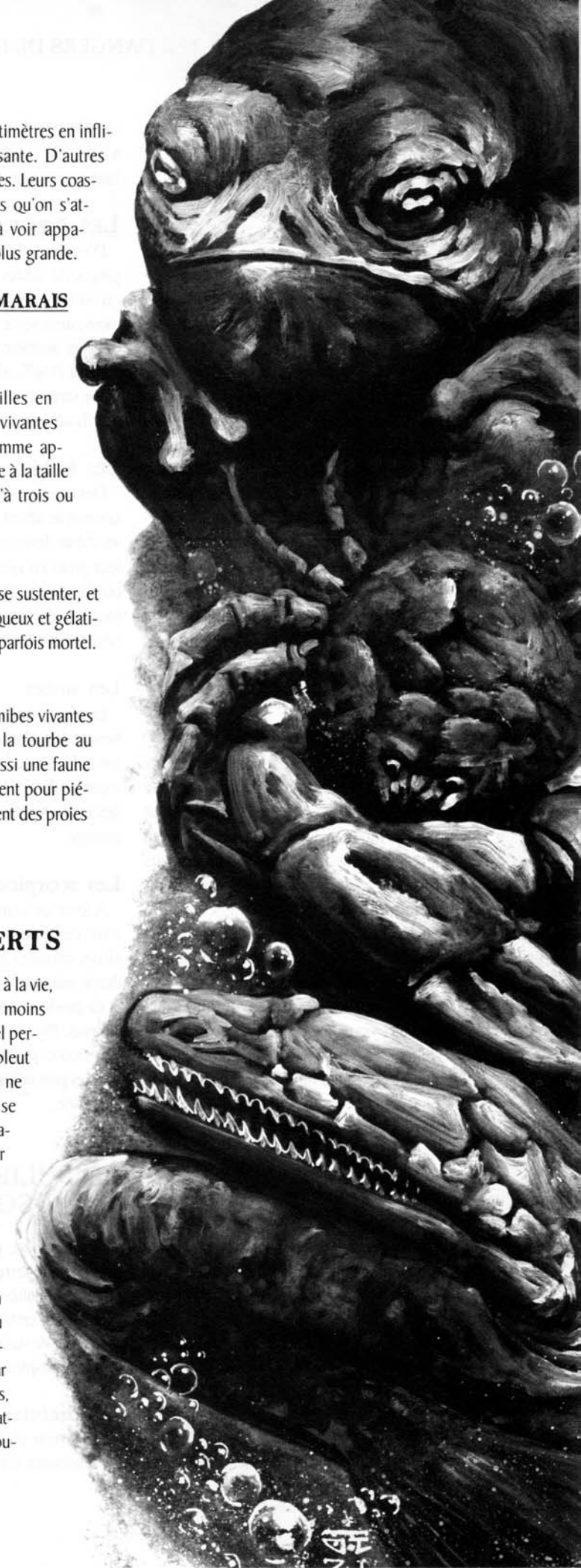
Elles filtrent l'eau pour se sustenter, et en rejettent un mucus visqueux et gélatineux, parfois comestible, parfois mortel.

Les vases

Ce sont des sortes d'amibes vivantes qui se confondent avec la tourbe au point d'accueillir elles aussi une faune et une flore. Elles s'éveillent pour piéger, et phagocyter lentement des proies de taille importante.

LE MILIEU DES DÉSERTS

À l'origine peu propices à la vie, les déserts le sont encore moins aujourd'hui. Malgré le ciel perpétuellement couvert, il pleut très rarement, et le sable ne piège pas l'humidité : il se charge par contre des matières acides portées par le Noir-Nuage. Les tempêtes de sable se révèlent meurtrières, marquant la peau, brûlant la gorge et les yeux. Les déserts, qu'ils soient d'un sable jaune pisseux ou d'un ocre latérite, sont essentiellement occupés par des formes de vies latentes, omnivores, endormies en attente de la nourriture souvent associée à la pluie.



Les termitieres

Le relief du désert est parfois troublé par ce qui ressemble de loin à une forêt d'arbres morts ou à un champ de grands champignons. Il s'agit en fait de termitières, des forteresses imprenables rendues plus solides que la pierre par le compactage du sable. Les termites utilisent une bactérie qui leur sert de liant, et leur permet d'édifier leur nid jusqu'à sept ou huit mètres de haut. À l'intérieur, des champignons assurent une partie de leur survie, en plus de ce qu'elles ramènent de l'extérieur. Des colonnes de termites peuvent dévorer avec leurs mandibules un homme en quelques minutes. D'autres les recouvrent d'une substance visqueuse et les transportent jusqu'à la termitière.

La vie nomade

Le vent charrie sans cesse des graines, qui éclosent la pluie venue. Leur durée de vie se limite à quelques heures : le temps pour elles de produire d'autres graines, qui seront à nouveau emportées. Des petits rongeurs roulés en boule, très légers et hérissés de piquants, suivent cette migration des plantes, en étant eux aussi emportés par le vent. Ils attendent le festin lors duquel ils portent de plante en plante de quoi les fertiliser. Ils représentent l'une des rares nourritures disponibles dans le désert, bien qu'ils soient difficiles à saisir et qu'ils s'enfouissent à une vitesse fulgurante dans le sable. On peut les repérer au loin grâce à quelques vautours qui suivent eux aussi cette réserve mouvante.

Les lézards

Comme les autres habitants du désert, les lézards sont devenus omnivores... Mais, disposant de peu d'armes hormis leurs mâchoires puissantes, ils survivent en se mangeant eux-mêmes, en dévorant leur peau, leur queue, et leur corps faisandés qui se régénèrent. Cette autophagie est menée à son comble lors de la reproduction, un combat à mort, où l'avidité sexuelle se double d'une faim inextinguible.

Les pieges de sables

D'énormes boas se terrent au fond de pièges de sables souvent fatals. Une fois qu'on est engagé dans leur trou, chaque mouvement tenté dans la panique pour s'en dégager accélère la définitive descente. Le serpent étouffe alors sa proie ou l'avale vivante sans la mâcher, laissant ses sucs digestifs achever lentement la besogne.

Les hyènes

Des meutes de hyènes décharnées parcourent le désert, en avançant de biais sur les crêtes des dunes. De là, elles fondent sur leur proie en quelques secondes, à moins qu'elles ne préfèrent la suivre de longues journées durant. Ces hyènes sont considérées comme les voulpes du désert.

Les nuées

La pluie, en faisant émerger quelques heures les plantes endormies, réveillent aussi des myriades de sauterelles affamées capables de manger jusqu'à la moelle des os des créatures qu'elles rencontrent sur leur passage.

Les scorpions

A force de s'entre-dévorer, les scorpions n'ont cessé de grossir — jusqu'à faire plusieurs dizaines de centimètres —, d'endurcir leurs carapaces, d'affûter leurs dards et de produire des poisons de plus en plus violents. Plus vifs que les mangoustes que l'on trouve parfois à l'orée du désert, ils sont les plus redoutables habitants de ce milieu aride.

LE MILIEU DES SOUTERRAINS

Monde à part, refuges derniers pour les plus bas que terre, les Souterrains sont un milieu particulièrement dangereux pour les aventuriers. certaines rumeurs font état de l'existence de stallites troglodytes ou bien de villes survivantes datant de l'Avant.

Les dictules

Cet insecte placide et gracieux a de quoi impressionner. Chacune de ses six pattes est longue de trente centimètres, et il se déplace très rapidement sur n'importe quelle surface rocheuse. Son corps est minuscule, et il se repère aux vibrations. Le dictule est recherché pour le suc dont il enduit ses pattes lorsqu'il est exposé au froid : cette substance possède un goût sucré assez agréable et est utilisé comme aromatisant.

Les araignées

L'araignée a bien résisté aux changements climatiques provoqués par le Grand Cataclysme. Certaines espèces se sont éteintes, mais d'autres ont muté pour s'adapter à leur nouvel environnement, donnant naissance à des créatures plus petites mais plus dangereuses que du temps de l'Avant. Le poison de l'araignée est devenu plus virulent, et les espèces des cavernes, sensibles aux moindres mouvements, sont particulièrement redoutées des voyageurs.

Les rats

Le rat est l'animal universel de Sombre-Terre. Il s'adapte à tous les milieux, résiste à toutes les températures, se nourrit d'un rien et se reproduit rapidement. Le rat des cavernes est plus menu que son homologue des villes, car il ne se nourrit que de petits insectes ou de minuscules rongeurs — mais il reste plus imposant que son ancêtre de l'Avant. Le rat est chassé pour sa viande et sa fourrure, devenue plus abondante que par le passé.

Les udiks

L'udik est l'un des animaux les plus étonnants qui soient. Il existait certainement avant le Grand Cataclysme, mais ce dernier a dû instaurer des conditions favorables à sa propagation. Comme l'ornithorynque, auquel il ressemble un peu, l'udik pond des œufs mais reste un mammifère. Il vit dans les mares souterraines et dans la pénombre des cavernes, se nourrissant de petits champignons et d'insectes. C'est un animal inoffensif, à la fourrure rêche mais recherchée.

LE MILIEU DES GLACES

Les banquises se sont étendues de manière très importantes et envahissent progressivement Sombre-Terre. Le paysage tourmenté des glaces s'impose aux survivants.

Les urs

Les urs sont extrêmement appréciés des habitants de Sombre-Terre, qui en ont fait des animaux domestiques. Seule l'espèce polaire semble avoir survécu, mais il est possible que des variétés plus sombres aient migré vers les régions australes. Les urs se sont faits en quelques générations à la compagnie des humains. Ces derniers les utilisent principalement comme bête de somme, et évitent de les chasser. Seules les peuplades les plus reculées, ou les plus menacées par la famine, en viennent à de telles extrémités.

Les phoques

En l'absence de prédateurs humains, les phoques, qui s'étaient presque éteints à l'aube du Grand Cataclysme, ont trouvé dans la glaciation de la Terre des conditions propices à leur propagation. Recherchés par les humains pour leur graisse et leur chair, ils sont également une proie facile pour les ours et les orques, mais cela ne les empêche pas de prospérer. Leur capacité à se reproduire semble avoir été génétiquement altérée, dans la mesure où les femelles peuvent désormais mettre bas toute l'année.

L'Orqual

L'orqual reste avec le béhémoth l'une des plus redoutables créatures de l'océan, mais il ne vit que dans les régions les plus froides. C'est un redoutable prédateur à la peau noire, à la mâchoire garnie de crocs acérés, et pouvant atteindre plus de dix mètres de longueur. Pour se nourrir, l'orqual n'hésite pas à bondir hors de l'eau pour fracasser la banquise où se trouvent ses proies potentielles. Certains habitants des stallites des régions les plus froides lancent parfois de grandes chasses à l'orqual à l'issue fort incertaine. La chair de l'orqual est comestible.

Les voulpes

On trouve des voulpes dans toutes les parties du globe. Animal « survivant » par excellence, le voulpe s'est adapté aux nouvelles conditions climatiques imposées par le Grand Cataclysme. On distingue des dizaines d'espèces (du grand voulpe blanc des régions nordiques au maigre prédateur des plaines centrales) et autant d'attitudes humaines à leur égard. Certains sont craints et respectés, d'autres traqués sans merci et quelques-uns ont même été domestiqués.

Les manchots

Plusieurs colonies de manchots ont survécu sur les côtes isolées des régions australes — jusqu'à ce que les hommes les retrouvent et décident de les ramener dans leurs stallites. Peu comestibles, les manchots sont parfois utilisés comme animaux de compagnie dans les stallites du sud, où les enfants apprécient le côté comique de leur démarche.

LE MILIEU DES MONTAGNES

Les Montagnes constituent peut-être le milieu le moins inhospitalier de la planète. Du fait de l'isolement relatif de ce milieu, il a été le moins touché par les destructions massives causées par les météorites.

Les singes blancs

Le Yéti des légendes de l'Avant a réellement existé. Débarrassé de l'encombrante présence humaine, il s'est enhardi, jusqu'à descendre dans les vallées. Il reste un animal dangereux, avec ses deux mètres cinquante de hauteur, ses muscles durs comme l'acier et son ouïe particulièrement fine. Pourtant, le singe blanc est principalement végétarien et n'attaque que lorsqu'il se sent menacé.

Les rapazz

Ce terme générique regroupe tous les oiseaux de proie qui sont parvenus à survivre en milieu montagneux. S'il fallait dresser un portrait typique de cet animal, ce serait plutôt un oiseau de grande taille (envergure comparable à celle d'un vautour ou d'un gypaète), pourvu d'un épais plumage et capable de repérer ses proies à une très longue distance dans l'immensité neigeuse. Lorsqu'ils sont affamés, ces animaux très agressifs peuvent éventuellement s'attaquer à des enfants et les emporter dans leurs serres. Leur chair est comestible, mais guère savoureuse, même selon les critères des montagnards de Sombre-Terre.

Les uncias

L'uncia est l'un des derniers grands fauves de Sombre-Terre. Il s'agit d'une sorte de léopard des neiges plus grand et plus massif que son homologue de l'Avant, un animal d'une férocité légendaire, capable de traquer sa proie sur plusieurs dizaines de kilomètres, y compris si elle est humaine. Les stallites des montagnes regorgent de légendes mettant en scène de longues traques mystiques, dont les hommes sortent toujours vainqueurs (on est loin de la réalité). La fourrure de l'uncia est extrêmement recherchée — et extrêmement précieuse.

Les takins

Le takin est l'équivalent montagnard du yack, qui est descendu vers les plaines pour chercher sa nourriture. C'est un animal plus massif encore, aux cornes recourbées comme celles d'un mouflon et à la silhouette imposante, pouvant atteindre près de huit cents kilos. Le takin se nourrit principalement de mousses et de lichens, qu'il découvre en grattant la neige avec ses pattes. C'est un animal solitaire et agressif, prêt à tout pour défendre sa progéniture.

Les chevrets

Élégant mais fragile, le chevret est une variété de ruminant aux pattes agiles et à la longue fourrure blanche — un croisement approximatif entre chamois et bouquetin. Il reste un animal très rare, censé porter bonheur aux voyageurs qui l'aperçoivent. Malheureusement pour lui, sa viande au goût musqué est très apprécié des peuples montagnards, et la faim l'emporte le plus souvent sur la superstition.

LE MILIEU DES CHAOS

Terres tourmentées, proches des paysages déchirées que l'on pouvait trouver dans l'Arizona, les chaos se sont imposés comme un paysage omniprésent de Sombre-Terre. Les pierres tombées du ciel ont ravagé les sols et les terres, causant l'apparition de ces terribles chaos.

Les vautours

Comme la plupart des charognards, les vautours ont vu leur nombre se réduire à la suite du Grand Cataclysme, mais ne sont pas éteints : leur nombre s'est régulé de lui-même et ils se sont découverts de nouvelles habitudes alimentaires. Certaines espèces

ont disparu, d'autres se sont développées. De nos jours, les vautours se sont considérablement rapprochés des humains. De nombreuses colonies nichent à proximité des stallites les plus tempérés, se nourrissant — entre autres — des déchets que les hommes veulent bien leur abandonner.

Les bufos

Ce crapaud géant, dont la peau peut sécréter une sorte d'enduit vénéneux, s'est remarquablement adapté aux températures des chaos, qui sont passées de trente degrés en moyenne à dix tout au plus. Il vit principalement en Eldena, mais certains spécimens ont été observés dans le continent de Solaria. C'est sur ce continent que certaines bandes de maraudeurs indigènes enduisent les pointes de leurs flèches du poison exsudé par leur peau — un poison qui à fortes doses peut causer l'arrêt du cœur, et qui agit par simple contact avec le sang.

Les chacrals

Le chacral est l'archétype du mammifère canin adapté aux conditions de vie difficiles des chaos. On ne le rencontre que dans les Terres Australes et en Eldena. Il s'agit sans doute d'une sorte de croisement entre loup, chacal et coyote. Se déplaçant en meutes, le chacral se nourrit des rares petits mammifères qu'il parvient à dénicher, mais surtout de scorpions, de serpents et de lézards. Perpétuellement affamé, il s'attaque à l'homme s'il sent qu'il peut en venir à bout.

Les geoks

Semblable à une petite autruche, cet oiseau est incapable de voler, mais se déplace sur terre à une vitesse impressionnante. Il est la proie favorite des varans, des chacrals et des hommes, mais ses remarquables facultés d'adaptation ainsi que son métabolisme particulièrement performant permettent à l'espèce de se répandre dans toutes les régions semi-désertiques. Le geok se nourrit de petits insectes et picore les cactus. Sa chair est succulente crue, mais perd tout son goût une fois cuite.

Les varans

Les spécimens de varans qui ont survécu au Grand Cataclysme sont devenus de véritables monstres, capables de passer six mois immobiles sans se nourrir, dans l'attente d'une proie conséquente. Certains varans atteignent près de quatre mètres de longueur. Leurs dents acérées et leurs réflexes fulgurants en font des adversaires redoutables, même pour des humains raisonnablement armés, et la plupart des chasseurs préfèrent éviter toute confrontation, même si l'écaille râpeuse des ces animaux fournit à l'occasion un « cuir » extrêmement résistant.

LE MILIEU DES MERS

Les mers ont beaucoup souffert de l'arrivée du Noir-Nuage. La plupart des poissons sont morts du fait la destruction de la chaîne alimentaire. De plus, de nombreuses algues anaérobies se sont développées entraînant une transformation des eaux en boue et en croûte végétale. Les mers retournent vers l'état primitif de la soupe primordiale dans laquelle la Terre baignait il y 3 milliard d'année.

Les requins

Le requin est, comme le rat, un animal capable de s'adapter aux conditions climatiques les plus variées. C'est le dernier grand poisson des mers. La plupart des espèces de requins ont survécu au Grand Cataclysme, même si la glaciation progressive des océans les a obligés à migrer vers des mers plus clémentes. Le requin se nourrit principalement de profundis, mais agrémente parfois son régime alimentaire de phoques… ou d'humains. Même s'il n'est pas aussi chassé qu'au temps de l'Avant, il reste très recherché par les chasseurs.

Le béhémoth

Le béhémoth est une créature mythique dans le monde de Sombre-Terre, mais elle semble bel et bien exister. Elle est la terreur des navigateurs car contrairement aux requins, elle ne se contente pas de dévorer les naufragés : elle renverse les embarcations. Le béhémoth mesure en moyenne plus de dix mètres de long, ce qui en fait le prédateur le plus redoutable des mers. Certains témoins racontent avoir vu des requins se faire attaquer par un béhémoth, ce qui donne une idée assez juste de la sauvagerie de cet animal.

Les profundis

Ce terme générique désigne l'ensemble des espèces de poissons vivant en grande profondeur — des spécimens blanchâtres, voire translucides, souvent hérissés de piquants ou d'excroissances inesthétiques mais fonctionnelles — qui sont remontées à la surface, où les espèces plus communes, inadaptées aux nouvelles températures, ont presque entièrement disparu. L'homme n'y a pas gagné au change, car la chair de l'immense majorité des profundis n'est pas comestible.

Les crustaks

Cette dénomination rassemble la plupart des crustacés qui ont survécu aux conditions climatiques imposées par le Grand Cataclysme : ce sont principalement des crabes, de gigantesques homards et certaines espèces de langoustines. Il semble que les pêcheurs de Sombre-Terre dans leur grande majorité n'établissent pas de distinction réelle entre toutes ces espèces, se contentant d'apprécier leur chair délicate — une véritable manne pour les peuplades côtières les plus défavorisées. A noter : certaines espèces de crabes aux proportions gigantesques (près d'un mètre de diamètre) sont remontées des profondeurs où elles vivaient pour s'installer sur les plages de Solaria, sans s'avérer, en principe, dangereuses.

Les méduses

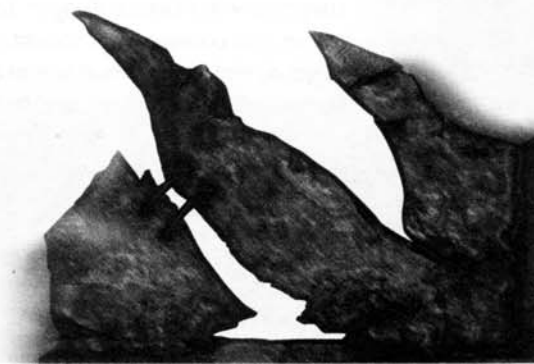
Seules les espèces de méduses géantes ont survécu au Grand Cataclysme. Pourvues de filaments irritants gigantesques (certains peuvent atteindre trente mètres de long), ces créatures tendent à proliférer dans certaines régions côtières. A priori, elles ne représentent pas un danger pour l'homme, sauf dans le cas d'éventuels naufragés : le contact de leurs filaments peut facilement tuer un humain de constitution moyenne.

Chapitre 5
Les Traces de l'Avant

Bien que le Grand Cataclysme ait tiré un grand trait sur l'ensemble des cultures du XXIe siècle, il reste de nombreuse traces de l'Avant, de cette période mythique, ce paradis dont l'homme fut chassé par la colère céleste. Le traumatisme causé par les milliards de morts ainsi que par les bouleversements géologiques a été terrible. Les survivants connurent une sorte d'amnésie collective concernant ce qui devint rapidement l'Avant pour les humains. Tous les savoirs, les connaissances scientifiques très fines, les avancées technologiques fulgurantes ont été effacé en quelques années. Plus de 25 000 ans balayés par des centaines de météorites. Ce véritable coup de massue sur la tête de l'humanité faillit lui être fatal. Les survivants, très peu nombreux, se crurent pour beaucoup les uniques personnes vivantes sur Terre. Mais l'espoir chevillé au corps de l'humanité se réveilla. Les lumières des premiers stallites agirent comme des phares dans le noir de la chronique de la mort annoncée de l'humanité. Dans un premier temps, les humains survivants se regroupèrent dans ces colonnes de lumières et y élevèrent des villes de fortunes faites de toiles et de cuirs. En effet, pour beaucoup d'entre eux, tout objet qui venait de l'avant cataclysme portait en lui une charge négative, une aura de malédiction très forte. Ainsi, pendant les premières années de l'ère de Sombre-Terre, les restes de l'Avant furent considérés comme tabou.

Mais petit à petit, certains survivants plus intrépides (très souvent des initiés) comprirent que l'humanité ne pouvait pas abandonner plus de 25 000 années de progrès et d'amélioration de la condition humaine. Les premiers antéquaires se formèrent guidés par les Maisons, souvent au péril de leur vie. Ces chercheurs et explorateurs des ruines de l'Avant essayèrent de fonder une nouvelle technique basée sur la récupération des objets et des outils de l'Avant. Ils se heurtèrent très rapidement à des problèmes insurmontables dont le premier fut celui de l'énergie. En effet, ils comprirent assez rapidement que la plupart de ces objets avaient besoin d'une alimentation électrique particulière pour fonctionner, ce qu'il était impossible de produire dans ce monde désolé. Les antéquaires ne purent comprendre que très partiellement ces objets qui leur apparaissaient presque divins. Ils furent obligés de redécouvrir les livres, la science des mots et la mémoire du savoir. Cette étape très compliquée, laborieuse, de la Redécouverte prit presque 100 ans supplémentaires, temps suffisant pour que la plupart des habitants inventent une forme de technique basée sur le métal et la transformation des matières premières laissées par l'Avant. Durant cette période, beaucoup d'objets de l'Avant disparurent, découpés, mis en pièce, réutilisés pour améliorer l'ordinaire des sombre-terriens.

Par comparaison, pour imaginer la mentalité des habitants de Sombre-Terre, il faut penser à deux périodes de l'histoire occidentale et amplifier par 100 les phénomènes évoqués, ainsi qu'à l'ensemble des problèmes rencontrés par l'archéologie. Durant la chute de l'empire romain, des villes se concentrèrent sur leur centre et démontèrent de nombreux édifices publics romains pour renforcer leur muraille afin de se protéger des guerres et des invasions barbares. Ainsi, de très nombreux bâtiments romains échappent encore à l'œil des archéologues car ils sont devenus simples moellons de pierre. Ensuite, il faut penser aux hommes de la Renaissance redécouvrant deux civilisations (la grecque et la romaine) à partir de textes épars souvent morcelés, mal traduits et mal conservés. Ainsi, de nombreux savants et philosophes de ces périodes antiques ne sont connus qu'à partir de 10 à 20 % de leur œuvre totale. C'est devant ce même type de difficulté augmenté selon un facteur 100 que les antéquaires se trouvent placés. Leurs problèmes sont encore plus aigus que ceux de l'honnête homme de la Renaissance. De nombreux savoirs du XXIe furent stockés dans ce qui était appelé communément la Matrice, cette immense toile électronique qui couvrait toute la Terre. Lorsque les centrales électriques, les électro-serveurs s'arrêtèrent les uns après les autres, les mémoires bulles contenant des gigabits de données partagées entre les humains s'envolè-



Les principales technologies en 2050

Informatique

Les réseaux sous toutes les formes se sont imposés. Tous les ordinateurs pouvaient se connecter (et étaient connectés) à la matrice. C'était un immense réseau de communication informatique. Les ordinateurs personnels n'étaient plus que des interfaces hommes machines ultra-rapides. L'ensemble de ce qui s'apparentaient à des disques durs, des programmes était situé dans la Matrice que l'ordinateur allait chercher pour répondre aux commandes humaines. Certains de ces ordinateurs étaient équipés de casques à commande subvocale mais l'interface directe homme machine par le biais de broches et de fiches n'a pas était trouvée. En revanche, il existait de nombreuses interfaces de type « data helmet » et « gloves » quand ce n'était pas la « data suit » complète. Ainsi, les humains pouvaient s'immerger dans des univers virtuels 3D où ils maniaient les icônes, les programmes comme une palette de peinture. Les jeux de rôle virtuels atteignaient le même niveau que la télévision de la fin du XXe siècle comme loisir généralisé. L'IA en tant que telle n'existait pas. Seuls des programmes très perfectionnés émulaient des comportements qui s'apparentaient à des formes d'intelligence. Il n'en reste pas moins qu'aucun cas de « conscience » autonome n'a été détecté en 2050. L'ensemble de la matrice connaît une fin rapide et dramatique pendant le Grand Cataclysme. Quelques ordinateurs indépendants (c'est-à-dire avec unité de stockage mémoriel, processeur autonome, interface clavier, parole, programmes stockés dans l'unité centrale) ont pu être sauvés. Ils ne servent plus à rien aujourd'hui. Il n'y a plus d'informations et de calculs importants à traiter.

L'intelligence des objets

Le grand pas se situa dans l'intégration de plus en plus importante de l'informatique dans les objets de tous les jours. Ceux-ci devinrent de vrais compagnons, « intelligents », sensitifs (quelquefois ironiques) multi-tâches compatibles entre eux. La domotique atteignit des niveaux de haute fonctionnalité. Beaucoup d'entre eux n'étaient-ils pas liés à la matrice et interagissent avec elle.

Armements

D'une manière générale, les recherches se sont portées sur deux grandes lignes directrices déjà tracées à la fin des années 90 : les armes intelligentes, véritables coéquipières de leur utilisateurs et les armes non-létales servant à « amoindrir » les dommages. D'une manière générale, les affrontements de masse devinrent des affrontements informatiques, ce qui fut rapidement appelé « l'infoguerre » à laquelle la matrice, les médias, l'économie, les réseaux se trouvèrent profondément mêlés.

Nourriture

Les aliments transgéniques se multiplièrent afin d'essayer de combler les terribles déséquilibres alimentaires qui régnaient dans le monde. Plusieurs expériences furent menées sur une plante universelle capable de pousser partout quel que soit le milieu et le climat. Cette plante devait aussi servir à la colonisation de Mars. Certains antéquaires pensent que le rueg est issu d'une mutation involontaire de ces travaux. Il existait de plus en plus de plats cuisinés auto chauffants.

Télécommunication

Après Dieu et l'Argent, l'humain s'inventa pour le XXIe une troisième force tutélaire : la Communication. Celle-ci est partout, en tout, en chacun des individus. L'homme individualisé devient tout communiquant, visible à tous, sans vie privée. Toutes les technologies de la télécommunication connaissent un essor extraordinaire. Tous les objets s'y rattachant sont liés d'une manière ou d'une autre à la matrice. Les téléphones, TV, radios, agendas, programmes-majordomes, boussoles, situation GMS, ordinateur de poche, calendriers, cameras vidéos, scanner médical, senseur d'atmosphère sont intégrés en un seul appareil de télécommunication rendant possibles les vidéoconférences à n'importe quel endroit. Ces objets ont perdu la plupart de leur fonctionnalité du fait du Noir-Nuage et de la mort de la matrice. Toutefois, ils peuvent encore servir à communiquer la parole par fréquence HF.

Nanotechnologie

Ce fut le développement le plus spectaculaire avec les télécommunications. Les humains mirent au point des robots mi-biologiques et mi-mécaniques de très petite dimensions.

Robotique

Les robots n'ont pas progressé autant que ce que l'on pouvait espérer. Les recherches se sont plutôt portées sur des appareils de conduite permettant des travaux dans des conditions extrêmes, des sortes d'exosquelettes extrêmement puissants, des robots pilotés. Ce furent surtout les japonais qui développèrent ces techniques en particulier pour pouvoir construire leurs fameuses cités marines. Ces machines se présentaient sous une forme anthropoïde avec le pilote logé dans une cabine étroite à la hauteur du torse et de la tête. Ces robots possédaient des systèmes de pilotage assistés par les meilleurs programmes d'intelligence artificielle. Peu d'entre eux étaient en service en 2050. Certains d'entre eux furent développés pour un usage militaire.

rent en quelques secondes. Ainsi, de nombreux livres rares et/ou importants avaient été scannés et mis en consultation sur la Matrice tandis que les originaux étaient mis à l'abri dans des coffres-forts hermétiquement fermés. L'ensemble de ces informations est maintenant inaccessible aux antéquaires.

Trois cents ans après le Grand Cataclysme, rares sont les objets de l'Avant utilisés et compris dans leur fonction d'origine. Les objets les plus communs sont souvent réemployés ou bien inutilisables et servent de reliques, vestiges d'un temps sans malheur. Seuls certains antéquaires (souvent initiés d'une Maison) savent que l'Avant était une forme d'apocalypse lente, un mode d'emploi du suicide de l'humanité devenu fébrilement aveugle. Ils savent aussi que l'avenir ne se trouve pas dans ces objets disparates et maintenant incongrus.

Pourtant, ces objets sont ardemment désirés par de nombreux sombre-terriens. À la fois comme rattachement sentimental au paradis perdu et surtout comme amélioration potentielle de ses chances de survie.

Véritables enjeux, les traces de l'Avant sont comme des artefacts puissants, rares et doivent être pensés comme ceci par le Mj qui souhaite les utiliser dans ses aventures. Le Mj doit bien prendre en compte la valeur inestimable de ces objets dans le monde de Dark Earth. Ils ne peuvent en aucun cas proliférer dans les aventures et souvent ils peuvent mettre en péril une aventure. C'est pour cette raison que nous déconseillons formellement leur utilisation et la mise à disposition de ces objets de l'Avant aux aventuriers débutants. Ils feront l'objet d'une description approfondie dans les suppléments ultérieurs de Dark Earth.

LES SECRETS DE SOMBRE-TERRE

Dans cette partie, sont révélés au Meneur de jeu les secrets qui animent la lutte cosmique dont Dark Earth est le champ de bataille. Un premier chapitre décrit les acteurs non humains de cette bataille, les Runkas et les Shankr. Un deuxième chapitre détaille la participation humaine à cette guerre par le biais de Maisons d'Initiés ainsi que la manière dont les Pj peuvent devenir Initiés au cours des aventures afin de se transformer en acteurs de cette bataille cosmique.

LES COMBATTANTS DE LA LUMIÈRE

Dark Earth est un jeu de rôle initiatique pour les Pj. Ceux-ci vont apprendre au fur et à mesure de leur progression que derrière la face visible de leur univers se cache une lutte terrible dont l'enjeu n'est ni plus ni moins que la survie de la Terre elle-même.

Les premières aventures vécues par le Pj nouvellement créé simulent le fait que ce personnage a été secrètement « repéré » par certains Initiés des secrets de Dark Earth pour devenir lui-même un futur Initié. Afin de tester ses capacités ainsi que son courage, les Initiés « organisent » ces aventures et orientent et conseillent les Initiés potentiels que constituent les aventuriers. Le personnage est appelé un Approché. A ce moment du jeu, le joueur lui-même ne le sait pas. Seul le Mj est au courant de cet état. Au bout de plusieurs aventures, lorsque le personnage aura survécu et aura fait preuve de courage et d'habileté face aux forces des Ténèbres (cela veut dire que le Mj aura secrètement noté le Pj selon des indications données ci-après), il sera contacté par la maison des Phryenti dont ses membres lui révéleront les vrais tenants et aboutissants de Dark Earth. Le personnage est dit Révélé. À ce moment du jeu, le joueur lui-même en apprend plus sur le monde de son personnage. Il prend connaissance en particulier de la lutte entre la Lumière et les Ténèbres. Le Mj lui proposera alors d'initier le personnage du joueur à l'une des Maisons. Par la suite, les aventures que vivra le Pj pourront s'inscrire dans cette lutte entre ombre et lumière si fondamentale pour Dark Earth.

Comme le Mj peut le comprendre, cette initiation est une révélation pour le joueur (et son personnage) mais elle n'explique pas et ne clôture pas l'univers mais au contraire, elle ouvre des horizons nouveaux en matière de jeu de rôle, enrichissant le monde, lui donnant une vision souterraine et occulte des événements que vit le personnage et permettant au joueur de prendre une part active à la lutte cosmique.

LA GUERRE COSMIQUE ETERNELLE

Des pouvoirs d'une dimension infinie, s'affrontent dans l'impossible grandeur de l'espace-temps. Ces forces mystiques sont les cordes d'argent de notre univers. Ce sont elles qui font et défont le cosmos. Ce sont elles qui créent et détruisent en des cycles cataclysmiques les univers que nous habitons. Un conflit cosmique oppose deux d'entre ces forces. Il met en scène la force majeure de la création symbolisée par la lumière et la force majeure de la destruction, symbolisée par les Ténèbres. Chaque fois que la lumière gagne, un monde naît, la vie se crée, l'univers sensible et invisible s'emplit. À chaque fois que les Ténèbres remportent la victoire, un monde meurt, la vie disparaît, l'entropie spirituelle vide de sa substance le cosmos. En certains endroits-temps, les forces sont égales, entraînant alors des cycles incessants de naissance et de mort, de création et de disparition.

Ces forces se concrétisent de manière lors de ces affrontements cosmiques. Les étoiles, les trous noirs, les vents solaires, les pulsars, les photons, l'antimatière, la matière sombre et les Runkas et les Shankr en sont quelques exemples. Les deux derniers peuvent être considérés comme les principes généraux, les incarnations les plus fortes des deux forces cosmiques.

Leur puissance, leurs apparences, leurs essences sont impossibles à se représenter en totalité par un esprit humain. Seuls de misérables approximations, images, allégories, symboles peuvent permettre au faible humain d'en saisir une partie infinitésimale.

I) LES RUNKAS

Espoirs de Sombre-Terre, créatures fantastiquement puissantes, aujourd'hui endormies, les Runkas sont les forces qui permettent encore à l'espèce humaine de survivre dans la désolation ténébreuse qu'est devenue la Terre après l'attaque shankr. Ces créatures sont à l'origine du mouvement secret des Initiés, ces humains qui discrètement, aujourd'hui, essayent d'orienter l'humanité sur la piste de la résistance à l'anéantissement total, causé par les forces des Ténèbres. Dans le combat éternel entre la lumière et l'ombre, entre la vie et la mort, entre la sagesse et la folie, entre l'ordre et le désordre, les Runkas sont les champions de la lumière, de la vie, de la sagesse et de l'ordre.

Les Fils de la Lumiere

Êtres cosmiques, voguant sur les flux des énergies positives du Cosmos, les Runkas sont les incarnations puissantes des forces titanesques de création qui ont façonné les mondes infinis de l'univers. Ils constituent en quelque sorte des forces intelligentes, des êtres dotés d'une supra-conscience qui sont nés des flux hyper-puissants des photons. Plus précisément, les Runkas sont les matérialisations des énergies créatrices des étoiles. Ils sont lumière, vie, énergie, chaleur, force, vérité, ordre. Chaque Runka a pour « lieu » de naissance une des étoiles du cosmos. En revanche, ce type de matérialisation stellaire est un événement très rare dans le cosmos. Seules quelques étoiles ont pu « donner naissance » à des Runkas. Par la suite, les Runkas s'engagent dans la lutte cosmique contre la force de destruction. Leurs pires ennemis sont les Shankr, leurs contreparties nées des Ténèbres. Les duels entres ces entités ont souvent scellé le destin de plusieurs mondes. C'est ainsi que plusieurs Runkas, puissants, anciens, engagés dans la construction d'un nouvel endroit-temps de vie, concentrèrent leur effort dans un système solaire dont la première, la deuxième, la troisième et la quatrième planète semblaient offrir de bonnes bases. Ils s'installèrent au sein de l'étoile appelée Sol. Là, parmi les nombreuses formes qu'ils pouvaient se donner, les Runkas optèrent pour l'apparence d'un immense corps vermiforme (sans pattes et sans ailes), constitué entièrement de lumière, ondulant majestueusement dans les champs cosmiques de photons. Leur gueule est munie de tentacules de lumière ainsi que de plusieurs yeux gemmiques et brillants.

À l'égal des dieux humains, les Runkas façonnèrent les mondes de Sol, engendrèrent les premières formes de vie. Mais ceci ne pouvait durer ainsi. Les forces des Ténèbres attaquèrent plusieurs fois, entraînant à la fois la destruction de nombreux Runkas mais aussi la naissance des hommes. Les Runkas s'entichèrent de ces étincelles de vie, sorte de reproduction à une échelle infiniment petite de leur essence. Ils en devinrent des dieux tout-puissants se montrant souvent pour les humains sous l'apparence de géants dorés, aux yeux de rubis, la tête couronnée de flammes d'une incroyable puissance. Les Runkas pouvaient élever en un instant une montagne, assécher le cours d'une rivière, changer une tempête en une douce pluie bienfaitrice. Ils étaient en quelque sorte les dieux primordiaux de l'humanité. Les Runkas apparurent aux humains sous la forme de douze grandes familles qui servirent par la suite de fondements à de nombreux mythes humains. Ces familles, appelées stellaires, regroupent en leur sein les Runkas issus d'une même étoile (ou du moins influencés par une même étoile). Chaque stellaire est une expression du pouvoir cosmique de création que portent en eux les fils de la Lumière. Les humains pouvaient ainsi décliner selon leurs moyens et leurs philosophies ces facettes de la Lumière créatrice. Ils pouvaient ainsi œuvrer pour le bien et le développement de l'espèce en son entier.

Ici, concentrés sur la Terre, aidés par la force solaire qu'ils maîtrisaient pleinement, favorisant l'éclosion de l'humanité, les Runkas présents pensaient avoir trouvé un endroit symbole du pouvoir de création.

Mais leur volonté et leur force de vie furent mises de nouveau en péril. Les Runkas durent combattre les forces des Ténèbres. Ce fut une victoire à la Pyrrhus. De nombreux Runkas furent anéantis durant cette guerre. Certains préfèrent s'exiler et quitter cet espace-temps de lumière. Tous les autres Runkas durent couper presque tous les liens avec les humains, laissés à leur destinée. Ce fut la fin de Mu et d'Atlantis. Les grands empires primordiaux dédiés aux forces mystiques et bénéfiques du soleil s'enfoncèrent dans le glacis légendaire qui hantera pour toujours la fragile race humaine.

La Régénération

Les Runkas survivants s'enfoncèrent sous terre pour pouvoir se ressourcer. Ils construisirent d'immenses palais souterrains appelés des tombeaux à rêves. Certains humains prédisposés et courageux se constituèrent en six Maisons, sortes de sociétés secrètes destinées à poursuivre la relation entre ces presque dieux et l'humanité. Seuls les Initiés des Maisons purent secrètement continuer le travail de création que les Runkas avaient commencé tout en luttant contre les forces de Ténèbres encore présentes sur Terre. Ces humains purent communiquer avec les Runkas par le biais des Râ, formes physiques d'une partie de la conscience en rêve des Runkas endormis.

Les gardiens en sommeil de l'humanité

Tel est le statut actuel des Runkas. Trois cents ans après l'arrivée du Shankr, les Runkas endormis demeurent liés à leur stellaire. Les défenses des gardiens mystiques — grandes statues enterrées — ont été activées et les Maisons humaines ont permis aux survivants de se réfugier sous la protection de la lumière mystique des Runkas. Ils recouvrent depuis douze mille ans leur énergie perdue lors de la dernière lutte contre les Shankr afin de nouveau s'élever contre les forces des Ténèbres. Pour certains Initiés, les Runkas ont suffisamment récupéré pour engager de nouveau la guerre cosmique. Pourtant, leur temps n'est pas encore venu. Ils continuent à rêver et à se ressourcer en s'alimentant de l'énergie terrestre. Ils communiquent leur pouvoir de membres de stellaire aux Maisons d'Initiés humains qui cherchent en eux l'espoir et la force de continuer la lutte contre les Ténèbres. Aucun d'entre eux n'a encore vraiment annoncé l'heure de l'éveil. Seul un Runka, par le biais de son pouvoir sartharil, a clairement indiqué que cette heure n'était pas encore venue.

Chaque Runka en sommeil influence involontairement les humains qui vivent dans le stallite par son Râ. En échange, ceux-ci s'efforcent de protéger les tombeaux à rêve des invasions potentielles des forces des Ténèbres. La Lumière mystique dégagée par le Runka et les gardiens mystiques qui le protègent provoque la dissolution du voile noir recouvrant la Terre. Le soleil peut donc éclairer de ses rayons bienfaiteurs le sol dévasté de Sombre-Terre. De plus, cette lumière mystique, invisible pour l'œil non exercé, influence les humains présents dans son périmètre d'action. Elle leur communique des bribes du pouvoir de la création qu'incarne le Runka. Ces Runkas protecteurs sont encore membres d'un stellaire et ceci peut déterminer une partie de leur réaction possible. On peut noter que tous les humains n'ont pas encore trouvé tous les Runkas ou du moins n'ont pas trouvé tous les puits de lumière engendrés par la lumière mystique des Runkas. Il reste donc d'autres stallites à construire, d'autres Runkas à approcher.

Les manifestations Runkas

Ici sont répertoriées les différentes manifestations « physiques » ayant des conséquences directes ou bien indirectes sur les habitants de Sombre-Terre.

La lumière mystique

C'est la force cosmique qui habite chaque Runka endormi. Cette force est une expression invisible pour l'œil humain, une sorte de rayonnement impossible à mesurer qui permet au Runka de lutter contre les forces des Ténèbres. C'est cette lumière mystique qui détruit le Noir-Nuage au-dessus de chaque tombeau à rêve des Runkas permettant ainsi à la lumière solaire d'éclairer le site du stallite. Le rayonnement solaire éclairant les stallites reste soumis aux cycles de rotation de la Terre. Ainsi, le lever et le coucher sont des moments de lumière tamisée, crépusculaire, douces couches jaune pâle caressant les habitations des stallites. La célèbre colonne de lumière ne se produit que lorsque le soleil arrive au zénith de l'endroit éclairé. Ces moments sont souvent consacrés et de nombres Sombre-Terriens célestes passe ce temps en prière.

De plus, la lumière mystique d'un Runka est une émanation de son stellaire, elle véhicule en elle le principe de création incarné par le Runka source. Ainsi, les stallites construits sur cette lumière mystique sont influencés par le principe du Runka. Par

exemple, un stallite construit sur un Runka appartenant au stellaire Altaïr (soit le Courage) verra ses habitants craindre moins l'Obscur, partir plus facilement à la découverte du monde, supporter plus aisément les difficultés de Sombre-Terre.

Les Tombeaux à Rêve

Les Tombeaux à rêve construits par les Runkas sont de vastes structures souterraines s'étendant sur plusieurs kilomètres de haut. Visiblement construits par des forces non humaines mais aménagées dans des styles propres à l'humanité, les salles et les corridors cyclopéens des Tombeaux à rêve ont une architecture propre à chaque stellaire de Runkas. L'ensemble offre une impression d'étrangeté, d'immensité et de majesté qui rendrait humble l'homme le plus puissant du monde.

De toute façon, très rares sont les humains à pouvoir pénétrer ses couloirs. Seuls quelques rares Initiés ont eu l'occasion de s'y rendre par des passages secrets connus d'eux seuls. Ils en sont toujours ressortis en hâte et se sont montrés plus que réticents à parler de leur périple car de nombreux pièges les protègent. Ce lieu tabou contient en son sein le Râ, l'organe cristallin permettant aux Initiés de communiquer avec l'esprit en rêve du Runka ainsi que le Runka lui-même. Il est à noter qu'aucun humain Initié et même Élu n'a pu approcher cet énorme puits où repose la forme matérielle du Runka.

Les gardiens mystiques

Les gardiens mystiques sont les statues façonnées par les Initiés de la Maison Druwed et disposées tout autour des Stallites pour en protéger l'accès. Grâce au pouvoir de l'archessence Runka scellée dans leur front, les gardiens mystiques forment un cordon d'énergie mystique invisible théoriquement impénétrable par les forces Shankr. Ces défenses magiques ont été activées durant l'Apocalypse et sont en marche depuis. L'énergie dégagée pendant cette opération a été tellement puissante que souvent des tremblements de terre, des éruptions volcaniques ainsi que des accidents géologiques se sont produits, modifiant profondément le paysage. Les créatures contaminées par l'archessence shankr ne peuvent pas forcer cette barrière. En effet, la souffrance engendrée par les gardiens mystiques est si violente que la créature est profondément diminuée. En revanche, il est possible d'introduire de l'archessence shankr pure.

Concrètement, le mur énergétique tissé par les gardiens mystiques enterrés servent de repoussoirs à toute créature contaminée d'une manière où d'une autre par l'archessence shankr.

D'une manière générale, les gardiens mystiques ont la forme d'immenses statues aux formes mystérieuses. Leur caractéristique commune est de porter scellée en leur front, une gemme d'archessence Runka. Ces statues sont enfouies sous terre et sont disposées autour du tombeau à Rêve ainsi qu'à ses entrées.

Il est a noter que les gemmes d'archessence Runkas ne sont pas éternelles et que depuis l'activation des défenses mystiques des gardiens, plus de 300 années ont passées. Chaque attaque de Shankréatures diminuent la puissance de protection. Certains Initiés de la Maison Druwed sont très inquiets et recherchent avec frénésie d'autres gemmes d'archessence Runka.

Le Râ

Le Râ est la représentation physique de la conscience des Runkas endormis dans les Tombeaux à rêve. C'est par ce moyen que le Runka endormi peut être entendu des Initiés. C'est une sorte de cristallisation en un endroit, du monde onirique dans lequel s'est enfermé le Runka. L'apparence du Râ est fonction du stellaire d'appartenance du Runka. D'une manière générale, le Râ est un objet cristallin dégageant une lumière. Il flotte dans l'une des salles centrales du Tombeau à rêve dont il est un peu le cœur et le symbole. Certains Râ peuvent se mouvoir et changer de localisation.

L'archessence Runka

Inconnue de tous sauf de certaines maisons d'Initiés, l'archessence Runka ou « Pierre Runka » est une substance rarissime sur Terre. Il s'agit en fait d'une forme concentrée de l'énergie Runka, ce qui reste d'un des fils de la Lumière après sa mort (qui correspond sur Terre à sa destruction par les forces Shankr). C'est en quelque sorte le sang des dieux.

L'archessence Runka se concentre et se solidifie sous la forme de gemmes précieuses. Cependant, on la distingue des pierres précieuses terrestres à sa taille exceptionnelle et à la légère chaleur qu'elle dégage ainsi qu'au dégradé de couleur caractéristique allant du jaune pâle au rouge sanglant.

Ces pierres sont l'objet de la plus grande attention des Initiés et sont un inestimable trésor pour les Maisons et en particulier pour les Druwed. Chacune porte les caractéristiques du Runka (et donc de son stellaires) mort. La forme, la taille, le pouvoir et la couleur varient donc en fonction du stellaire du Runka.

Le cœur de lumière

C'est une pierre cachée au sein du stallite qui est chargée de faire rayonner une partie de l'énergie du Runka afin d'alimenter les statues des gardiens mystiques. Cette pierre dégage une très violente lumière qui aveugle et peut brûler toute personne qui n'est pas un Élu de haut niveau.

Les chants stellaires

Durant leur sommeil régénérateur, il arrive que les Runkas d'un même stellaire essaient de rentrer en communion comme cela était courant alors que les fils de la Lumière marchaient sur Terre. Cette communion se fait par la mise en résonance des lumières mystiques de chaque Runka. Cette résonance se propage ensuite comme une onde à la surface de Sombre-Terre. Les humains pris dans cette vague perçoivent de manière quasi inconsciente un chant extraordinairement beau. Ils se trouvent alors animés de la lumière mystique du Stellaire. Cela veut dire que les Runkas du stellaire Altaïr (soit la lumière mystique du Courage) propagent leur chant stellaire, les humains au contact de ce chant seront plus courageux. Ces chants durent en général une journée, du lever au coucher du soleil.

Les rayons cosmiques

Certains Runkas connaissent de très brefs moments de réveil complet (quelques secondes). Ces Runkas en profitent pour lancer vers l'espace un message d'alerte et une demande au secours vers d'autres fils de la Lumière. Ces messages mystiques servent aussi à essayer de trouver les frères partis après la dernière guerre contre les Shankr. Ces rayons cosmiques ont deux propriétés principales. La première est d'émettre un rayon lumineux d'une extrême puissance devenant alors une sorte de phare dans les ténèbres terrestres et ceci durant un temps bref (quelques jours tout au plus). La deuxième propriété est de provoquer des mouvements telluriques importants, eux aussi brefs (heureusement).

Les Stellaires Runkas

Ce sont les familles des Runkas, leur lumière d'origine. Tous les Runkas appartenant à un même stellaire sont « parents ». Ils possèdent des ressemblances dans l'expression du pouvoir de la création et de la lumière. Ils sont l'incarnation multiple, la déclinaison de ce pouvoir, de sa force, de son symbole et de sa fonction cosmique. Lorsqu'ils sont éveillés, les Runkas d'un même stellaire sont normalement liés entre eux par un puissant lien de télépathie, une empathie cosmique. Si l'un d'entre eux vient à disparaître ou bien à se réveiller, tous les autres le sentent et en sont informés. À l'identique d'une famille humaine, il existe des sentiments et des relations de filiation au sein d'un stellaire Runkas. Ainsi, les plus grands Initiés humains mis en contact avec des Runkas d'un même stellaire ont pu leur attribuer une place dans ce linéage. Cette place indique souvent la force ou bien « l'ancienneté » cosmique du Runka ainsi désigné.

Les stellaires des Runkas ont été découverts par les premiers humains qui ont pu ainsi nommer et essayer de comprendre des créatures surpuissantes et très mystérieuses. Il a été dénombré par les Initiés humains douze stellaires. Le nombre précis de Runkas appartenant à chacun des stellaires est impossible à donner. Les nombres donnés dans les descriptions de chaque stellaire ne sont qu'indicatifs. D'une manière générale, il est certain qu'il n'y a pas plus de deux cents Runkas endormis sous terre.

FORMAT DE DESCRIPTION DES STELLAIRES

Nom : C'est le nom mystique du stellaire.
Nombre des Runkas du stellaire endormis dans des tombeaux à rêve. Ce nombre est indicatif. Il n'exclut pas l'existence d'autres Runkas du stellaire.
Lumière mystique : principe cosmique incarné dans les Runkas du stellaire.
Tombeaux à Rêves : rapide description de l'architecture des tombeaux à rêve des Runkas du stellaire.
Râ : rapide description de l'incarnation physique de la conscience des Runkas du stellaire.
Archessence : couleur et pouvoirs de la gemme d'archessence issue des Runkas du stellaire détruits par les Shankr.
Endormissement : (le degré de sommeil en général des membres de la famille)
Notes : notes générales sur les Runkas de ce stellaire.

Chaque stellaire est l'incarnation de l'une des facettes du pouvoir cosmique de création et de lumière. Les Runkas faisant partie de ces stellaires sont en quelque sorte les parangons, les gardiens, les combattants et les expressions de ces facettes. Ces facettes du pouvoir cosmique de la Création sont : la Vérité, le Courage, l'Ordre, la Sagesse, la Purification, la Foi, l'Énergie, la Fertilité, la Guérison, le Feu, la Lumière et la Force.

Par exemple, Phénice le stallite immortel est protégé par trois Runkas appartenant au stellaire d'Altaïr. Pour plus de détails, voir la page 52.

SIRIUS

22 Runkas

Lumière mystique : Sagesse.

Tombeaux à rêves : immenses souterrains dépouillés, labyrinthiques et à l'architecture sobre et rectiligne.

Râ : Une immense icône symbolique en forme d'œil égyptien sacré aux couleurs extraordinaires.

Archessence : gemme bleue proche du saphir.

Endormissement : Leur habitude de méditation cosmique leur a permis de rester relativement actifs même durant la longue période de Régénération. Ainsi, ils ont pu continuer leur enseignement en inspirant chez les Égyptiens la base de ce qui deviendra le Tarot. Aujourd'hui, trois cents années après le désastre, les Runkas de Sirius sont encore en méditation mais leur communication se font de plus en plus nombreuses.

Notes : Les Runkas de ce stellaire ont plutôt cherché à développer la conscience cosmique des humains. Ce sont des penseurs, des philosophes et leurs méditations leur permettent de résister aux forces de destruction.

ALTAÏR

10 Runkas

Lumière mystique : Courage.

Tombeaux à rêves : Grandes pièces, couvertes de bas-reliefs mystiques et occultes. Des griffons titans, des dragons, des guerriers immortels tenants des arcs et des épées droites semblent protéger ces tombeaux à rêves.

Râ : cristal pointu, flamboyant et rayonnant.

Archessence : diamant contenant des éclats dorés.

Endormissement : faible, activité onirique forte.

Notes : Ces Runkas ont été parmi les plus proches des humains. Ils ont essayé de comprendre ces petites créations de la vie.

FOMALHAUT

7 Runkas

Lumière mystique : Ordre.

Tombeaux à rêves : D'immenses ziggourats, elles-mêmes placées dans de grandes salles. Ces ziggourats sont toutes surmontées d'une sorte de temple portant en décoration les attributs royaux, soit l'orbe et la couronne.

Râ : cristal en forme de soleil doré et rayonnant.

Archessence : diamant taillé contenant des éclats d'argent.

Endormissement : fort. Mais leur lumière mystique est aussi forte et conduit les humains qui s'y rangent à adopter des systèmes de pouvoirs très ordonnés.

Notes : Les Runkas de ce stellaire ont toujours dédaigné l'humanité. Ils préfèrent imposer les lois cosmiques, véritables puretés et absolus de l'univers. Ces Runkas ont été les organisateurs de la lutte contre les Shankr.

MARKAB

5 Runkas

Lumière mystique : Purification.

Tombeaux à rêves : des salles lisses, aux coins arrondis, de dimension cyclopéenne, d'une pureté absolue. De vastes coulées de lumière serpentent à travers la roche blanche et marmoréenne.

Râ : parallélépipède rectangle rayonnant une lumière blanche aveuglante.

Archessence : gemme de couleur blanc laiteux proche de la pierre de lune.

Endormissement : Très profond, peu d'activité onirique, peu de contact avec l'extérieur.

Notes : Les Runkas de Markab sont ceux qui utilisent leur pouvoir pour sanctifier et rendre purs les lieux visités. Ce sont aussi eux qui essayent de convertir à la création les forces des Ténèbres. Mais ce travail de purification est très dangereux. C'est le stellaire qui a payé le plus lourd tribut durant la dernière guerre contre les Shankr. Ainsi l'archessence Runka du stellaire Runka est l'une des plus répandues parmi les archessences Runkas.

BELTEGEUSE

7 Runkas

Lumière mystique : Fertilité.

Tombeaux à rêves : Ce sont des palais dédiés à la Nature, où comme des serres miraculeuses, des arches de Noé enterrées, la chaleur et la lumière rayonnent. Toute l'architecture a forme végétale et animale, telle une forêt de géants emprisonnée sous la pierre.

Râ : petite sphère de lumière entourée de trois rayons de lumière.

Archessence : gemme de couleur verte proche de l'émeraude.

Endormissement : Très profond.

Notes : Ces Runkas sont mystérieux. Peu d'entre eux ont établi des contacts avec les humains. Il semble que leur but était d'être des ambassadeurs auprès de l'entité que représente la Terre, la puissance de Gaïa. La plupart d'entre eux furent détruits durant la chute des météorites pendant l'Apocalypse.

ACHERNARD

5 Runkas

Lumière mystique : Force.

Tombeaux à rêves : De grandes salles en pierres extrêmement dures comme le basalte. D'immenses portes, chaînes, piliers d'airain soutiennent et décorent l'ensemble.

Râ : un cristal dépoli, dégageant une force primaire absolue.

Archessence : gemme argentée proche de l'hématite.

Endormissement : très profond.

Notes : Combattants en première ligne de la guerre cosmique, ces Runkas doivent absolument se régénérer pour poursuivre la lutte.

ORION

10 Runkas

Lumière mystique : Vérité.

Tombeaux à rêves : Ils prennent la forme d'immenses pyramides aux salles vides et aux murs couverts par un syllabaire d'or et de feu où tous les vrais noms de la Création sont inscrits.

Râ : grande flamme de cristal d'une pureté absolue.

Archessence : diamant contenant des reflets bleus.

Endormissement : Ces Runkas sont profondément endormis. Ils aspirent à un sommeil très profond pour mieux se régénérer.

Notes : Lents, extrêmement puissants, ces Runkas portent en eux la vérité cosmique. Arme surpuissante, elle est très difficilement compréhensible et acceptable par les humains. Elle pourrait ainsi exposer à la vérité du monde un individu afin de le transformer complètement.

SOL

12 Runkas

Lumière mystique : Énergie.

Tombeaux à rêves : Les grandes salles enterrées sont traversées de part en part par des puits torsadés et de fabuleux tubes de quartz compact dont personne n'a pu comprendre l'utilité.

Râ : cristal d'énergie quasi tangible aux parois diaphanes changeant régulièrement de couleur.

Archessence : des gemmes cristallines proches du quartz.

Endormissement : Profond, peu de répondant.

Notes : Ces Runkas ont été parmi ceux qui se sont le plus exposés lors du dernier affrontement avec les forces des Shankr. C'est aussi ce stellaire qui perdit le plus de Runkas. Les survivants ont le plus besoin d'énergie pour se régénérer. Ils sont donc très profondément endormis. Pourtant, il est certain que ce sont eux qui défendront le plus le destin de la Terre lors du dernier combat.

ALPHARD

9 Runkas

Lumière mystique : Feu.

Tombeaux à rêves : de grandes salles de granit et de pierres volcaniques, brillant des mille feux diamantaires où des courants de lave traversent les murs et semblent faire des ponts à travers l'espace des pièces.

Râ : une flamme perpétuelle rouge et jaune.

Archessence : gemme rouge sang, proche de certains rubis.

Endormissement : faible.

Notes : Ces Runkas élémentaires sont en prise avec l'activité volcanique terrestre. C'est au sein de ce stellaire que naquit l'idée de la Régénération Runka.

LYRE

12 Runkas

Lumière mystique : Guérison.

Tombeaux à rêves : De grandes salles toutes en longueur dont les murs sont constitués de pierres lumineuses et dont les couleurs changent selon un rythme hypnotique. Des arcs-en-ciel, des aurores boréales se forment dans ces tombeaux à rêves.

Râ : cristal d'or dégageant une lumière dorée apaisante.

Archessence : gemme jaune orange proche de l'ambre.

Endormissement : profond.

Notes : Runkas pacifiques, entièrement dédiés au pouvoir de la création. Victimes à priori idéales pour les forces des Ténèbres, ce sont pourtant les Runkas qui ont offert le plus de résistance à la destruction entropique. Ce sont des défenses passives mais très efficaces.

ANTARES

7 Runkas

Lumière mystique : Lumière.

Tombeaux à rêves : De hautes salles resplendissantes des feux et des lumières que projette une quantité infinie de pierres précieuses, d'éclats de verre taillés et de diamants polis incrustés dans des murs en albâtre et en marbre.

Râ : un cristal rayonnant une éclatante lumière solaire.

Archessence : gemme très proche du diamant.

Endormissement : très léger, ce sont les premiers Runkas à voir des stallites établis au sein de leur lumière mystique.

Notes : Hérauts parmi les Runkas, ceux-ci servent souvent d'émissaires et de premiers représentants de la force cosmique de création. Ce sont eux qui ont découvert le soleil et son système planétaire.

ALDEBARAN

7 Runkas

Lumière mystique : Foi.

Tombeaux à rêves : De grandes salles aux voûtes en ogives, couvertes de fins piliers de cristal donnant l'impression d'une forêt minérale.

Râ : monolithe argenté portant en son sein des milliers d'étoiles lumineuses.

Archessence : gemme de couleur bleu pâle proche de l'opaline.

Endormissement : très léger. Ils font partie des Runkas qui souhaitent un réveil rapide car la dernière bataille cosmique est proche.

Notes : Ces Runkas ont été très souvent les instigateurs des mythes et des religions les plus anciennes parmi l'humanité. Ils apprécient la foi immense que les humains sont capables de mettre en place.

2) LES SHANKR

Créatures de ténebres

Tout comme les Runkas, les Shankr n'ont rien d'humain, ni même de terrestre. Ce sont des créatures du vide, de l'obscurité et de l'antimatière, les serviteurs et les outils de l'Entropie.

Là où les Runkas sont capables de créer, d'apporter la vie, les Shankr eux, détruisent et flétrissent tout ce qu'ils touchent. « Les cendres aux cendres, la poussière à la poussière ». Entre leurs mains, la matière peut être corrompue pour devenir une extension de leur pouvoir de destruction. C'est le cas de l'Archessence Shankr qui parasite tout ce qu'elle touche et transforme les êtres vivants en créatures desséchées qui s'attaquent aux autres pour leur voler leur énergie vitale.

L'aspect des Shankr est d'autant plus difficile à décrire qu'aucun humain n'a jamais pu les contempler et revenir pour en parler. A l'instar des Runkas, ce sont des créatures colossales mais il semble qu'ils contrôlent à leur guise aussi bien leur taille que leur masse. Leur silhouette même est indéfinie. Ils paraissent fait d'ombres mouvantes, de voiles noirs au souffle glacé, d'appendices inhumains entraperçus au milieu des ombres. Il émane d'eux un froid terrible et leur noirceur semble aspirer aussi bien la lumière que la matière.

Pour un humain, le pouvoir des Shankr est sans limite. Aucune arme ne peut les blesser, aucun rempart ne peut les arrêter. Seul le feu et les rayons du soleil semblent pouvoir les stopper. Ainsi, bien sûr, que les Runkas.

Le Shankr et Sombre-Terre

Par « chance », un seul Shankr est descendu sur le sol terrestre avec les résidus de la comète. Il sait que les Runkas se sont retirés sous terre mais ignore leur état de faiblesse. Le Seigneur Shankr agit donc à distance, envoyant ses émissaires (humains et autres créatures transformées par l'Archessence Shankr) au voisinage des Stallites pour tenter de localiser avec précision le chemin d'accès aux Tombeaux à rêve. Il est aussi en léthargie dans son cocon et ne peut que péniblement agir sur l'environnement de Sombre-Terre.

Pour comparer l'état de conscience du Shankr aux sentiments humains, on pourrait dire qu'il est très intrigué par le manque de réaction des Runkas. Tout au plus ont-ils dressé des barrières autour de leurs retraites souterraines et envoyé leurs émissaires terrestres détruire quelques-unes de ses propres créatures. Mais ils ne semblent pas l'avoir repéré et aucun ne s'est même montré à l'air libre.

Le Seigneur Shankr commence à suspecter que les Runkas sont peut-être plus faibles qu'il le croyait. Et il pourrait bien déclencher quelques attaques un peu plus franches pour vérifier son hypothèse...

S'il venait à découvrir la vérité, les Shankr envahiraient rapidement la planète, dévorant son énergie, anéantissant toute vie à sa surface et écrasant leurs ennemis héréditaires. La Terre deviendrait une sphère de poussière grisâtre et sans vie, témoin muet du passage des serviteurs de l'Entropie.

L'archessence shankr

L'Archessence Shankr se présente comme un dépôt de matière noire, semi-liquide et visqueuse, poreuse et glacée et qui semble cependant bouillonner. Selon les cas, elle peut faire la taille d'une petite pierre ou couvrir la surface d'un champ. L'effet de l'Archessence Shankr se fait sentir tout autour d'elle : le sol se dessèche, les plantes meurent, les animaux désertent l'endroit.

Inhalée ou mise en contact avec la peau durant plus de quelques secondes, l'Archessence agit comme un parasite et se mélange au corps de son hôte sans qu'il soit possible de l'en séparer. La plupart des êtres vivants ne survivent pas à cette intrusion fulgurante dans leur organisme mais ceux qui résistent deviennent rapidement des monstres polymorphes extrêmement résistants n'ayant besoin de rien d'autre pour survivre que d'aspirer l'énergie d'autres créatures afin de « nourrir » leur hôte parasite.

Le seul moyen connu de détruire l'Archessence Shankr est de la brûler ou de la laisser exposée plusieurs heures à la lumière du soleil.

Les Shankréatures

Les Shankréatures sont des créatures investies par l'énergie dévorante de l'Archessence Shankr. Animées par un instinct de survie exacerbé par le parasite, elles ne connaissent plus ni la fatigue, ni la douleur, seulement une faim terrible qui ne peut être satisfaite qu'en absorbant l'énergie vitale d'autres êtres vivants (par morsure, griffure ou pénétration sexuelle). Seule la lumière du soleil et le feu peuvent affaiblir et même détruire les Shankréatures. Les Initiés estiment aussi qu'un jeûne forcé viendra forcément à bout d'un de ces monstres. Mais comme ils dérobent parfois des années entières de vie à leurs proies, ce n'est pas la solution la plus rapide pour détruire ces enfants des ténèbres.

Beaucoup de Shankréatures sont des animaux sauvages mais il existe aussi certains végétaux (arbres, grandes plantes) pervertis par l'Archessence Shankr. Les pires restent cependant les Shankréatures dont l'hôte a été humain. Dotés de la raison et parfois même d'une grande intelligence, ces monstres sont extrêmement dangereux. Au prix d'une consommation plus rapide de leur énergie, ils sont capables de faire preuve d'une force titanesque, guérissent leurs blessures et peuvent remodeler leur chair selon leur volonté.

Ce qu'ignorent les Initiés, c'est que les Shankréatures (et en particulier les humains transformés) sont, de par la substance qui les contrôle, les serviteurs d'une volonté plus puissante, le Seigneur Shankr qui se terre dans les profondeurs de la Terre. Il peut à tout instant exiger leur totale soumission et les utiliser pour mettre en péril l'existence même des Stallites, des Runkas et du monde.

Description de Shankréatures

Les Shankréatures sont issues principalement de deux origines : humaines et animales. Ces êtres d'origines ont été contaminées directement ou indirectement par la

darkessence et ont connu les mutations décrites dans le paragraphe concernant l'archessence shankr. Certaines de ces créatures peuvent se reproduire (en particulier chez les animaux). Toutes possèdent en elles de la darkessence qui leur donne des pouvoirs spéciaux mais qui demande en échange que la créature transformée ne se nourrisse exclusivement que de l'énergie vitale de ses victimes. Ce cœur d'archessence shankr est le foyer de l'énergie « spectrale » de la créature. Il se positionne souvent dans les organes internes de la créature. Chaque cœur est mesuré par un niveau en dés (comme l'énergie du personnage). Plus ce niveau est élevé, plus la créature est infestée par l'archessence shankr et est très puissante. Si ce cœur est exposé directement (au contact) de la lumière du soleil ou bien du feu, la créature meurt dans d'atroces souffrances. En revanche, tant que ce cœur sombre ne connaît pas cette exposition, il peut résister à toute lumière et feu selon un test d'opposition passive avec la puissance de la lumière ou bien du feu. En cas d'échec la différence est enlevé au cœur sombre. Si celui-ci tombe à zéro, la créature disparaît.

Ce cœur sombre est important car il sert aussi de niveau pour tous les tests utilisant les pouvoirs spécifiques des Shankréatures.

Chaque créature possède des pouvoirs souvent terrifiants octroyés par le Shankr et l'archessence shankr. Voici une rapide description de certains de ces pouvoirs :

Drain (pouvoir automatique)

Ce pouvoir est celui de drainer l'énergie vitale des autres créatures. Lorsqu'un être vivant possède de l'Énergie, et qu'il vient d'être blessé par une Shankréature, il doit faire un test d'opposition active contre la valeur du cœur sombre. S'il perd ce test, son énergie sera baissée d'autant de la différence. À partir de zéro, l'être vivant est soumis au règles de mutation décrites dans le paragraphe sur l'archessence shankr.

Si l'être vivant ne possède pas d'énergie, le test se fait directement contre la Trempe de la créature.

Ce pouvoir peut aussi s'exercer à distance dans un rayon défini dans la description du pouvoir lui-même (en général pas plus grand de 50 mètres).

De plus ce pouvoir a la capacité de faire vieillir les victimes. Chaque point d'énergie dévoré peut vieillir la victime de l'unité de temps marquée après le pouvoir (soit, heure, jour, semaine, mois, années).

Nyctalope (pouvoir automatique)

Toutes les Shankréatures voient dans la nuit de Sombre-Terre sans problème. En revanche dans toute lumière, les Shankréatures subissent des malus de situations équivalents à ceux endurés par les humains dans l'Obscur.

Pitié

Ce pouvoir a pour principe de dégager une forte émotion de pitié, faisant que la victime ne cherchera pas à attaquer la Shankréature. Toute victime peut y résister avec sa trempe ou bien avec un Talent lié à la trempe plus adéquat. Ce pouvoir s'exerce dans un rayon de 10 mètres.

Régénération

La Shankréature régénère autant de points de vie que de réussite de son test en cœur sombre par minute.

Peur

Ce pouvoir permet à la Shankréature d'émettre une aura de peur dans un rayon maximum de 50 mètres. Chaque victime peut résister avec sa trempe. Si la victime ne résiste pas, elle sera prise d'une peur panique et voudra fuir le plus loin possible de la Shankréature.

Mimétisme obscur

La Shankréature peut se camoufler complètement dans les ténèbres de Sombre-Terre au point de devenir invisible même lorsque il y a de la lumière présente (dans ce cas jouer le niveau du cœur sombre contre l'indice de la lumière).

Métamorphose

Certaine Shankréatures sont capables de changer de forme et d'adopter la forme complète avec tous les attributs physiques d'un animal.

Poison

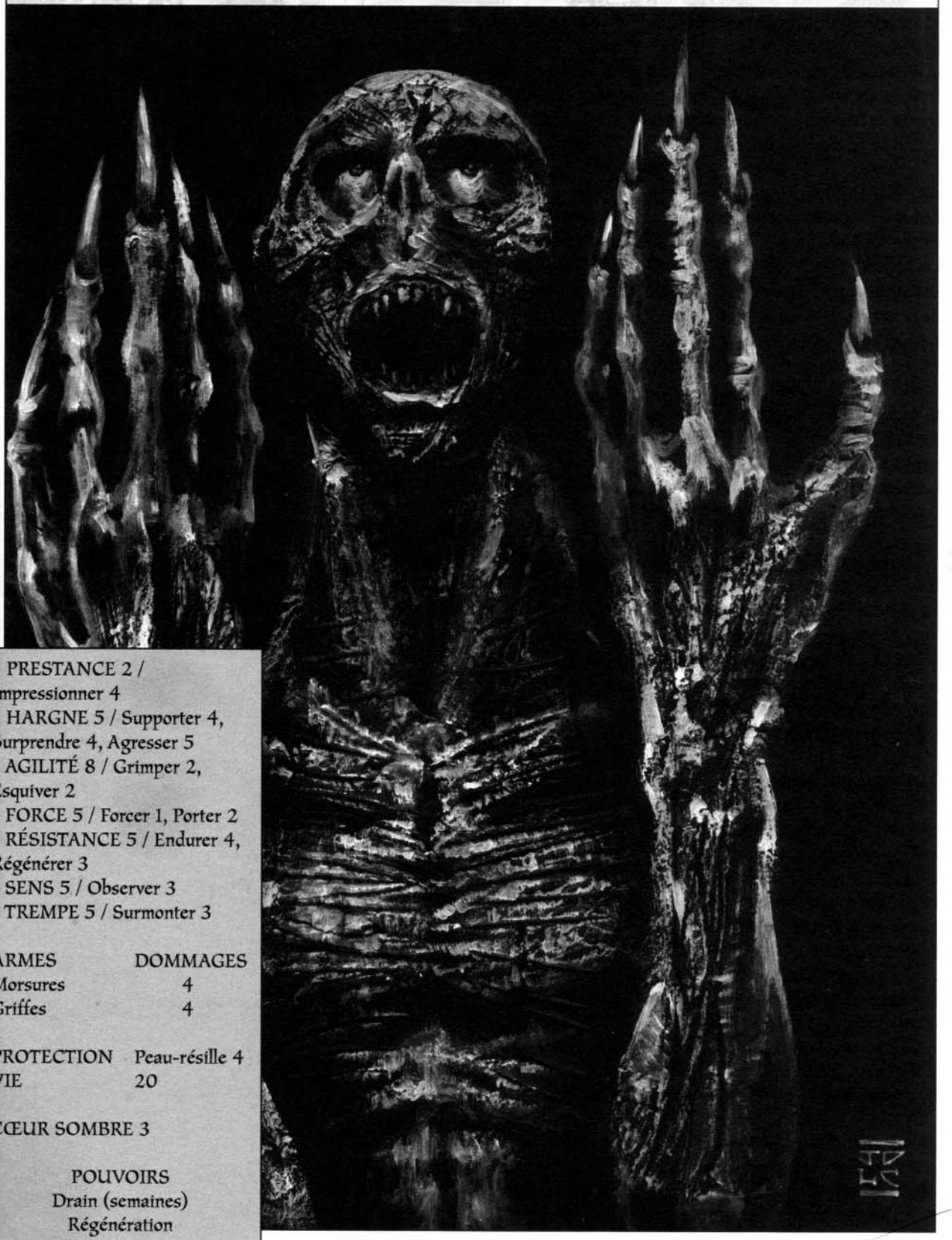
Ce pouvoir est ce celui de sécréter un poison plus ou moins violent qui handicape ou tue la victime de la Shankréature. Suivre les règles établies dans le livret 1 « les conquérants de la lumière ».

Des Shankréatures d'origine humaine

Les Shankréatures d'origine humaine possèdent très souvent des restes importants de leur ancienne conscience. Il est donc possible de les jouer comme des personnages non joueurs. Certaines d'entre elles s'organisent au sein de confrérie, de clan et même de culture semblables à celles des hommes. Des chefs apparaissent, grands seigneurs des ténèbres et les conduisent à l'assaut des stallites. Néanmoins, la nature de l'archessence sombre fait que ces créatures restent animées par une faim dévorante et par la volonté de tout détruire.

L'ÉCORCHÉ
Shankréature d'origine humaine

Cette créature ressemble à un humain dont la peau serait devenue translucide mais fabriquée avec de la fibre de verre.



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

ARMES	DOMMAGES
Morsures	4
Griffes	4

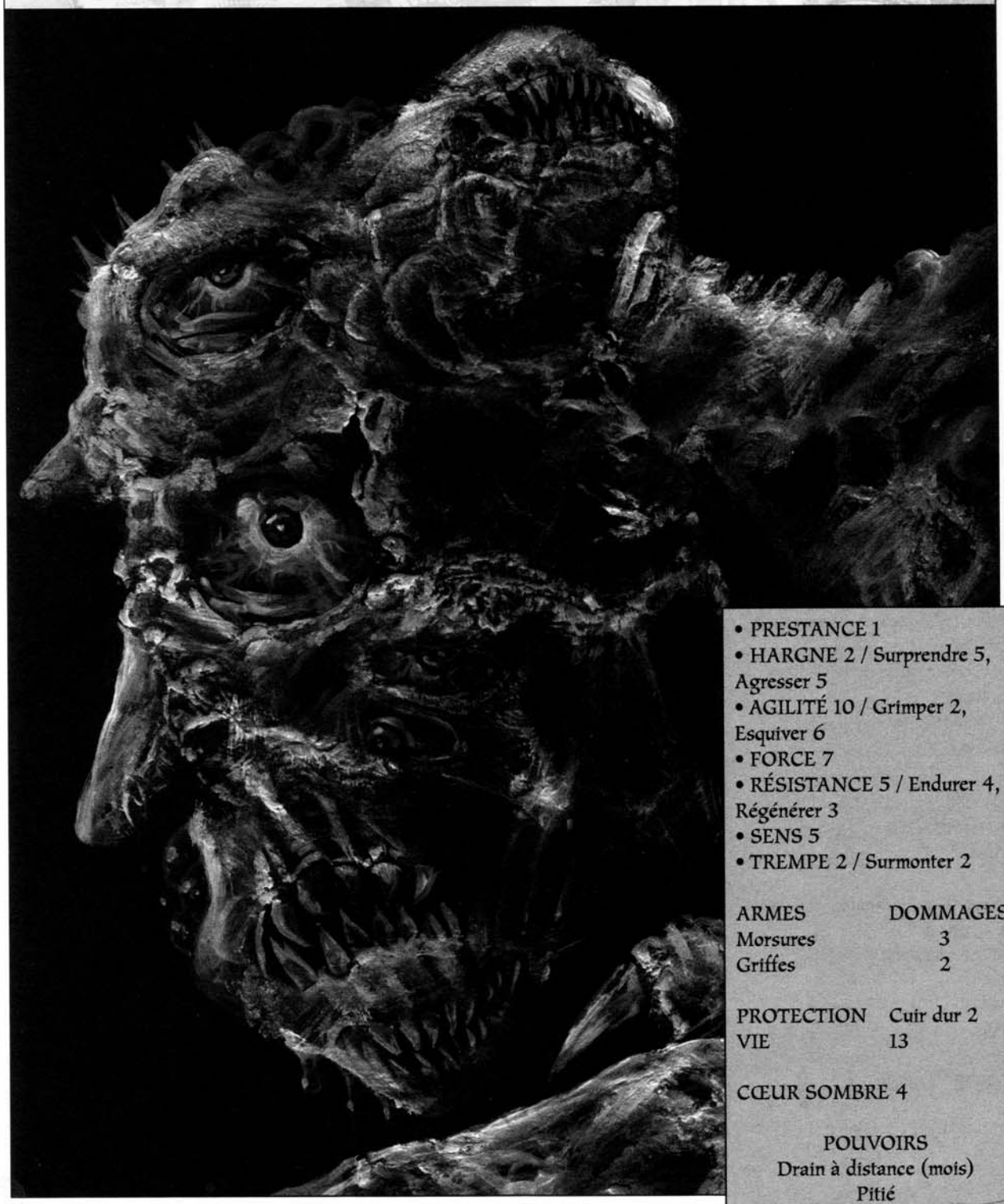
PROTECTION Peau-résille 4
VIE 20

CŒUR SOMBRE 3

POUVOIRS
Drain (semaines)
Régénération

LA GUEULE CASSÉE
Shankréature d'origine humaine

Cette créature horrible donne l'impression d'avoir été reconstruite à partir de membres découpés et replacé presque au hasard par un chirurgien fou. Un bras au milieu de la poitrine, un œil sur la joue, le nez à la place d'une oreille, un pied à l'envers. Véritable humain contrefait, cette créature emploie comme principale tactique de chasse, la pitié. On la trouve sur le bord d'une route défoncée et abandonnée en train de gémir et de marmonner en langue très difficilement compréhensible comme si elle se plaignait de son sort. Il suffit qu'un aventurier entre dans son rayon pour qu'elle active son drain à distance.



- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Surprendre 5, Agresser 5
- AGILITÉ 10 / Grimper 2, Esquiver 6
- FORCE 7
- RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 5
- TREMPE 2 / Surmonter 2

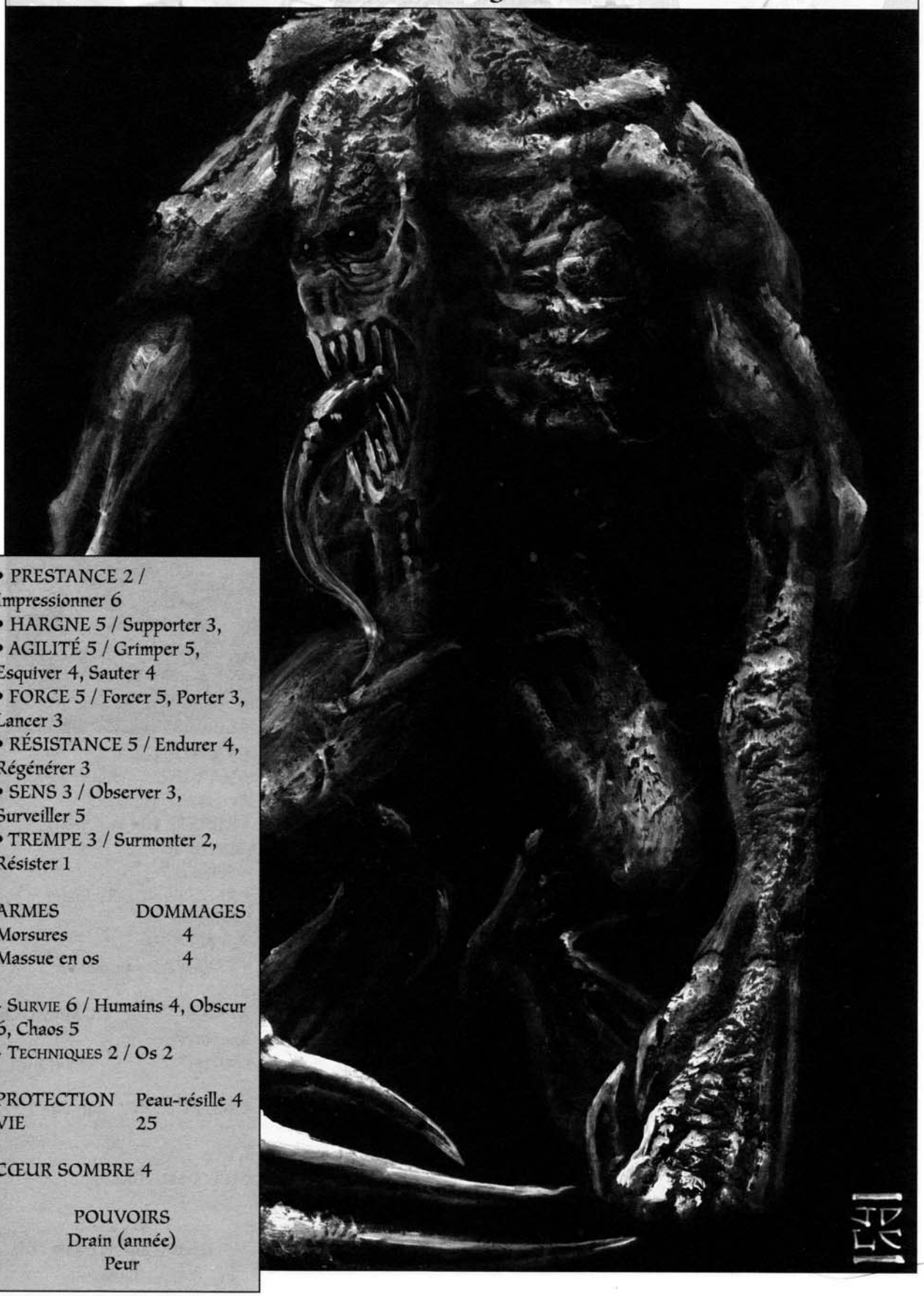
ARMES	DOMMAGES
Morsures	3
Griffes	2

PROTECTION Cuir dur 2
VIE 13

CŒUR SOMBRE 4

POUVOIRS
Drain à distance (mois)
Pitié

LA GHAST ENTONNANTE
Shankréature d'origine humaine



- PRESTANCE 2 / Impressionner 6
- HARGNE 5 / Supporter 3,
- AGILITÉ 5 / Grimper 5, Esquiver 4, Sauter 4
- FORCE 5 / Forcer 5, Porter 3, Lancer 3
- RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 1

ARMES	DOMMAGES
Morsures	4
Massue en os	4

- SURVIE 6 / Humains 4, Obscur 6, Chaos 5
- TECHNIQUES 2 / Os 2

PROTECTION	Peau-résille 4
VIE	25

CŒUR SOMBRE 4

POUVOIRS
Drain (année)
Peur

LE CARNINFERNAL
Shankréature d'origine animale

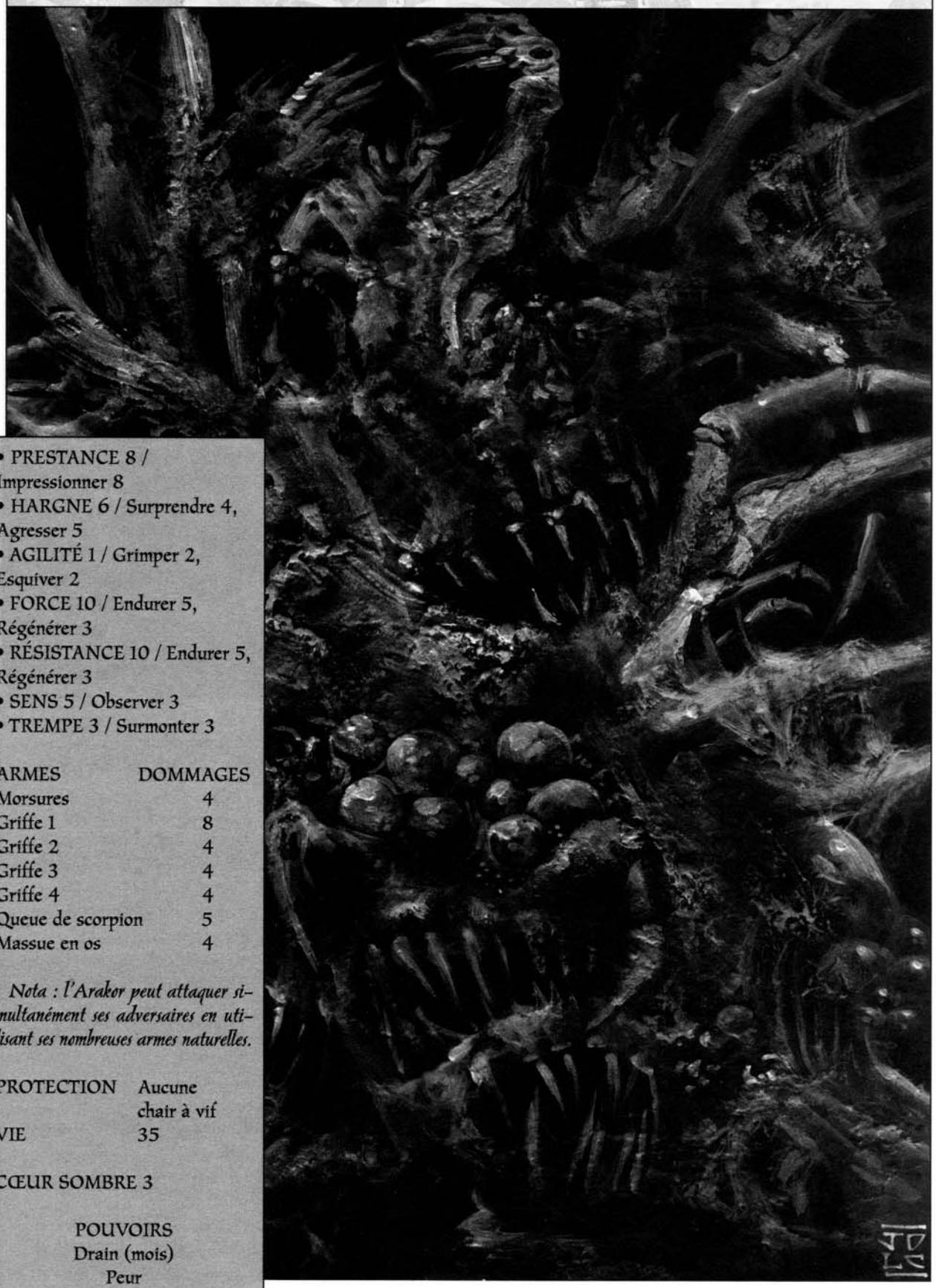
- PRESTANCE 5 / Impressionner 5
- HARGNE 7 / Surprendre 4, Agresser 5
- AGILITÉ 4 / Grimper 3
- FORCE 8 / Forcer 4, Porter 2
- RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 7
- SENS 6 / Observer 3, Surveiller 6
- TREMPE 7 / Surmonter 3, Résister 1

ARMES	DOMMAGES
Morsures	6
Griffes	4

PROTECTION Cuir dur 3
VIE 20
CŒUR SOMBRE 5

POUVOIRS
Drain (semaine)
Régénération

L'ARAKOR
Shankréature d'origine animale



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

ARMES	DOMMAGES
Morsures	4
Griffe 1	8
Griffe 2	4
Griffe 3	4
Griffe 4	4
Queue de scorpion	5
Massue en os	4

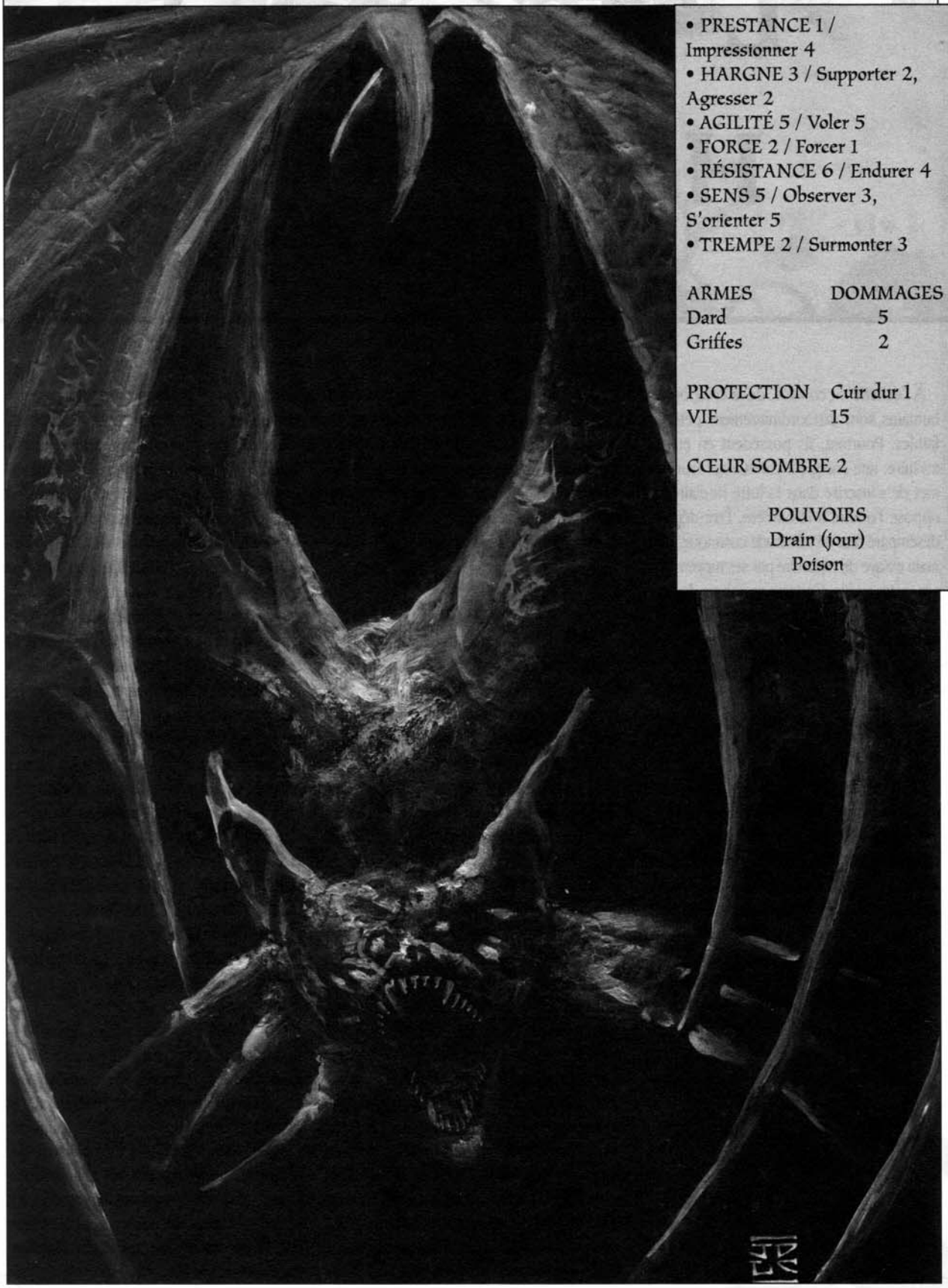
Nota : l'Arakor peut attaquer simultanément ses adversaires en utilisant ses nombreuses armes naturelles.

PROTECTION	Aucune chair à vif
VIE	35

CŒUR SOMBRE 3

POUVOIRS
Drain (mois)
Peur

LE KROCH
Shankréature d'origine animale



- PRESTANCE 1 / Impressionner 4
- HARGNE 3 / Supporter 2, Agresser 2
- AGILITÉ 5 / Voler 5
- FORCE 2 / Forcer 1
- RÉSISTANCE 6 / Endurer 4
- SENS 5 / Observer 3, S'orienter 5
- TREMPE 2 / Surmonter 3

ARMES	DOMMAGES
Dard	5
Griffes	2

PROTECTION	Cuir dur 1
VIE	15

CŒUR SOMBRE 2

POUVOIRS
Drain (jour)
Poison

Chapitre 2 : Les Forces Humaines

À l'échelle du cosmos, de la création, les humains sont extraordinairement petits et faibles. Pourtant, ils possèdent en eux un mystère, une énergie inconnue qui leur permet de s'inscrire dans la lutte tutélaire qui oppose l'ombre à la lumière. Être démuni, désemparé face à l'infinitude cosmique, l'humain essaye de répondre par ses moyens, par ses instruments. Certains membres de cette espèce de vie ont pu fonder des groupes sociaux (avec l'aide des Runkas) pour appréhender les mystères de cette guerre.

I) LES MAISONS

Les Maisons constituent des sociétés secrètes humaines très anciennes, remontant presque aux origines de l'humanité. Leurs structures ont été établies peu de temps après la chute d'Atlantis et de Mu et ont peu varié depuis. Ce sont donc de vieilles institutions, sociétés secrètes œuvrant dans l'ombre pour ce qu'elles pensent être le bien de l'humanité. Pourtant, plus de douze mille années les séparent de leur création. Durant cette longue période de temps pour l'échelle humaine, les divergences, les contradictions et des conflits larvés sont apparus entre elles. Certaines Maisons se sont même combattues et s'opposent encore. Pourtant, face à une situation perçue comme critique, les Maisons tentent de se rapprocher afin d'essayer de lutter ensemble contre le terrible danger qui menace la Terre.

La naissance des Maisons

Les Runkas comprirent que du fait de leur nature cosmique, il était impossible pour eux de communiquer à la même échelle avec ces petites étincelles de vie et de conscience que sont les humains. En effet, leur puissance était telle qu'ils rendaient presque tous leurs interlocuteurs humains fous et pouvaient même leur griller littéralement le cerveau. Les douze stellaires Runkas se réunirent pour élaborer un moyen mystique de communiquer leur force de vie et leur sagesse cosmique aux nouveaux venus. Ils inventèrent alors sept moyens, sept pouvoirs qui furent conçus par les humains comme des écoles. Pour chaque stellaire, ces sept pouvoirs furent sept déclinaisons de leur forme de pouvoir cosmique. Pour les humains, ces sept pouvoirs devinrent des écoles spirituelles, dans lesquelles l'énergie, le savoir et le pouvoir cosmique de chaque stellaire de Runkas étaient appris et transmis de parents à enfants. Ainsi, des humains furent Initiés à la force cosmique des Runkas. Ces écoles d'Initiés traversèrent l'Histoire jusqu'aux jours noirs de Sombre-Terre. Elles apprirent à maîtriser les sept pouvoirs que chaque stellaire mirent à la disposition des humains pour les comprendre. Parmi ces Initiés, certains humains se révélèrent particulièrement doués et purent engendrer des pouvoirs extraordinaires que certains pourraient qualifier de magiques. Ces « Élus » formèrent l'élite de ces écoles et servirent souvent de guides pour l'humanité. Ils fondèrent des familles et des clans à l'intérieur des écoles afin que leur don puisse se transmettre de génération en génération. Les écoles d'Initiés devinrent des Maisons quand les Runkas durent se mettre en sommeil pour se régénérer. À cette époque, les écoles s'organisèrent en sociétés secrètes dont l'un des buts principaux fut de conserver intacts les enseignements des Runkas et de lutter contre les Shankréatures. Six ont survécu jusqu'à maintenant. La septième Maison a disparu dans les méandres de l'histoire ainsi que le septième pouvoir des Runkas dont elle avait la charge. Certains Initiés actuels pensent que cette septième Maison apparaîtra de nouveau lors du réveil des Runkas, d'autres pensent qu'elle bascula du côté des Ténèbres lorsque les Maisons devinrent secrètes après la chute d'Atlantis et de Mu.

Ces six pouvoirs portent les noms mystiques suivants : les pouvoirs Sarkesh, Thorgrad, Druwed, Sartharil, Kyrim et Phryenti. Ces six pouvoirs donnèrent directement les noms des six maisons d'Initiés humains. Certains Initiés et surtout Élus pensent que ces noms sont aussi des appellations magiques de six Runkas qui ont les premiers enseigné chacun un des pouvoirs qui existait en eux. Ils pourraient être traduits dans un langage compréhensible par respectivement les

pouvoirs de la Force cosmique, de la Magie stellaire, de l'Alchimie dorée, de la Parole éclairante, de la Terre immortelle et de la Vision lumineuse. Quelquefois, les Maisons sont appelées par ces locutions symboliques.

D'une manière générale, les maisons sont considérées comme le médium entre les Runkas et les Humains. Elles sont les instrumentalisations des rapports entre ces êtres cosmiques et les individus peuplant la Terre. Elles sont la marque du rapport entre les humains et les Runkas.

Les croyances des Maisons

Aujourd'hui, trois cents années après le Grand Cataclysme, les maisons ont pleinement conscience que l'humanité et les Runkas sont engagés dans le baroud d'honneur face aux terribles pouvoirs de destruction des Ténèbres. Malgré cela, les Maisons partagent des croyances communes qui leur servent de terreau pour alimenter leur énergie dans le combat. En revanche, la manière ainsi que le moment d'appliquer ces croyances sont des enjeux et des idées très largement disputées entre les membres de chaque Maison.

Le Réveil des Runkas

Un jour proche, tous les Runkas sortiront de leurs tombeaux à rêve pour se dresser de nouveau sur la Terre. Leur puissance et leur énergie feront disparaître le Noirnuage et la bataille finale contre les Ténèbres pourra commencer. Les phalanges de la lumière seront reformées. En revanche, les Maisons se disputent grandement sur le moment de ce Réveil Runka, sur la quantité de Runkas à réveiller, sur le rôle même des Maisons dans le réveil des créatures de lumière. Doivent-elles être les éveilleurs ? doivent-elles laisser les Runkas choisir leur moment ? Ce qui est la croyance la plus répandue parmi les Maisons.

La Grande Révélation

Cela constitue peut-être la croyance commune la plus discutée par certaines Maisons.

Il arrivera un moment où la notion de secret et de mystères entourant les Maisons devra être entièrement remise en question. Les Maisons devront alors se révéler à la face du monde et mettre au courant de leur existence tous les humains. De plus, les Initiés devront se charger d'initier tous les humains aux pouvoirs de la lumière et ceci afin de les préparer à la bataille finale. Cette révélation des Maisons est censée apporter une force supplémentaire dans le combat (voir la Missionara).

Le Temps des choix

Cette une croyance partagée par toutes les Maisons et fondée sur leur très longue histoire. L'histoire et le Temps sont cycliques. Il existe des grands cycles cosmiques de vie et de mort, de Lumière ou d'Ombre alternant avec des cycles très courts qui sont les transitions d'un cycle long à un autre. Actuellement, l'humanité est en plein cycle de transition qui commença avec le Grand Cataclysme. C'est donc un temps d'épreuves, le Temps des choix pour l'humanité. En effet, au regard de ses choix (et en particulier par les actions des Initiés), on se dirigera vers la destruction totale de l'espèce ou l'on repartira pour un nouveau cycle, différent et renouvelé. L'humanité se trouve à un carrefour et les Maisons peuvent servir de guide afin de prendre de nouveau la voie de la Vie. Trois cents années après le Grand Cataclysme, de nombreux Initiés pensent que l'humanité est très proche de l'heure du choix. Il est certain que les Pj pourront participer de manière importante à ce choix. Il est aussi important de convaincre chaque humain de faire le bon choix pour l'ensemble de l'espèce.

La Bataille Finale

Les forces de la Lumière et de l'Ombre s'affronteront bientôt dans une bataille finale, un gigantesque Ragnarok. De cette bataille, dépendra l'issue du choix fait par l'humanité pendant le Temps des choix. Les forces des Ténèbres pourront peut-être encore faire basculer la balance de leur côté. Il faut donc s'entraîner et s'armer pour se préparer au combat. C'est toute la signification de l'initiation des Maisons. Du stade de l'Approché à celui d'Initié ou même d'Avatar. Il est nécessaire de préciser que cette croyance est très peu partagée, si ce n'est même connue par les Initiés. La Bataille Finale est aussi une allégorie, une manière de symboliser cette rupture que pourrait connaître la Terre.

Les missions des Maisons

Les Maisons partagent non seulement des croyances communes mais aussi des missions générales. Des Maisons sont plus impliquées dans certaines missions car elles participent directement de leur pouvoir. Normalement chacune des Maisons se doit de respecter et d'agir pour ces missions communes. Il existe même des organes intermaisons chargés de coordonner les Maisons différentes engagées dans des missions communes.

La protection et l'étude des Runkas

La première tâche des Maisons est d'entretenir le rapport entre les Runkas et les hommes, de préserver et développer les six relations établies. Cela passe par l'étude et la protection des Runkas.

La lutte contre les Shankréatures

Tous les Initiés se doivent de lutter physiquement et spirituellement contre les représentants des Shankr. Ceci est une guerre permanente ouverte ou bien larvée. Ainsi depuis la chute d'Atlantis et de Mu, les Initiés ont combattu secrètement les Shankréatures que les humains avaient associées aux forces du Mal. Il est important de noter que les Maisons n'ont pas encore découvert la présence physique du Shankr sur Sombre-Terre. Cette découverte risque d'induire un mouvement de panique parmi les Initiés puis une accélération de la préparation de la Bataille Finale. Peut-être que des héros de la Lumière au courage infini sauront révéler cette malheureuse découverte aux Maisons ?

La missionara

Il s'agit d'inventer et d'implanter des religions et des croyances humaines contenant les ferments d'une acceptation et d'un soutien sans faille aux Runkas quand ceux-ci s'éveilleront pour la lutte finale contre les forces des Shankr. C'est aussi éduquer les humains pour les préparer au combat final contre les Ténèbres. Ainsi, la religion solaire de Solaar, universelle à Dark Earth est le pur produit de cette action souterraine ~~et à~~ long

terme des Maisons dans l'humanité. (Certains Initiés pensent qu'il en fut de même pour la notion du diable dans les religions chrétiennes, afin de diaboliser et de refouler les forces du Shankr). Aujourd'hui, les Maisons sont engagées dans une missionara dite eschatologique, c'est-à-dire annonçant la fin du monde et son renouvellement (l'Apocalypse selon St-Jean fut un texte eschatologique). Partout, dans les stallites, des Initiés implantent dans les rites et les légendes de Solaar la notion du combat final, de la fin du monde et des choix humains permettant de faire basculer le monde vers la vie.

Le Sidhe

Sous ce mot mystérieux issu des terres brumeuses de l'ancienne Atlantis, depuis longtemps immergées et détruites, se cache l'une des missions les plus importantes mais les plus difficiles des Maisons. Ces institutions sont issues d'une longue histoire. Elles ont pu garder une mémoire (très fragmentaire) de l'Avant. Cette mémoire partielle permet aux Maisons de s'engager dans un devoir de réimplanter la civilisation, de faire à nouveau fleurir les cultures et même d'inventer de nouveaux modèles de sociétés. Chaque Maison est dépositaire d'une petite partie du savoir de l'Avant (comme la Technique, la Faune et la Flore, la Pensée et la Culture, la Politique, les Arts, etc). Les Maisons se partagent ces grands domaines de connaissance en fonction des pouvoirs qu'elles savent utiliser. Les Initiés des Maisons se voient confier les informations liées à l'un de ces domaines. Ils les apprennent par cœur ou bien les conservent précieusement quand il s'agit d'objets. Ce sont ces graines issues du passé qui une fois replantées pourront peut-être amener de nouveau la vie et la croissance sur Terre.

L'organisation interne des Maisons

Chaque Maison possède sa propre organisation. Il est donc difficile de donner un modèle général. Ce que l'on peut retrouver est que dans chaque Maison attachée à protéger et à enrichir l'un des six pouvoirs Runkas, il y a une organisation en clans. Ces clans suivent parfaitement les stellaires Runkas. Ainsi on peut avoir pour la Maison Sarkesh le clan Altaïr et le clan Orion, etc. Ce sont ainsi toutes les facettes des pouvoirs Runkas qui peuvent s'exprimer. Ces clans s'organisent entre eux selon des modèles propres à chaque Maison. Ainsi dans certaines Maisons, c'est une démocratie parfaite où chaque clan est considéré sur le même plan d'égalité et ceci quelle que soit sa taille et envoie un représentant au conseil de direction de la Maison. D'autres Maisons ont adopté un modèle autoritaire, presque impérial dans lequel un clan domine les autres qui lui sont plus ou moins inféodés. Des Maisons sont dirigées par le clan qui comprend le plus d'Élus. Certaines Maisons préfèrent utiliser l'ancienneté des clans pour établir une hiérarchie. Ainsi, des clans sont appelés les clans aïeux et dirigent en un conseil des anciens la Maison. D'autres clans sont appelés Pères, Mères, Cousins, Frères, Petits-Frères. Un Initié respectable et chef de ce type de Maison pourra être appelé Aïeul du clan Beltegeuse de la Maison Thorgrad.

Le même type de rapport existe à l'intérieur des clans. Il existe tout de même une hiérarchie communément admise par tous les clans. Cette hiérarchie représente le degré initiatique d'un membre d'une Maison. Ainsi, il existe plusieurs stades initiatiques comme Approché, puis Révélé, ensuite Initié et enfin Avatar. Les Élus sont généralement à part dans la hiérarchie interne des clans. Ils forment souvent un seul clan au sein de la Maison et sont quelquefois à la tête de la Maison.

À l'intérieur d'une Maison, il est possible de former un nouveau clan lorsque l'on trouve un nouvel emplacement d'un stallite ou bien un stallite déjà constitué mais ne possédant pas d'Initiés. Il est possible aussi de former un nouveau clan en réussissant une action d'éclat qui aide particulièrement bien une Maison dans son combat contre les Ténèbres. Ainsi, débarrasser Sombre-Terre d'un nid de Shankréatures peut être considéré comme une action favorable.

Les relations entre les Maisons

Les Maisons connaissent des rapports difficiles et peu harmonieux. En fait, ce sont toutes de très anciennes institutions, guidées par la notion du secret, de l'héritage, de la préservation ainsi que de l'élection de certains d'entre eux à des pouvoirs sur. Ainsi le terme Maison est à prendre au premier degré. Les Initiés d'une Maison sont les membres d'une même famille, dont il faut respecter les ascendants, les codes d'honneur et les particularismes. Ainsi, la généalogie, l'étiquette, l'honneur clanique sont des valeurs de grandes importance pour chacune des Maisons. À l'identique des grandes familles des tragédies grecques, les Maisons de Dark Earth ont connu et connaissent des situations extraordinaires, des intrigues, des conflits externes et internes, des ambitions et des tragédies démesurées. Mais peut-il en être autrement lorsque l'on a pour mission de garder des demi-dieux de la Lumière ? Ainsi, il est très courant que les rivalités entre les Maisons empêchent un travail commun même dans une période aussi terrible que celle vécue par l'humanité et la Terre. Autrefois, avant le Grand Cataclysme, il pouvait arriver que ces rivalités se transforment en guerres secrètes, souvent meurtrières et génératrices de déséquilibres internationaux. Trois cents ans après l'arrivée du Shankr, les Maisons ont abandonné ces guerres secrètes et seuls demeurent des conflits larvés, des rancœurs, des luttes idéologiques et des querelles traditionnelles.

Toutefois, de très anciennes institutions communes persistent à travers les âges et les cataclysmes depuis la formation des Maisons en sociétés secrètes. Ces institutions très longtemps mises en sommeil retrouvent petit à petit vie sous l'influence de jeunes Initiés dynamiques, persuadés que l'union fera la force devant la menace du Shankr.

La toile de lumière

Cette institution remonterait aux tout premiers temps des Maisons. Elle constituerait en un rassemblement de tous les Initiés et de tous les Élus afin de mettre en place des actions à l'échelle de la planète. Les membres de la réunion seraient reliés entre eux par un lien télépathique mis en place par la Maison Thorgrad. Cela est très difficile et

très dur à construire puisqu'il faut que chaque participant accepte de mettre à nu son esprit afin de créer la toile de lumière. Une partie de la Maison Thorgrad s'emploie à convaincre les autres Maisons du bien-fondé et de l'utilité de la toile.

Les synodes

Un synode regroupe au sein d'un même lieu physique (généralement un très grand stallite) des représentants de toutes les Maisons. C'est ainsi le cas à Phénice. Toutes les Maisons ont au moins un clan (celui du stellaire Altaïr) et ils peuvent se réunir secrètement tous dans la ville. Cela ne s'est produit qu'une seule fois lorsque la ville connut la destruction de L'Affre. Des rumeurs persistantes parmi les Initiés de Phénice prévoient un synode afin d'étudier et de prendre des décisions concernant la croisade de la ville-mouvement. Les synodes servent normalement à préparer la toile de lumière. Ils sont de moindre ampleur et plus facile à mettre en place. Ces synodes permettent de choisir ceux qui constitueront les piliers de la Toile de lumière.

Les conclaves

Les conclaves sont des rassemblements internes aux Maisons rassemblant dans un même lieu les clans d'un même stellaire. Ces conclaves sont dirigés par les Élus appartenant au stellaire en question et servent à échanger des savoirs, des techniques et les pratiques des pouvoirs des Élus. Ils servent aussi à mesurer l'état des Runkas d'un même stellaire.

La Maison perdue

Ce septième pouvoir perdu des Runkas ainsi que la Maison qui l'accompagnait reste une énigme entière pour les Initiés. Même les Élus dotés des pouvoirs les plus impressionnants sont incapables de dire où se trouvent leurs « frères » disparus. Les rumeurs les plus communément véhiculées font état de la transformation de cette Maison en serviteur des Shankr et qu'elle noyauterait de l'intérieur toutes les autres Maisons. Certains Initiés sarkeshites estiment que cette Maison perdue est à l'origine du Grand Cataclysme et qu'elle dirigerait depuis toujours les forces des Shankréatures. Ses membres seraient des morts-vivants très puissants et anciens comme des vampires, véritables empereurs du mal, de la destruction et des Ténèbres.

La Troisième force

Certaines Maisons et plus particulièrement la Maison Kyrim font état périodiquement au cours de synodes ou bien de conclaves de l'existence d'une troisième force cosmique indépendante appelée à jouer un rôle déterminant dans la guerre cosmique en cours. Les Initiés Kyrim pensent que cette troisième force serait liée à la force cosmique de la Terre elle-même qu'ils appelleraient Gaïa au sein de leurs rites.

L'implantation des Maisons

D'une manière générale, chaque stallite abrite des Initiés d'une Maison ainsi qu'au moins une Initiée de la Maison Phryenti. Généralement, les Initiés du stallite sont du clan stellaire du Runka protégeant la ville. Toutefois, il peut arriver que des Initiés d'un autre clan stellaire mais appartenant à la même Maison fassent partie du conclave du stallite.

En moyenne une personne sur mille est Initiée. Ce taux va en progressant (soit au total, pour une population survivante de 10 millions d'individus, 10 000 Initiés). Pour les Élus, deux Initiés sur cent Initiés sont des élus, soit dans le monde entier : deux cents élus. Ce nombre va lui aussi en augmentant. Quelques stallites de très grandes tailles peuvent rassembler en leur sein un synode.

Les Maisons sont aussi implantées dans les convois des marcheurs. Il n'y a pas en revanche de clans. Les Maisons y délèguent des Initiés très entraînés et, pour les missions les plus importantes, un Élu. Il y a donc dans chaque Maison des Initiés désignés pour leur qualité en dehors de toute rivalité clanique capables de traverser les plaines fuligineuses de Sombre-Terre.

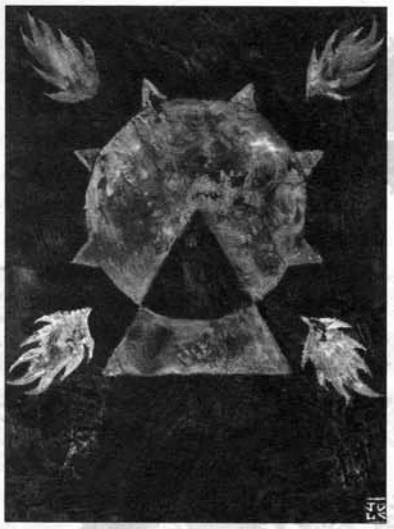
Description des Maisons et des Élus

Les Maisons sont décrites brièvement afin de permettre au Mj de conduire ses personnages jusqu'à l'initiation s'il le souhaite et afin de les orienter convenablement vers la Maison de leur prédilection.

Les Maisons ainsi que les pouvoirs des Élus seront détaillés de manière beaucoup plus complète dans un supplément futur au jeu de rôle Dark Earth.

Les pouvoirs des Élus

Ces pouvoirs sont des possibilités pour chaque Élu d'exercer des actes perçus comme surnaturels en relation avec la Maison à laquelle il appartient. Ces pouvoirs sont d'ordre génétique. En d'autres termes, on naît avec et on peut apprendre à les utiliser (souvent après un très long apprentissage) ou bien on ne pourra jamais que les évoquer au cours de discussions animées tenues dans son clan d'Initiés. Certains pouvoirs n'ont pas encore été entièrement explorés et des Élus pensent qu'il est possible d'aller plus loin encore. Il n'est pas nécessaire de décrire ces pouvoirs dans le jeu de rôle de base. En effet, il est très peu probable que les Pj puissent dans le cadre de leur initiation première utiliser ces pouvoirs. Il est conseillé de les entourer du plus grand mystère et de les utiliser à la manière d'un « deus ex machina » étrange et merveilleux. Ainsi, un homme étrange, vêtu d'une acaba pourra lire dans les pensées d'un des Pj pour l'impressionner. Il aura fait usage d'un pouvoir d'Élu. Cela doit rester dans un premier temps peu clair, frustrant et même inquiétant pour les Pj.



LA MAISON SARKESH

LA MAISON DE LA FORCE COSMIQUE

Les Initiés de la Maison Sarkesh sont depuis des temps immémoriaux des guerriers, des combattants et des chasseurs de proies d'un genre particulier : les Shankréatures. La croisade de la Maison Sarkesh contre les monstruosités engendrées par l'Archessence Shankr a commencé à la suite des horribles tueries qui ensanglantèrent les premières rencontres avec les Shankréatures. Dotés d'aptitudes physiques exceptionnelles et d'un esprit guerrier exacerbé, les Initiés de la Maison Sarkesh se sont vite fait les champions de la destruction de ces monstres.

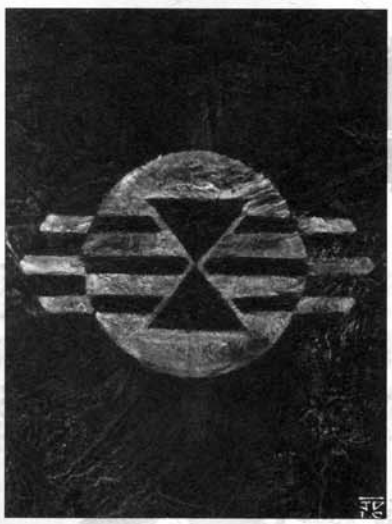
Élitistes, fougueux, abrupts parfois, les Initiés de la Maison Sarkesh pensent que les Initiés pourront faire face à la menace Shankr et aux conséquences du cataclysme jusqu'au moment de l'Éveil.

LA MAISON THORGRAD

LA MAISON DE LA MAGIE STELLAIRE

La Maison Thorgrad fut, d'après la légende, fondée par le premier homme à avoir parlé aux Runkas, le grand Thorgrad, roi du peuple d'Ulm habitant le nord-ouest du continent de Mu. Pour cette raison, la Maison Thorgrad est l'une des plus vastes et des plus puissantes Maisons d'Initiés. De plus, les Élus de la Maison Thorgrad sont dotés de pouvoirs psychiques extraordinaires. Certains sont capables de deviner l'avenir, d'autres de communiquer par la pensée ou encore d'entrer en contact avec le monde des morts.

Les Initiés de la Maison Thorgrad sont très préoccupés par l'état actuel des Runkas. Leurs devins pressentent un danger de plus en plus grand et ce sont eux qui sont à l'origine du renforcement des mesures de sécurité autour des Tombeaux à rêve.



LA MAISON DRUWED

LA MAISON DE L'ALCHIMIE DORÉE

Les membres de la Maison Druwed sont les artistes et les artisans des Initiés. Ce sont les concepteurs et les sculpteurs des gardiens mystiques qui protègent les Stallites de l'invasion des forces ténébreuses. Ils ont aussi la connaissance et la maîtrise partielle de la plus rare et de la plus secrète des substances : l'Archessence Runka.

Plutôt conservateurs, les Initiés de la Maison Druwed s'opposent à toute tentative de réveil des Runkas et ont une confiance assez aveugle dans la puissance des fils du Soleil. « Ils viendront lorsque le moment sera venu », disent-ils.

LA MAISON SARTHARIL

LA MAISON DE LA PAROLE ÉCLAIRANTE

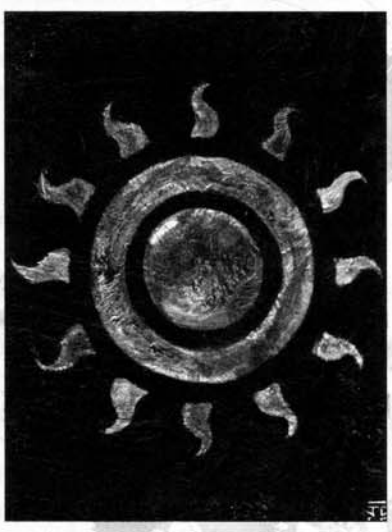
Les Élus de la Maison Sartharil sont sans aucun doute les plus respectés de tous car ils sont seuls capables de communiquer avec les Runkas. Cependant, cette communication est difficile à établir et dangereuse à la fois pour l'esprit et pour la santé des Initiés qui la pratiquent. C'est pourquoi la Maison Sartharil réserve ses rituels aux situations d'urgence.

Les Initiés de la Maison Sartharil « parlent » aux Runkas en s'accordant aux vibrations mystiques du Râ, tombant alors dans une transe proche de l'auto-hypnose. De cette façon, un lien télépathique se crée entre eux et le Runka. Les contacts restent cependant fort brefs, rarement plus de quelques minutes, car l'esprit humain, même entraîné, n'est pas fait pour communiquer avec les êtres quasi divins que sont les Runkas.

LA MAISON KYRIM

LA MAISON DE LA TERRE IMMORTELLE

La Maison Kyrim est considérée par beaucoup comme une maison de moindre importance. Pourtant, elle joue un rôle indéniable dans la préservation de Sombre-Terre. Les Initiés de la Maison Kyrim sont les protecteurs de la nature. Leurs connaissances des plantes, des animaux et de tous les phénomènes naturels dépassent de loin celles des Prôneurs les plus cultivés. C'est notamment grâce à eux que des cultures sont possibles à l'intérieur des Stallites, grâce à eux aussi que le gibier survit à l'extérieur et que les plantes revivent petit à petit aux alentours des Stallites. Les Élus de la Maison Kyrim profitent de pouvoirs extraordinaires : ils sont capables de communier avec la nature, de ressentir en esprit les sensations des plantes et des animaux, voire même de leur commander. Ils ont surtout la capacité de faire pousser plus facilement les plantes. Ils ont les mains vertes.



LES PHRYENTI

LA MAISON DE LA VISION LUMINEUSE

— Il y a toujours une Phryenti par stallite.

La particularité de la Maison Phryenti est qu'elle ne compte dans ses rangs que des femmes. Les Initiées de cette maison jouent un rôle très particulier au sein des autres Initiés. Dotées du pouvoir de percevoir l'aura des êtres vivants, elle sont capables de reconnaître les Élus parmi tous les Initiés. Elles peuvent aussi déterminer si l'union d'un homme et d'une femme dont l'un est un Élu donnera un enfant Élu lui aussi. Les autres Initiés font donc appel aux Initiées de la Maison Phryenti lorsqu'ils souhaitent s'unir. Les Initiées elles-mêmes, toutes Élues, s'unissent parfois aux hommes des autres Maisons. Elles sont aussi les maîtresses de cérémonie pour tous les rituels initiatiques des maisons. À part, les Phryenti sont mystérieuses, en général peu aimées des autres Maisons qui leur attribuent des intentions hégémoniques sur l'ensemble des Initiés.

2) L'INITIATION

Cette partie du livret « le monde de Dark Earth » est très importante pour la vie des Pj. En effet, la progression initiatique du personnage dans l'univers y est exposée. Il pourra découvrir la réalité occulte de son monde et pleinement y trouver une place ou bien essayer d'exercer ses choix et son libre arbitre. Si vous êtes un Mj débutant, vous pouvez ignorer dans un premier temps cette partie du jeu de rôle pour ne vous consacrer qu'à Phénice et à vos Pj. Vous pourrez plus tard conduire vos Pj vers la voie des Maisons si vous le souhaitez.

Le personnage joué par le joueur est un membre du stallite de Phénice. Jeune homme ou bien jeune femme, il fait partie de l'une des castes de Phénice. À son insu, il a été remarqué par les Initiées Phryenti qui perçoivent en lui un potentiel important. Le fait qu'il vive des aventures est quelque chose d'extraordinaire. Il a été placé dans ces situations par les manipulations souterraines des Initiés des Maisons présentes dans Phénice. Ce sont « les parrains » de la création de personnage. En effet, ces Maisons, dépositaires des pouvoirs Runkas, cherchent à recruter des membres talentueux et capables de poursuivre la lutte contre les Ténèbres. Si le personnage survit à ses premières aventures (qui sont à voir comme des sortes d'épreuves cachées), il est habilité à devenir un Initié des Maisons. En raison de la grandeur de Phénice, il pourra choisir entre toutes les Maisons. Dark Earth, le jeu de rôle prévoit de manière ludique cette première initiation. Les aventures présentes dans ce livret peuvent servir à mettre les Pj à la hauteur des tests de recrutement des Maisons. En toute logique, lorsque les Pj auront conclu ces aventures correctement, ils seront suffisamment expérimentés pour accéder au stade de Révélés, puis d'Initiés. D'une manière générale, cette progression initiatique se déroule toujours selon ces stades décrits et cela dans tout Sombre-Terre.

Après ce choix, le Pj pourra, s'il réussit les épreuves de la Maison, s'investir dans des missions et des aventures qui le mettront directement en confrontation avec les forces des Ténèbres. Ces combats pourront mener le Pj au stade de héros et de sauveur du monde de Sombre-Terre. Ceci sera l'objet des suppléments et des campagnes à venir qui développeront le jeu de rôle de base.

En tant que maître de jeu, vous pouvez ignorer complètement cet aspect du jeu et décider que les Pj ne rencontreront les Initiés et les Maisons que sous la forme de Pnj. Mais cela peut vous couper d'une évolution globale du monde qui sera décrite dans les suppléments et dans laquelle les Pj pourraient s'inscrire et donc trouver leur vie aventureuse encore plus intéressante.

Le principe ludique

D'une manière générale, le Mj est amené à suivre de près les gestes de chaque Pj durant les premières parties. Lorsqu'il estimera que le Pj aura atteint des critères d'expérience et d'action (donnés dans les règles et les explications qui vont suivre), il pourra le mettre au courant des principes de bases des tenants occultes du monde (soit le duel cosmique, les Runkas, les forces des Ténèbres, la lutte pour la survie humaine). Il demandera alors au Pj de choisir une Maison et d'en devenir l'Initié en passant de nouvelles épreuves. Une fois ces épreuves passées, le Pj fera partie à part entière d'une Maison. Il sera un Initié.

En tant que Mj, vous avez donc une responsabilité supplémentaire qui est de faire petit à petit, au gré des premières aventures, évoluer les Pj vers cette prise de conscience. L'ensemble des textes qui suivent sont des conseils et des règles vous permettant de régler le temps et la forme que cela pourra prendre. À la manière d'un sage, il vous faudra accompagner les Pj sur le long chemin de l'initiation à la Lumière afin qu'ils en deviennent les conquérants.

Les stades d'initiation du Pj

Le Pj devra passer par trois stades initiatiques pour devenir Initié d'une Maison. Le premier stade est celui d'Approché. Durant cette période, le Pj n'est pas au courant qu'il subit des tests, en l'occurrence les aventures qu'il vit pour devenir un Initié. Il est régulièrement observé par les Initiées de la Maison Phryenti. Le deuxième stade est celui de Révélé. Au cours d'une cérémonie, les Initiées de la Maison Phryenti mettent au courant le Pj de sa possibilité de devenir un Initié ainsi que des principaux mystères de Dark Earth. Elles décrivent aussi les Maisons afin de permettre au Pj de faire son choix. Enfin, le troisième stade est celui d'Initié. Le Pj a réussi les épreuves pour appartenir à la Maison de son choix. Il devient un Initié à part entière de cette Maison.

Stade des Approchés

C'est la période durant laquelle les Pj ont été choisis sans qu'ils le sachent par les Initiées de la maison Phryenti. Cette période est une période de tests, d'efforts et de progression vers la révélation. C'est durant ce stade de l'initiation que les Pj sont employés dans des missions sans qu'ils le sachent. S'ils résistent (s'ils survivent vaillamment) et se montrent vaillants, ils ont droit à la révélation de la base des secrets des maisons. Cette révélation est effectuée par les membres de la maison Phryenti. Du fait du caractère secret de ce stade, les initiateurs ne portent aucune marque distinctive.

En tant que Mj vous pouvez matérialiser cette période par les aventures présentes à la fin de ce livret et par d'autres aventures de votre cru si les Pj ne sont pas considérés comme prêts.

Vous pouvez utiliser le personnage de Monsieur l'Ambre décrits dans les scémario à la page 72, comme une sorte de protecteur, parrain, conseiller. Ces figures quelque peu mystérieuses mais paternalistes peuvent intriguer les Pj et leur mettre la puce à l'oreille. En effet, les Maisons ont intérêt à recruter ces membres repérés par les Phryenti. Cela leur permettra de faire face à la menace des forces des Ténèbres qui se fait de plus en plus pressante. Certains de ces « parrains » peuvent

même donner des coups de pouce. En fonction de ce que vous ferez par la suite, vous pouvez attribuer à chaque Pj son mentor secret ou bien un mentor secret pour l'ensemble du groupe. Certaines Maisons n'hésitent pas à se disputer les Approchés les plus méritants.

À l'inverse, vous pouvez décider d'ignorer complètement ces premières pistes et précipiter chaque Pj dans les bras des Maisons en créant un effet de surprise très important et marquant pour les joueurs.

Les Marcheurs sont très souvent recrutés au cœur des stallites dans lesquels ils font halte et se ressourcent.

• Quand les Pj sont-ils estimés prêts à passer au stade suivant ?

Les Phryenti de Phénice ont établi des critères assez spécifiques de sélection.

1) Chaque futur Révélé doit avoir été mis en contact visuel au moins une fois devant une manifestation physique des forces des Ténèbres (Shankréature, archessence shankr, etc.) Il doit être ressorti de ce contact vivant et non contaminé.

2) Il doit avoir participé à une opération qui rend service au stallite (à l'un de ses membres, au pouvoir stallitaire, au culte solaire, etc.)

3) Il ne doit pas avoir mis en danger la survie du stallite.

4) Il ne doit pas avoir été officiellement condamné selon les lois du stallite.

5) Il doit avoir plus de 16 ans.

6) Il doit s'être aventuré dans l'Obscur au moins une fois et en être revenu vivant et non contaminé par l'archessence shankr.

7) En terme de règles, il doit posséder une compétence d'arme à 3, une compétence de survie à 3, une compétence d'érudition à 3 et une compétence de communication à 3.

• Combien de temps prend ce stade initiatique ?

En terme de temps dans le jeu, la règle générale observée par les Phryenti est que cette période probatoire pourrait durer jusqu'à deux années complètes. Certains Approchés très doués sont devenus Révélés au bout de 3 mois, d'autres ont pris les sentiers de traverse et quelquefois ont passé plus de 5 ans, voir 10 ans pour être Révélés. La moyenne reste autour de 2 ans d'aventures et de survie dans le monde de Dark Earth. Néanmoins, pour les Pj, cela dépend du style de jeu que vous avez choisi. Si vous faites vivre aventure sur aventure à vos Pj, ils progresseront beaucoup plus vite que la moyenne des Approchés. Ils pourront alors être considérés comme des « surdoués » par les Phryenti et donc être l'objet de soins particuliers. Si vous procédez par scénarios sans suites directes les uns avec les autres, vous pouvez utiliser le raccourci temporel comme « voilà trois mois que vous vaquez à vos occupations de caste depuis la dernière aventure, lorsque vous êtes convoqués dans la salle du chapitre du Grand Prôneur afin d'y rencontrer Arnulf le sage ». Ainsi, vous pouvez respecter le temps « normal » pour un Approché. En général, durant les tests du jeu, une moyenne de 10 aventures de la taille de celles proposées dans le jeu permettait aux Pj d'arriver au stade de Révélé.

• Quid de l'unité du groupe de Pj ?

Là encore, c'est un choix de campagne qui pourra vous éclairer. Plusieurs solutions s'offrent à vous.

Vous pouvez décider de mener l'initiation des Pj du groupe de manière commune. Il vous suffit alors de vous arranger pour que chaque membre vive la même chose et gagne une expérience et un vécu similaire. Si l'un d'entre eux prend du retard, il faudra alors forcer un peu les règles ou bien trouver un artifice de scénario pour le faire recoller au reste du groupe. Une fois que vous avez établi la potentialité pour eux d'être Révélés, vous pouvez les faire passer ensemble la cérémonie de Révélation. Dans cette hypothèse, vous pouvez décider que le mentor Initié qui suit le groupe décide de la date de la cérémonie. D'autre part, vous pouvez attendre que tout le monde soit au même niveau pour les faire passer au stade de Révélés.

Si vous décidez de suivre individuellement chaque personnage, il sera très probable que vous devrez organiser des apartés entre le joueur que vous suivez et vous, en particulier quand celui-ci aura atteint le stade de la Révélation. La cérémonie le faisant passer au second stade ainsi que les révélations proprement dites se feront en secret sans que les autres joueurs le sachent (de toute manière, ils l'apprendront eux aussi un jour ou l'autre). Cette manière de mener les Pj vers la révélation est plus difficile mais elle offre de réelles perspectives de jeu en particulier entre les Révélés et les non-révélés.

Stade des Révélés

Ce stade est en général assez bref mais il est le plus important pour l'avenir du Pj. Les Approchés sont cette fois-ci contactés en personne par les Phryenti chargées de leur recrutement.

Au cours d'une cérémonie (dont le déroulement dépend de chaque Phryenti), les Pj apprennent les notions de base sur les maisons, le combat entre l'ombre et la lumière, les Runkas et les Shankr. Ils ont été déjà choisis et se sont sortis honorablement des tests de recrutement. Ils peuvent prendre part au combat qui se livre sur cette terre en devenant maintenant un Initié d'une des six maisons. Il y a une présentation des maisons quand cela est possible (dans les stallites où une seule maison est implantée, l'Initiée Phryenti se contente de décrire cette maison et même quelquefois de passer sous silence le reste des maisons). Les Runkas et les pouvoirs qu'ils offrent sont aussi rapidement évoqués. Le Pj doit comprendre ici les fondements mystiques de Sombre-Terre ainsi que la guerre vitale opposant les deux forces.

À partir de ce moment, ils sont dits révélés quel que soit leur choix. Les Phryenti leur donnent un signe distinctif qui les marque comme révélés. Ce signe distinctif est indélébile. Il s'agit d'une poussière lumineuse qui se fixe dans les yeux et qui les fait très légèrement briller et ceci quelle que soit la lumière environnante. Cette brillance n'est perceptible que par les Phryenti et les Élus de toutes les Maisons. De manière générale, les Phryenti font absorber cette substance en la mélangeant dans les différentes boissons offertes durant la cérémonie de la révélation.

Si les Pj choisissent de poursuivre leur initiation, ils doivent se tourner vers une maison (quand le choix est possible). Ils doivent alors passer un certain nombre de tests physiques et mentaux particuliers à chaque maison. Ces tests sont en général faciles. Si ces examens sont un échec, le malheureux révélé peut tenter de rentrer dans une deuxième maison. Si c'est à nouveau un échec, il ne pourra jamais devenir un Initié.

S'ils souhaitent être Initiés d'une maison non présente dans le stallite, ils peuvent devenir des marcheurs et rechercher une cellule appropriée.

Si le révélé choisit de ne pas continuer son initiation au sein des maisons, il est prévenu que ce qu'il vient d'apprendre doit rester à tout prix secret. S'il trahit, il sera exécuté ainsi que les personnes mises au courant. Les Phryenti feront allusion au marquage ainsi qu'au fait que les Maisons ont toujours retrouvé les bavards.

Dans ce cas, le Mj devra mener secrètement l'initiation des autres joueurs. Certaines missions et aventures seront plus parlantes pour certains Pj.

Stade des Initiés

Le Pj a accepté de se lancer dans la guerre contre les forces de destruction et des ténèbres afin de redonner vie à la Terre. Il est entré dans une Maison. Il devient un Initié. Là, il aura accès à des savoirs, des objets et des compétences spécifiques à chaque Maison (en particulier liés à l'Avant) et surtout, en échange, il devra effectuer un certain nombre de missions qui serviront les Runkas ainsi que sa Maison. Le Pj pourra aussi profiter de l'aide de sa Maison lorsqu'il se trouvera dans des stallites différents chapeautés par des clans de sa Maison.

Stade des Élus

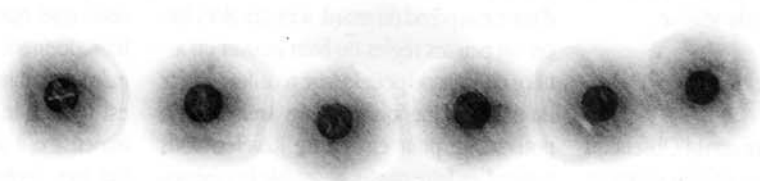
Les élus sont des familles d'êtres humains exceptionnels possédant un pouvoir « magique ». Ce pouvoir est lié au Runka et à la Maison dont il fait partie. Personne ne peut décider de devenir un jour un Élu. Seuls les hasards de la génétique donnent ce talent exceptionnel. Les Phryanti sont capables de déceler chez quelqu'un la présence de ce don.

Les Élus sont très rares, ils sont très souvent des héros importants de leur temps, des figures emblématiques des Maisons. Les descendants de ces héros portent en eux ce potentiel. Ils peuvent aussi se révéler des Élus. Les Élus s'organisent eux aussi en dynastie et en famille.

Stade des Avatars

Très rarement, il arrive qu'un Runka puisse matérialiser une infime partie de sa puissance dans un humain, initié de très haut niveau ou bien Élu brillant. Ce stade est appelé celui de l'Avatar. Il est très mystérieux et sujet à de très nombreuses légendes. En trois cents ans, les Maisons n'ont compté que deux Avatars avérés. Ce fut le grand Phénix, fondateur de Phénice, le stallite immortel et poseur du système des castes, et Zulur Lance d'or qui anéantit à lui tout seul une meute de Shankréatures lancée à l'assaut des Terres Bénites en Solaria.

La guerre contre les Ténèbres dure depuis plus de trois cents années. Il est temps pour les Maisons de recruter et d'enrôler pour la bataille finale de valeureux conquérants de la Lumière. Ils doivent auparavant se former et apprendre la vérité sur Sombre-Terre. C'est le sujet de la boîte de base. Les suppléments détailleront leur initiation ainsi que les grands moments épiques de cette guerre cosmique.



LES SCENARIOS

Voici plusieurs scénarios se déroulant dans Phénice ou ses proches abords. Certaines de ces histoires, en une page, permettent au meneur de jeu de répondre à des situations concrètes que peuvent rencontrer les personnages joueurs (par exemple avec Le banni, M. L'Ambre). Ces courts modules mettent en évidence certaines interactions qui existent entre les quartiers et les habitants de Phénice. Les liens ainsi tissés peuvent servir de modèle au meneur de jeu pour faire naître des histoires en exploitant les secrets et les autres ressources de cette ville-monde. La découverte de chaque quartier peut être l'occasion d'un scénario : libre au meneur de jeu, sur place, de faire des PNJ des amis ou des ennemis des PJ.

En toile de fond, le meneur de jeu peut aussi utiliser trois des changements que connaît actuellement Phénice. La première de ces tensions, c'est le conflit qui existe dans le stallite entre les prôneurs à la morale stricte et tous les défenseurs d'une modernité nouvelle. La seconde, qui découle partiellement de la première, c'est l'introduction de la monnaie, qui remet petit à petit en cause les pouvoirs, les rapports de force, les structures politiques, administratives, et qui peut considérablement — si le meneur de jeu le décide — bouleverser Phénice.

Le troisième élément dont le MJ peut d'ores et déjà se servir, c'est l'effervescence liée à la croisade de la ville-mouvement. Ce projet titanesque est rapidement décrit p. 90. Il fera très prochainement l'objet d'un ample scénario, qui conduira les personnages joueurs à la découverte de Sombre-Terre.

En explorant le monde, les personnages joueurs vont être confrontés à d'autres fils dramatiques, qu'on peut considérer comme les grands thèmes de Dark Earth. Il leur faudra combattre et résister aux corruptions de l'Obscur et de l'archéssence sombre, et apprendre à démêler les querelles humaines pour comprendre que l'enjeu final se situe au-delà de la pourtant nécessaire survie.

Ils traverseront les ruines de l'humanité, s'avanceront dans les décombres des civilisations anéanties. Les hommes sont encore choqués par la catastrophe : il ne resterait sur Sombre-Terre qu'un peu plus de deux millions d'habitants, à la recherche d'un second souffle. Les personnages peuvent faire de la découverte des traces, de la compréhension de ce passé, de la résolution de cette amnésie, leur quête. Mais ils devront se méfier des apparences et des innombrables théories fumeuses et rocambolesques qu'ont échafaudées les survivants… Et puis, peut-être préféreront-ils ensemencer une nouvelle culture, une nouvelle civilisation, en récoltant dans chaque stallite les savoirs porteurs d'espoirs !

Il leur faudra aussi, au fil des campagnes à venir, cerner le combat titanesque que se livrent deux forces supérieures à l'homme. Ce sont tous les secrets et les mystères de ce cycle cosmique, la magie qui s'en suit, qu'ils mettront peut-être à jour. En cela, leur initiation est fondamentale. Et qui sait, si au bout de leur quête, après avoir vécu toutes les aventures que le destin leur réserve, ils sauront libérer l'homme de ces forces cosmiques ? Feront-ils éclore, apparaître une troisième force ?

Le cycle est engagé : eux seuls peuvent faire tourner la roue qui fera de Sombre-Terre une nouvelle et radieuse terre. Eux seuls choisiront leur place dans le combat entre les forces de la création et celles de la destruction. A eux de forger leur morale, de prendre position pour mener à bien leurs destins messianiques.

MONSIEUR L'AMBRE

L'INITIATION

Monsieur L'Ambre est l'initié chargé d'approcher les personnages-joueurs et de juger de leur capacités à devenir eux-mêmes des initiés. Dès lors, il sonde, il pousse aussi les Aventuriers dans leurs derniers retranchements, et il vérifie que leur comportement s'accorde aux lois strictes de l'initiation. En cela, il sert de prisme au meneur de jeu. S'il le désire, le MJ peut évidemment créer d'autres personnages, plus francs ou plus perfides, installés différemment dans Phénice.

LES APPARENCES

« On m'appelle Monsieur L'Ambre. Je suis en quelque sorte votre destin. Recevez mes hommages, et suivez-moi donc. » Cela fait plusieurs jours que les Aventuriers voient cet homme traîner derrière eux, avec sa patte folle et sa canne en bois — en bois ! Grand, élancé, plus musclé qu'il en a l'air, il a la moitié du visage vérolé, alors que son autre profil a quelque chose d'aristocratique. Il est perpétuellement vêtu des mêmes habits élimés, qui devaient être à l'origine resplendissants.

ÉVOLUTION AU FIL DES SCÉNARIOS

M. L'Ambre est un personnage récurrent, qui peut confier des missions aux Aventuriers, et les payer ou non, en inventant des retards de paiement et en flattant leur honneur et la beauté de leurs gestes… Insaisissable, il va servir à faire le lien avec les personnages-joueurs. Il peut être une ombre perpétuelle, angoissante, qui les observe de loin ou qui est tapie à quelques mètres derrière eux. Il surgit toujours à l'improviste, là où on ne l'attend pas, prêt à retourner les situations dans vos scénarios, ou à servir d'indicateur s ibyllin quand les Aventuriers piétinent dans une enquête. Bien sûr, quand eux le cherchent, il est introuvable…

Il peut autant inquiéter qu'intriguer les personnages. Il a toujours l'air de les manipuler, de les tromper, et leur rend pourtant service. Il semble tout savoir d'eux, comme s'il les avaient vus grandir : l'intrusion de M. L'Ambre dans leur intimité les énervera peut-être, mais elle pourra aussi leur paraître surnaturelle.

S'ils se renseignent sur lui, ils trouveront des informations sans mal. Seulement elles se contredisent toutes ! Il serait endetté jusqu'au coup. C'est un fouineur qui se fait passer pour un bâtisseur : une supercherie qui date de plus de cinq ans. Il a été élevé dans la Rotonde des Mémoires. Il a plus d'ennemis qu'un contremaître dans les mines… Il serait le fils d'un des Révérés….

MORT D'UN INTRIGANT

Au meneur de jeu de distiller les apparitions de Monsieur L'Ambre, et de ne pas le rendre trop insupportable aux personnages. Adviendra forcément un moment où il sera trop pesant, et où il vous faudra vous en débarrasser, soit pour le remplacer, soit pour laisser faire des Initiés moins interventionnistes et presque invisibles.

Mais la disparition de M. L'Ambre peut devenir l'objet d'un scénario. Voici plusieurs propositions pour en finir sans frustrer les joueurs.

— Il meurt, toujours avec panache, dans les bras des Aventuriers, en leur révélant le secret d'une conspiration, ou en leur disant d'aller visiter un entrepôt ou une cave, ou bien encore en leur glissant un nom dans un dernier râle.

— Il finit terriblement, misérablement humain, lui qui s'est toujours enveloppé d'une aura mystérieuse. Traqué pour des dettes ou une sordide histoire d'amour, certains lui en veulent à mort. Les personnages sont alors associés à l'embrouille.

— A force de se prendre pour le destin des personnages, M. L'Ambre en est devenu fou. Ils croient avoir sur eux un droit de vie et de mort, et il prétend les obliger à faire l'impossible, en hurlant qu'ils ne peuvent le décevoir et qu'ils lui doivent tout ! M. L'Ambre peut dès lors être considéré comme un ennemi dangereux, impulsif, et rongé par sa maladie de peau qui semble avoir atteint son cerveau.

« CHERCHEZ LA FAILLE »

Résumé

Maruk Aarden, ami d'enfance des PJ, n'a plus donné signe de vie à ses parents depuis près de dix jours, alors qu'il vivait dans l'avant-poste de la Faille depuis plus de deux mois. Souffrant du syndrome de Syrte, il s'est en réalité échappé du lieu où il était cantonné pour s'enfuir dans l'Obscur. Malheureusement, des blasonnés en chasse l'ont pris accidentellement pour cible et l'ont abattu. Leur chef, le Baron Van Kelem, se rend à l'Avant-Poste pour tenter de négocier le silence des gardiens du feu.

Introduction

Les personnages sont des amis d'enfance de Maruk Zaarden. Ils se souviennent de leur compagnon de jeu comme d'un gros garçon au visage poupin et au bon tempérament, toujours en quête d'une nouvelle blague ou d'une nouvelle aventure. Les aléas de l'existence et l'engagement de Maruk dans un corps de gardiens du feu ont fait que les PJ l'ont finalement perdu de vue, mais continuent parfois de croiser ses parents dans le quartier de la Chapelle où ils résident. Le père de Maruk, Akopian, est un orfèvre modeste mais de grand talent. C'est lui qui, un beau matin, vient trouver l'un des personnages (à vous de savoir lequel il est le plus susceptible de retrouver) pour lui demander de « passer à la maison », éventuellement avec ses amis, afin qu'il l'entretienne d'une affaire de la plus haute importance.

Disparu !

L'intérieur des Aarden est fort modeste, mais de nombreux souvenirs lient les PJ à cette petite bâtisse aux murs grisâtres et délavés. La mère, Elena, est en larmes. Akopian prend la parole et explique aux personnages que Maruk, engagé comme vigilant dans l'Avant-Poste de la Faille, n'a plus donné signe de vie depuis deux semaines. En faction depuis deux mois, il avait coutume de faire parvenir à ses parents un petit message destiné à les rassurer — message qu'il leur faisait passer par les garnisons qui quittaient l'Avant-Poste pour être relevées. Ces derniers temps, ses messages, inscrits à même un rouleau de rueg, se faisaient plus laconiques, et ses parents craignaient qu'il ne s'ennuie vraiment beaucoup si loin du stallite. Mais son silence est pire que tout, et les Aarden sont prêts à tout pour que les PJ acceptent de se rendre sur place. Toutes les demandes transmises à l'administration de l'Avant-Poste sont restées sans réponse, et Elena craint maintenant qu'il ne soit arrivé malheur à son fils. Les Aarden n'ont rien de concret à offrir aux personnages pour leur peine si ce n'est leur reconnaissance éternelle, ce qui, à Phénice, n'est pas forcément un vain mot. Surtout, Maruk reste leur ami, même s'ils ne l'ont pas vu depuis longtemps, et la perspective de s'aventurer au-dehors, pour des personnalités aussi audacieuses que celles des PJ, devrait constituer une stimulation supplémentaire.

Sortir ?

Quitter Phénice clandestinement n'a rien de facile, mais ce n'est pas non plus impossible. Dans chacune des trois Haltes, les départs sont soigneusement consignés, même si de nombreux arrangements sont possibles. Les gardiens du feu qui filtrent les convois en partance ne sont pas spécialement tatillons — ils vérifient juste qu'aucune substance franchement illicite (drogue, livre, matériel technologique issu de l'Avant) n'est sortie du stallite. Les retours, en revanche, sont beaucoup plus difficiles. Même s'ils ne sont pas exactement au fait de toutes les procédures, les PJ savent qu'elles existent et qu'elles sont terriblement contraignantes. Mais les Aarden ont déjà réfléchi à ce problème, et sont prêts à mettre les PJ en contact avec un groupe de termites, qui facilitera leur passage et surtout leur rentrée dans Phénice. Laissez à vos PJ le temps de s'équiper soigneusement en vue de leur expédition dans l'Obscur. Insistez sur le danger extrême que représente une telle aventure, inventez des légendes ou servez-vous de celles qui existent déjà : bref, faites hésiter vos joueurs. Leur détermination à braver les dangers des Abords n'en sera logiquement que renforcée. Outre des vêtements chauds et protecteurs, il faudra aux personnages de la nourriture, des armes, une carte des environs (on en trouve des plus ou moins fiables dans la plupart des marchés de Phénice), mais tout le monde sait grosso modo où se trouve l'Avant-Poste de la Faille, qui n'est situé qu'à une douzaine de kilomètres de Phénice.

Les Abords

Les Aarden connaissent déjà un termite : il se nomme Gruz et leur doit un service, raison pour laquelle il offrira ses services gratuitement. Malheureusement pour les personnages, Gruz est un alcoolique qui se rend aussi souvent que possible dans les tavernes les plus louches de la Première Marche, et la qualité de son travail s'en ressent. L'aller ne devrait pas poser de problèmes ; le retour, par contre, promet d'être plus délicat. L'aventure proprement dite commence le soir même de la rencontre entre Akopian et les PJ. En théorie, et d'après ce que leur a conseillé le père de Maruk, les PJ devront arriver au petit matin et trouver un prétexte susceptible d'expliquer leur présence aux abords de la faille. Après une enquête aussi brève que discrète, ils devront retourner vers le stallite le jour même, afin d'y arriver la nuit suivante. Rendez-vous est donc fixé avec Gruz pour la nuit suivante à minuit. A Phénice, plusieurs tocsins sonnent les heures : les risques d'erreur sont

LES TERMITES

Les termites est le nom générique donné à tous les fouineurs qui, par nécessité financière, bravent la loi pour permettre à ceux qui le désirent de quitter ou de pénétrer clandestinement dans le stallite. Les passages s'effectuent par des petits tunnels (les termitières) que les passeurs creusent depuis leur habitation et qui aboutissent à quelques dizaines de mètres à l'extérieur du stallite. Les prix fixés par les termites pour une sortie et/ou une entrée sont fonction du rang social du demandeur et de ses exigences. Dans tous les cas, l'opération s'effectue de nuit. Pour les arrivées, le termite et le voyageur se mettent d'accord au préalable sur une date et une heure de rentrée : les termites sont connus pour être très stricts sur le sujet, et nombreux sont les imprudents qui se sont retrouvés « enfermés au-dehors » pour n'avoir pas pris leurs avertissements en considération.

donc réduits… sauf si Gruz passe la soirée dans une taverne et qu'il oublie sa promesse. Cela ne fera que compliquer les choses pour les personnages : c'est une possibilité que vous pouvez vous ménager, mais elle n'est en aucun cas indispensable. Dans le froid de la nuit phénicienne, et en l'absence de tout repère évident, la traversée du stallite à l'Avant-Poste prend au moins quatre heures. A mi-parcours, les personnages sont attaqués par deux loups affamés, qui décrivent d'abord de longs cercles autour d'eux, avant de céder à leur faim et de les attaquer en privilégiant les côtés. C'est le seul incident notable de la nuit. Vous pouvez en inventer d'autres, égarer les personnages ou leur faire perdre du temps si vous jugez cela nécessaire. N'hésitez pas à rendre cette première traversée aussi pénible qu'effrayante. Théoriquement, les personnages devraient arriver en vue de l'Avant-Poste au moment où l'aube se lève.

UNE JOURNÉE TYPIQUE AU QUARTIER-VIE

7 h : lever
7 h 30 : collation — rangement
8 h : exercice dans la cour intérieure et/ou tours de garde
11 h : entretien, tâches ménagères
11 h 30 : collation
12 h : expéditions à l'extérieur — tours de garde — tâches ménagères
18 h collation
20 h : rondes et veillée
22 h : extinction des feux. Les sentinelles dont c'est le tour montent la garde par rondes successives de trois heures (trois rondes par nuit).

On le voit, l'existence d'un vigilant n'a rien d'insoutenable. Avec leurs trois repas et leurs neuf heures de repos, on pourrait presque penser que ces gardiens du feu sont bien lotis. Ce serait oublier un peu vite que ces conditions de vie volontairement « raisonnables » n'ont été instituées qu'en réaction à la chape d'ennui plus lourde que le plomb qui pèse sur les âmes et incline à la mélancolie. Avec l'apparition du syndrome de Syrte, dont les personnages n'ont peut-être jamais entendu parler, les responsables de l'Avant-Poste ont reçu des consignes très strictes : veiller à ce que les vigilants soient en bonne santé et à ce qu'un minimum de diversité soit présente dans leur existence monotone. D'où les expéditions et les tours de garde, qui n'ont pas empêché Marduk de « craquer » et de s'enfuir. Essayez de faire ressentir à vos joueurs cette notion d'ennui et de pesanteur, générateurs de conflits et de crises internes souvent mal gérées. Des querelles éclatent pour un oui ou pour un non, les vigilants sont sombres, amers et fatalistes et les rumeurs se propagent aussi vite que l'éclair.

DANS LA PLACE

Les personnages sont accueillis par les cris d'une sentinelle, postée sur l'une des tours de guet du quartier-vie des vigilants, accolé à la tour de l'Observatoire. Le quartier-vie est un grand bâtiment aux proportions sévères, entouré d'épaisses murailles usées par le temps et les intempéries. Les PJ n'ont d'autre choix que de discuter avec la sentinelle afin que l'on ouvre les grandes portes de fer qui closent le quartier-vie. Il faudra discuter âprement : en théorie, la sentinelle n'a le droit de laisser rentrer personne sans le consentement du flambeau de l'Avant-Poste ou du commandeur de la place. Ces deux hommes dorment, et le gardien refuse de les réveiller, malgré tous les arguments des PJ (à moins qu'ils ne se montrent réellement très convaincants). Quand Fod Narul, le flambeau en question, viendra voir de quoi il retourne, il faudra que les personnages lui expliquent ce qu'ils font dehors, et lui prouvent leur appartenance à Phénice. A priori, le parti-pris le plus raisonnable semble être de faire croire à une soirée trop arrosée. Les PJ se seraient retrouvés dehors sans trop savoir comment, et se seraient égarés dans l'Obscur. Lorsqu'ils s'en seraient rendus compte, ils auraient compris qu'ils étaient plus proches de la Faille que du Stallite, et auraient eu l'idée de venir ici chercher un peu de repos ou de nourriture. L'écueil de cette explication, c'est qu'il faudra expliquer la présence d'armes, de nourriture et de matériel… à moins que les personnages n'aient pensé à dissimuler tout cela au-dehors. Bref, laissez-les se mettre d'accord au préalable sur une explication rationnelle, et faites-les entrer… en espérant qu'ils n'en auront pas trop dit. Souvenez-vous que de l'excuse qu'ils auront mise au point dépendra grandement l'attitude des vigilants, du flambeau et du commandeur à leur égard.

LA LOI DU SILENCE

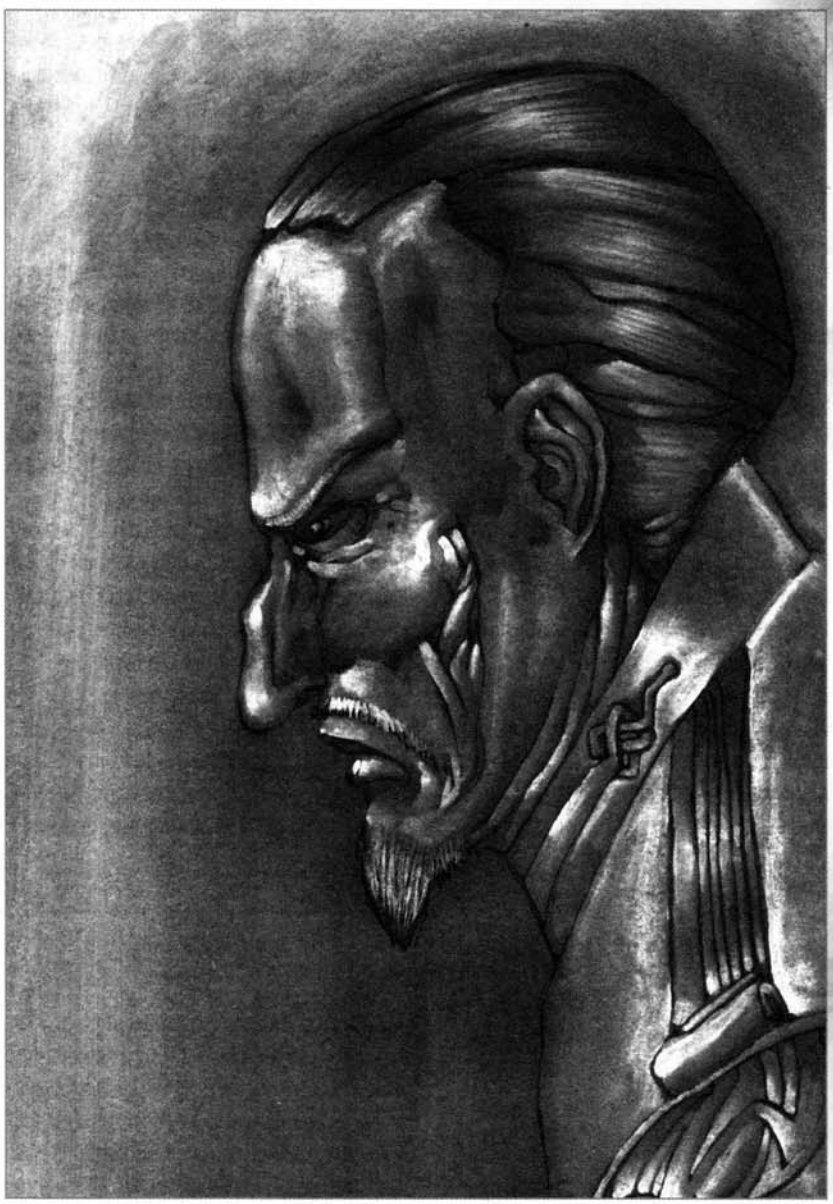
Les personnages sont donc accueillis au sein du quartier-vie. Fod le nain s'enquiert des raisons de leur présence et leur fait comprendre qu'ils doivent retourner à Phénice au plus vite : il n'a théoriquement pas le droit de les accueillir et ne veut pas d'ennuis avec les autorités de l'Observatoire ou du Stallite. Les PJ sont autorisés à se reposer et à se restaurer sur place, mais doivent repartir avant la tombée de la nuit. Ils ne disposent donc que d'un temps limité. Faites-leur lier connaissance avec les vigilants — généralement des gaillards à peine plus âgés qu'eux et laissez-les mener leur enquête à leur idée. Une première chose : tous les vigilants, Fod Narul compris, sont au courant de la « fugue » de Marouk, mais la plupart s'estiment tenus par une sorte de loi du silence, et refuseront de parler de quoi que ce soit. « Je ne sais pas », « je ne suis pas au courant », telles seront leurs réponses les plus communes. Les PJ devront essayer de cerner d'abord la personnalité de leurs interlocuteurs avant de rentrer dans le vif du sujet. Pour résumer, il leur faudra gagner leur confiance. Trois vigilants (parmi d'autres que vous pouvez parfaitement inventer — il y en a trente-cinq au total mais certains ne sont là que depuis peu) savent mieux encore que les autres ce qui s'est passé (la version « connue » étant : « Marouk n'allait pas bien. Il s'est enfui comme il l'avait promis ») et

pourront s'en ouvrir aux personnages si ceux-ci manœuvrent intelligemment.

— Lorenzo Vincenze était autrefois le meilleur ami de Marouk (peut-être les PJ le reconnaîtront-ils : lui, très fier car issu d'une famille noble, feindra de les avoir oubliés), mais ils se sont éloignés l'un de l'autre depuis la « maladie » de Marouk (le syndrome de Syrte). C'est Lorenzo qui, mis au courant par Erwin Babbel, a dénoncé une première fois son ancien ami, « pour son bien ». Tout le monde ici le sait et Lorenzo, personnage arriviste et prétentieux, n'est pas très apprécié de ses collègues. Dans un premier temps, il essaiera de mener les PJ sur de fausses pistes. Il faudra se montrer très subtil avec lui.

— Hayven Braston a vu Marouk s'enfuir. C'est même lui qui l'a aidé, étant de garde le soir de sa fuite. Il a honte de ce qu'il a fait et il se tiendrait pour responsable de la mort de Marouk… s'il venait à l'apprendre. Les PJ devront lui jurer de ne pas trahir son secret. Hayven n'est pas un grand ami de Marouk, mais il aime encore moins Lorenzo, et il a vu de quelle façon ce dernier a fait échouer sa première tentative.

— Erwin Babbel est atteint lui aussi du syndrome de Syrte. Marouk lui avait fait part de ses projets de fuite et lui avait promis qu'il partirait avec lui. Echaudé par la trahison de Lorenzo, il s'est rétracté et n'a pas averti Erwin de sa seconde tentative. Babbel est un jeune homme mélancolique et totalement imprévisible. Les personnages ne tarderont pas à s'en apercevoir.



Tout s'accélere

Peu avant le milieu de la journée, le commandeur Sylvian Badhof, qui réside parfois à l'Observatoire, entame sa tournée d'inspection et note la présence des PJ. Il y réagit assez mal, d'autant qu'il doit recevoir dans l'après-midi une « visite importante ». Aux personnages de plaider leur cause et de trouver un prétexte pour rester encore un peu sur place — leur enquête étant sans doute loin d'avoir été menée à son terme. Ils seront bien inspirés de le faire, car sur les coups de quinze heures arrive le Baron Van Kelem, en visite officielle. Badhof a été averti de la présence de ce blasonné par oiseau voyageur mais ne connaît pas le but de sa visite. En fait, Van Kelem se trouvait à bord du Fumant lorsque l'un de ses occupants (en vérité, lui-même) a abattu par mégarde le gardien du feu Mardouk. Grâce à son uniforme, le Baron a compris que le jeune homme faisait partie des vigilants du quartier-vie, et il est venu acheter le silence du commandeur, comme il a déjà acheté celui des autorités de Phénice concernées, pour éviter toute enquête. En vérité, Van Kelem aurait pu se contenter de faire disparaître le corps. Mais Mardouk ayant volé un insigne appartenant à Lorenzo, le Baron a cru se trouver en présence d'un jeune noble, et a préféré prendre les devants. La conversation entre Badhof et Van Kelem se déroule dans les appartements privés du commandeur, au dernier étage de l'Observatoire. Soit l'un des PJ parvient à en saisir quelques bribes, soit un autre vigilant le fera. Si les personnages se désintéressent du Baron, il faudra réveiller leur attention : l'un des amis de Marouk aura été témoin involontaire d'une étrange tractation et ne tardera pas à les en avertir… Faites en sorte que les PJ apprennent quelque chose mais éprouvent le besoin d'en savoir plus. S'ils sont surpris en train d'espionner le commandeur, les choses risquent de mal tourner pour eux et ils devront agir dans la précipitation.

Babbel se rebiffe

Alors que le soir tombe sur la grande plaine désertique qui cerne Phénice, Fod Narul vient expliquer aux personnages qu'ils doivent quitter les lieux. Il leur reste très peu de temps. Ils peuvent se contenter de ce qu'ils ont appris et expliquer la chose aux

parents de Mardouk mais il est douteux qu'ils parviennent à prouver quoi que ce soit une fois revenus à Phénice. Le crime restera impuni. Une deuxième option peut être de suivre le Baron chez lui et de le forcer sous serment à révéler la réalité. Ce sera à la fois très dangereux et très compliqué, mais l'idée a des chances d'aboutir et la tentative, si elle est couronnée de succès et aboutit à l'arrestation du Baron, fera grand bruit dans certains milieux phéniciens. Une façon comme une autre pour les PJ d'attirer l'attention… Erwin Babbel peut les aider à faire le bon choix. Observant le « trappeur » du Baron (un véhicule chenillé fonctionnant à vapeur pouvant relier l'Avant-Poste à Phénice à condition d'être ravitaillé en eau), il constatera qu'il est possible de se glisser dans l'habitacle réservé aux bagages sans se faire remarquer. Aux PJ de faire jouer la solidarité des autres vigilants, sans l'aide desquels ils auront bien du mal à réussir dans cette entreprise hasardeuse.

Plus compliqué ?

Plusieurs éléments peuvent venir perturber les plans des PJ. A vous de les utiliser selon la façon dont ils progressent dans l'aventure et suivant le temps dont vous disposez :

— Il est possible que l'habitacle du trappeur ne soit pas suffisamment vaste pour accueillir tout le monde, auquel cas le groupe devra se scinder en deux parties.

— Peut-être Babbel insistera-t-il pour accompagner les personnages. Reste à espérer qu'il ne trahira pas leur présence à un moment crucial en succombant à une crise du syndrome dont il est atteint.

— Il n'est pas certain que le Baron se rende directement à Phénice. Tout aussi bien peut-il retourner vers le Fumant pour accomplir quelque sale besogne. C'est à proximité de la vieille locomotive que les PJ pourront découvrir les restes calcinés du cadavre de Marouk. Son cristal lui a été enlevé, mais il porte toujours au pied le bracelet de métal que lui avait offert sa mère pour ses dix ans : maigre consolation et preuve dérisoire, qui risque de porter un coup fatal à Elena.

— Dernier élément : le Baron n'est pas seul. Les autres blasonnés sont prêts à le soutenir et à le défendre. Si les PJ sortent de leur habitacle alors que le trappeur se trouve à proximité du Fumant et que Van Kelem a pris un rendez-vous secret avec certains blasonnés pour les tenir au courant, l'ambiance risque d'être agitée.

Conclusion

Les PJ parviendront-ils à suivre le Baron jusqu'à chez lui et à lui faire avouer son terrible forfait ? Gruz sera-t-il au rendez-vous pour les faire rentrer dans le stallite, et eux-mêmes seront-ils présents à l'heure dite ? S'attireront-ils les foudres des autorités phéniciennes ou seront-ils célébrés comme des héros ? Tout dépend d'eux… et de vous.

COMME IL VOUS PLAIRA

Résumé

Ce scénario est le récit d'un anniversaire pas comme les autres, celui de la matriarche Emma Vürgen, qui fête cette année ses soixante ans. Complots, intrigues, enlèvements, blagues avortées et vraies disputes — rien ne manquera à l'appel pour cette célébration hors du commun. Les PJ parviendront-ils à tirer leur épingle du jeu ?

Introduction

Cette aventure se déroule dans le quartier des Laves, parce qu'il s'agit d'un quartier « populaire et moyen », et parce que c'est là qu'officie le mystérieux « Tueur Volant », dont l'ombre plane sur le quartier comme une menace permanente. Il vous est toutefois possible de choisir un autre quartier de la Grande Marche, pourvu que vous soyez capable d'inventer quelque improbable légende susceptible d'attiser l'intérêt de vos joueurs. La structure de ce scénario n'est pas linéaire : seuls vous sont présentés les personnages principaux, ainsi qu'une chronologie des événements les plus marquants. A vous d'inventer d'autres personnages, d'autres événements, et de laisser agir vos joueurs comme bon leur semble, au gré de leurs envies et de leurs affinités. L'alcool de rueg aidant, la soirée va rapidement basculer dans la confusion la plus totale. Les PJ peuvent tomber amoureux, s'improviser enquêteurs, être provoqués en duels ou se contenter d'observer de loin toute cette vaine agitation. C'est dans le foisonnement des situations que réside le secret de cette aventure pas comme les autres. N'hésitez pas à brouiller les pistes et à impliquer vos joueurs dans des situations « inutiles » : cette soirée est surtout l'occasion pour eux de briller en société et de faire de nouvelles rencontres. En vérité, il ne s'y passera rien de réellement tragique.

Joyeux anniversaire !

La matriarche Emma Vürgen, bien connue dans le quartier des Laves, fête ce soir ses soixante ans — un âge plus que respectable à Phénice. De nombreuses personnes ont été conviées à la fête : membres de la famille bien sûr, mais aussi voisins, amis, et personnalités locales. A vous de voir par qui les personnages ont été invités. Sans doute sont-ils des amis de Phelep et d'Armens, les deux petits-fils d'Emma, mais vous pouvez inventer n'importe quel prétexte pour expliquer leur présence à cette fête. A Phénice, la tradition veut que les invités arrivent à la tombée du jour et ne repartent qu'au petit matin — lorsqu'ils sont sûrs que, malgré leur excès, Solaar ne les a pas abandonnés. L'anniversaire lui-même est fêté à minuit, dans une grande explosion de joie et de vivats au cours de laquelle l'heureux élu est porté de bras en bras tout autour de sa maison, à trois reprises. Un cristal factice, sculpté sur le même modèle que celui de la personne dont on fête l'anniversaire, est caché quelque part dans sa maison : il doit le retrouver pour pleinement accéder à la tranche d'âge supérieure (ce rituel n'a lieu que tous les dix ans dans la vie d'un Phénicien — et pas dans toutes les castes). Il est de bon ton de venir accompagné et d'apporter quelque chose. Dans la tradition

phénicienne, les cadeaux doivent toujours être utiles (à boire ou à manger) ou avoir été réalisés spécialement pour l'occasion, bref : ils doivent être authentiques et sincères. Offrir un cadeau « acheté » est considéré comme une insulte.

Lumiere sur toi Emma !

Emma Vürgen est l'héroïne de la soirée. C'est une femme très aimée dans le quartier des Laves, où elle est célèbre pour sa bonhomie et sa gentillesse. Emma est veuve depuis quinze ans : son époux est mort dans le quartier des Échafaudages en faisant une chute mortelle. Emma n'a jamais eu l'intention de se remarier (la chose est très fréquente à Phénice), au grand dam de ses voisins. Sa maison donne sur une petite place — la Place du Nacre, au centre de laquelle trône une petite fontaine à eux (l'une de rares du quartier), ornée d'un coquillage géant sculpté dans la lave. Elle partage ce privilège avec trois autres demeures, dont les occupants ont tous, bien entendu, été invités. La maison d'Emma comporte quatre pièces, deux chambres à l'étage, une pièce commune et une cuisine au rez-de-chaussée. Il y a suffisamment de place pour faire tenir une quarantaine de personnes, mais la plupart des gens resteront dehors, éparpillés sur la place. Un anniversaire est toujours l'occasion à Phénice de renouer des liens avec ses voisins ou sa famille. L'alcool aidant, de petites groupes finiront sans doute par s'éparpiller dans les ruelles attenantes, mais tout le monde doit se retrouver au petit matin pour prendre une petite collation — et célébrer une dernière fois le héros ou l'héroïne de la fête.

Les trois enfants

— Isadora est une femme d'âge mur (35 ans), mais elle n'a rien perdu de ses charmes et de son tempérament… volcanique. Sa longue chevelure rousse et son franc-parler légendaire en ont fait une icône pour de nombreux bâtisseurs de sa génération. De fait, de nombreux bruits courent au sujet de son époux, Herndt Zoticello, que l'on dit impuissant. Zoticello, 42 ans, travaille dans la Citadelle Lumineuse. Il est le scribe du Frather Broden, également invité. C'est un homme méfiant et jaloux, que sa femme prend plaisir à énerver. Gare au personnage sur lequel elle choisira de jeter son dévolu !

— A 30 ans, Pietro est le cadet des trois enfants d'Emma, et reste sans doute son préféré. Pietro est devenu aveugle à l'âge de 12 ans dans des circonstances qui n'ont jamais été élucidées. Il a refusé de devenir une Mémoire et a pris prétexte de son handicap pour vivre aux dépens de sa mère — fait parfaitement anormal dans la société phénicienne. Pietro n'est guère apprécié des voisins d'Emma. Il traîne souvent avec deux individus assez peu recommandables, deux fouineurs nommés Garvin et Rubsney, qui seront présents ce soir. Au commencement de la soirée, les trois hommes ne sont pas là : Garvin et Rubsney ont entraîné leur ami dans une fumerie d'opiate…

— Âgé de 41 ans, Hester est l'aîné des trois enfants d'Emma, et le plus raisonnable. Il aimerait être plus présent auprès de sa mère pour jouer son rôle de père par procuration et veiller sur Isadora et Pietro, mais ses fonctions de bâtisseur (il travaille comme contremaître sur de nombreux chantiers) l'empêchent de lui rendre visite aussi souvent qu'il le souhaiterait. Hester déplore souvent cette situation mais ne fait pas grand chose pour y remédier. En vérité, son frère et sa sœur l'exaspèrent, et il reste très concentré sur son avenir professionnel. Hester pense être un homme important. Il est marié à Arielle, une femme effacée d'une trentaine d'années, qui lui a donné deux fils, Phelep, 16 ans, et Armens, 18 ans. Phelep et Armens connaissent certainement les personnages. Tous deux sont d'insupportables bagarreurs, sympathiques, truculents, ambitieux, hypocrites, drôles, imprévisibles, bref : pleins de vie. Ils sont amoureux fous d'Agnella (voir plus loin) et, dans leur inconscience, sont prêts à tout pour la conquérir. Selon leur humeur, ils peuvent être les meilleurs amis ou les pires adversaires au monde.

— Ijin et Agnella, respectivement 33 et 22 ans, sont des amis de la famille. Les parents d'Ijin étaient très liés avec Emma et son époux. Agnella est une jeune femme jolie et enjouée qui ne réalise pas les ravages que peuvent produire sa beauté sur de jeunes cœurs. Ijin est un inventeur sympathique mais un peu étourdi, qui ne se rend jamais compte de rien. Tout comme son épouse, il n'a plus d'yeux actuellement que pour Estevan, le bébé qu'elle lui a donné il y a six mois. En début de soirée, Ijin et Agnella feront tout pour trouver un prétexte leur permettant de s'éclipser avant l'aube… jusqu'à ce qu'Estevan disparaisse.

— Ortz et Anouk, 36 et 31 ans, sont les deux plus proches voisins d'Emma. Leurs enfants sont absents ce soir, et le couple espère bien passer une soirée paisible. Voilà pour les apparences. En réalité, Ortz sait qu'il va retrouver un certain Enkel lors de cette soirée — un peintre qu'il soupçonne d'avoir détourné son fils Lievik, 16 ans, de la carrière d'ingénieur à laquelle il le destinait. Ortz pense qu'Enkel exerce une influence extrêmement néfaste sur son fils, et il croit savoir qu'il appartient à une société secrète d'artistes déments, se servant de leurs œuvres comme de véhicules ésotériques pour propager leurs messages impies. Profondément croyant, Ortz compte bien mettre cette soirée à profit pour approcher Enkel et lui dire deux mots.

— Denan et Verra ont 37 ans tous les deux. Ils sont également les voisins d'Emma, mais n'habitent pas dans le quartier depuis très longtemps. Denan est bâtisseur et suit les chantiers qu'on lui propose : c'est pourquoi lui et sa famille déménagent souvent. Le couple est venu avec trois de ses quatre enfants, Erol, Elina et Natasha, respectivement 14, 13 et 15 ans. Renson, l'aîné, a refusé de quitter le domicile familial, prétextant une migraine naissante. Dissipés et farceurs, les quatre rejetons de Denan et de Verra n'ont pas fini de faire parler d'eux… Dommage pour Denan, qui comptait sur cette occasion pour se faire de nouvelles relations.

— Frather Broden et Mather Frejan sont deux prôneurs. Lui est un homme sec, au regard impitoyable, à la probité sans faille. Il est un ami de la famille… mais elle aussi. Mather Frejan est très liée avec Emma, dont elle est devenue la confidente. Comme on pouvait s'y attendre, Broden et Frejan ne s'entendent pas du tout. Ils font tout pour s'éviter et sont très jaloux l'un de l'autre. En début de soirée, ils feindront de ne pas se voir… jusqu'à ce que les circonstances les forcent à sortir de leur réserve.

— Misran et Enkel, la trentaine tous les deux, sont des peintres amis de la famille. Eux aussi se jalousent, et eux aussi sont ennemis. Chacun a préparé pour Emma un tableau magnifique, et chacun espère secrètement que son œuvre sera préférée à celle du rival exécré.

— Cortez est un vieil ami d'Emma, et probablement l'un de ses anciens amants. Cela fait si longtemps qu'il ne l'a pas vue ! L'invitation de sa vieille amie a réveillé en lui une foule de souvenirs, et il s'est promis de ne pas manquer ces retrouvailles. Cortez ne sera pas là en début de soirée. Il a prévu une arrivée triomphale, et son optimisme naturel n'a fait que se renforcer à la suite d'un « bref » détour par la Ceinture de Nux…

— Ylvie et Sézanne, 23 et 26 ans, sont de jeunes amies d'Isadora, qu'elles admirent beaucoup. Elles l'ont rencontré un soir dans un cabaret, alors qu'elle venait de claquer la porte du domicile conjugal à la suite d'une dispute avec Herndt. A la fin de la soirée, les trois jeunes filles avaient provoqué un joli scandale, Ylvie et Sézanne éconduisant leurs prétendants de façon pour le moins brutale sur les conseils d'Isadora et cette dernière entamant une danse lascive pour le plus grand plaisir des habitués du lieux, avant d'être mise à la porte par un tenancier dubitatif… Pas spécialement séduisantes ni intelligentes, Ylvie et Sézanne viennent surtout ici pour « s'amuser » et rencontrer de nouveaux jeunes gens. Un verre d'alcool de rueg devrait logiquement suffire à leur faire oublier leur nom.

— Zark Runther. Dernier invité, mais non le moindre, le fameux gladiateur, dont la réputation n'est plus à faire, se trouve être lui aussi l'un des anciens amants d'Emma, et c'est sans hésiter qu'il a accepté son invitation — non pas en souvenir du bon vieux temps, quoique Zark soit fidèle en amitié, mais dans la perspective de faire de nouvelles conquêtes. Nul doute que deux jeunes oies comme Ylvie et Sézanne, pou ne citer qu'elles, ne resteront pas insensibles au charme brut de ce vieux guerrier.

CHRONOLOGIE

La chronologie qui vous est ici présentée n'est bien entendu fournie qu'à titre indicatif. On supposera que la nuit se divise en dix périodes, que l'on appellera « heures » pour simplifier les choses. Cela ne signifie pas que les événements se déroulent à intervalles stricts et réguliers, ni que la nuit dure dix heures exactement. Vous êtes libre d'intercaler, de rajouter, de modifier ou de supprimer autant d'événements que vous le désirez, pourvu que vous parveniez à respecter une certaine cohérence.

PREMIERE HEURE

Arrivée des premiers invités. Les trois enfants d'Emma sont là depuis le début de l'après-midi pour aider leur mère à préparer le repas (servi sous forme de buffet, présenté sur de longues tables à tréteaux dans la salle commune et sur la place elle-même). Quelques badauds se mêleront sans doute à la fête sans y avoir été invités : la coutume veut qu'ils soient accueillis comme si de rien n'était.

DEUXIEME HEURE

Arrivée du reste des invités, à l'exception de Cortez, qui ne fera son entrée que plus tard dans la nuit, et de Pietro, qui traîne dans le Ghetto Oriental avec ses deux amis. Armens met au point un plan secret avec Julius, 13 ans — l'un de ses amis venu le rejoindre. Il s'agit d'enlever Estevan, le bébé d'Agnella, de façon à semer une jolie panique dans la soirée. Armens compte « retrouver » le bébé plus tard et espère ainsi briller aux yeux de la femme qui a su conquérir son cœur. Malheureusement pour lui, Phelep a eu vent de ses projets, et prépare une contre-offensive. Zark Runther commence à courtiser Isadora sous les yeux de son époux. On note quelques sourires entendus dans l'assistance.

TROISIEME HEURE

Pietro arrive enfin ! Mais dans quel état… Soutenu par ses deux comparses, il empeste l'opiate. Emma entreprend de le sermonner, mais son fils l'ignore et monte directement dans sa chambre. L'alcool de rueg coule à flots, les langues se délient et de petits groupes se forment. C'est l'heure où l'on parle ragots, vie sociale… Plus tard, on abordera les thèmes de fond — politique, religion, philosophie et les discussions se faisant plus passionnées encore, le ton montera d'un cran.

QUATRIEME HEURE

Il est minuit ! On fait faire le tour de la maison à Emma, et tout le monde présente ses cadeaux à la matriarche, avant de lui faire chercher son cristal. Le clou du spectacle, bien sûr, réside dans les deux tableaux présentés par Enkel et Misran — les deux frères ennemis. Passablement éméchées, Ylvie et Sézanne ont eu la bonne idée de jouer un tour idiot aux artistes : elles ont fait disparaître le tableau de Misran et l'ont remplacé par celui d'Enkel. Au moment où les deux peintres « enlèvent le voile », comme c'est de coutume, sur les œuvres respectives, Misran a la surprise de dévoiler le tableau de son rival… tandis qu'Enkel se retrouve, lui, avec un cadre vide. Les deux peintres commencent à s'accuser mutuellement de ce tour ridicule et menacent d'en découdre sur l'instant, avant de comprendre que « quelqu'un » les a dressés l'un contre l'autre. Tout le monde s'active dans la maison pour retrouver le tableau d'Enkel, que Sézanne a dissimulé sous le lit de Pietro, lequel refuse, bien entendu, d'être dérangé. Garvin devient aveugle pratiquement au même instant, et parle de visions mystiques, « d'êtres de lumière à la beauté miraculeuse, brillant de mille feux incandescents ». Son lyrisme est dû aux effets de l'opiate, mais personne ne connaissant cette substance dans l'entourage d'Emma (ou personne ne voulant avouer la connaître), les invités se perdent en suppositions sur l'origine des visions de Garvin. Certains parlent d'un miracle… Garvin retrouvera sa vue quelques heures plus tard. Il aura tout oublié.

CINQUIEME HEURE

Julius grimpe par la fenêtre qui donne sur la chambre d'Emma, où dort Estevan… et constate que le bébé a disparu. Il court pré-

venir Armens, atterré par l'événement : ainsi, l'enfant aurait réellement été enlevé ! Voilà qui risque fort de compliquer ses plans... En réalité, Estevan a été subtilisé par Phelep lui-même, qui l'a porté chez Renson pour le mettre à l'abri (le fils de Denan et celui d'Hester sont très liés, puisqu'ils ont le même âge). A nouveau, toute la maison est en effervescence. Certains évoquent avec effroi le mystérieux « Tueur Volant », et les invités commencent à prendre peur. Sézanne éclate en sanglots et jure que « cette fois, elle n'y est pour rien ». Pietro sort de son demi-coma, apprend la nouvelle et fustige les invités de sa morgue cynique, déclarant qu'ils n'ont que ce qu'ils méritent. Des petits scandales éclatent à droite et à gauche, des couples se font et se défont, Isadora s'éclipse avec Runther. Agnella est effondrée, Armens tente de la consoler « à sa manière » et reçoit une gifle magistrale d'Ijin, pour une fois sorti de sa réserve. Emma tente de rétablir un semblant de calme, mais plus personne ne lui prête attention.

Sixieme heure

Cortez a préparé minutieusement son arrivée : il doit sauter sur le toit de la maison d'Emma puis se laisser glisser le long de la gouttière sous les vivats des invités. Malheureusement, la première partie de son plan se solde par un échec lamentable, et Cortez vient s'affaler en plein milieu d'une table garnie de victuailles. « Le Tueur ! crie une voix. Le Tueur Volant ! » Aussitôt, un vent de panique et de confusion se lève sur la petite place : des mains agrippent l'assassin et lui arrachent ses vêtements, des gardiens du feu alertés par le vacarme font brusquement irruption, certains excités demandent à ce que « justice soit faite sur l'heure ! »... et Cortez aura toutes les peines du monde à se disculper.

Septieme heure

Ortz défie Enkel en duel et ce dernier accepte, mais les deux hommes sont tellement maladroits qu'ils sont incapables de se porter le moindre coup, et finissent tous les deux dans la fontaine ! Partiellement dégrisés, ils deviennent les meilleurs amis du monde et partent à la recherche d'Estevan, bras dessus bras dessous. Renson sort de chez lui pour se joindre à la fête. Rapidement saoul, il tente de séduire Ylvie, et oublie totalement le bébé. Celui-ci s'endort paisiblement, avant d'être retrouvé totalement par hasard par Elina, venue chercher une nouvelle robe dans sa chambre. Toute à sa joie d'avoir retrouvé l'enfant, la jeune fille sort de chez elle par la porte de derrière, s'égare, se trompe de rue, s'énerve... et se retrouve dans une partie du quartier des Laves qu'elle ne connaît pas, un bambin de 6 mois dans les bras.

Huitieme heure

Misran surprend Isadora avec Rubsney et s'en ouvre à Runther lui proposant de vendre l'information à Herndt. Celui-ci lui écrase son poing sur la figure, vexé de n'avoir pu conserver sa compagne plus de quelques heures... et met le plan du peintre à exécution. Herndt croit à une provocation de Runther et le défie à son tour en duel. Il en sera quitte pour une belle cicatrice... Renson s'ouvre de son « exploit » à Ylvie, mais celle-ci ne trouve pas la performance à son goût, et menace de tout raconter aux invités. Renson tente de la dissuader, bientôt rejoint par Phelep, son complice. Les deux garçons s'énervent et finissent par en venir aux mains, sous les yeux incrédules d'Ylvie.

Neuvieme heure

Ylvie met sa menace à exécution. Bientôt, tous les invités qui tiennent encore debout savent que le bébé est chez Denan. Agnella reprend espoir... avant que les parents de Renson, horrifiés, « comprennent » qu'Estevan et Elina ont été enlevés, cette fois pour de vrai. Cette même nuit, à quelques dizaines de mètres de là, le Tueur Volant accomplira un nouveau meurtre, sans aucun rapport avec l'histoire qui nous occupe présentement. Tout le monde se lance à la recherche d'Elina et du bébé... qui seront finalement retrouvés dans une rue toute proche, blottis contre la Fontaine de l'innocence.

Dixieme heure

La fête touche à sa fin. Les couples se disputent, on se promet de se revoir (ou de plus jamais se revoir), on échange des serments, des vœux, des secrets ou des cadeaux, on parcourt le quartier à la recherche d'enfants égarés, on se prépare à repartir travailler (pas question d'arriver en retard, même un lendemain de fête) et l'on engloutit un dernier feuilleté aux champignons, que l'on fait passer à l'aide d'un dernier verre d'alcool — le grand gagnant de cette soirée, en définitive. Merci, pense-t-on pour soi-même, merci Emma, pour cette nuit délicieuse...

Au fait, où est passée la matriarche ? Au moment de se séparer, les rares invités encore lucides constatent que l'héroïne de la fête a bel et bien disparu ! Nouveau vent de panique... En réalité, Emma a choisi d'entamer sa soixante-et-unième année dans le calme et la sérénité qui ont tellement fait défaut à ses soixante premières. Courageusement, elle est montée jusqu'au quartier des Statues-Logis, s'est accoudée à la balustrade d'une tour panoramique (non habitée car réservée aux visiteurs) et a porté un toast silencieux au plus beau des cadeaux qu'on lui ait jamais fait, le spectacle d'un jour nouveau se levant sur Phénice, un présent miraculeux comme seul Solaar sait les offrir.

MÉMOIRES D'UN SOUTERRAIN

RÉSUMÉ

Heneck Bromstein, ami douteux des personnages, organise des combats à mains nues pour le compte du sinistre Alonzo Superiore. Un soir, l'affaire tourne mal. A la suite d'un pari stupide, Heneck est obligé de prendre la place de l'un des combattants, et se met dans une situation particulièrement fâcheuse. Les PJ pourront-ils l'aider à s'en sortir ?

INTRODUCTION

La Joue Tendue est l'une des tavernes les plus fréquentables de la Ceinture de Nux. C'est là qu'Heneck Bromstein, qui a souvent rendu service aux personnages, les attend pour les mener à un combat de rue qu'il a lui-même organisé. En l'attendant, les PJ commencent à se dire qu'ils ont fait une erreur en acceptant de lui rendre service. Il s'agit en effet pour eux de parier sur un combattant n'ayant théoriquement aucune chance — combattant dont Heneck aura pris soin de neutraliser l'adversaire grâce à un poison versé dans sa boisson. Les personnages sont censés reverser la moitié de la somme gagnée à leur commanditaire. L'affaire ne devrait pas poser de problèmes, les a rassurés Heneck. Connaissant leur ami, les PJ commencent maintenant à en douter.

PRÉPARATIFS

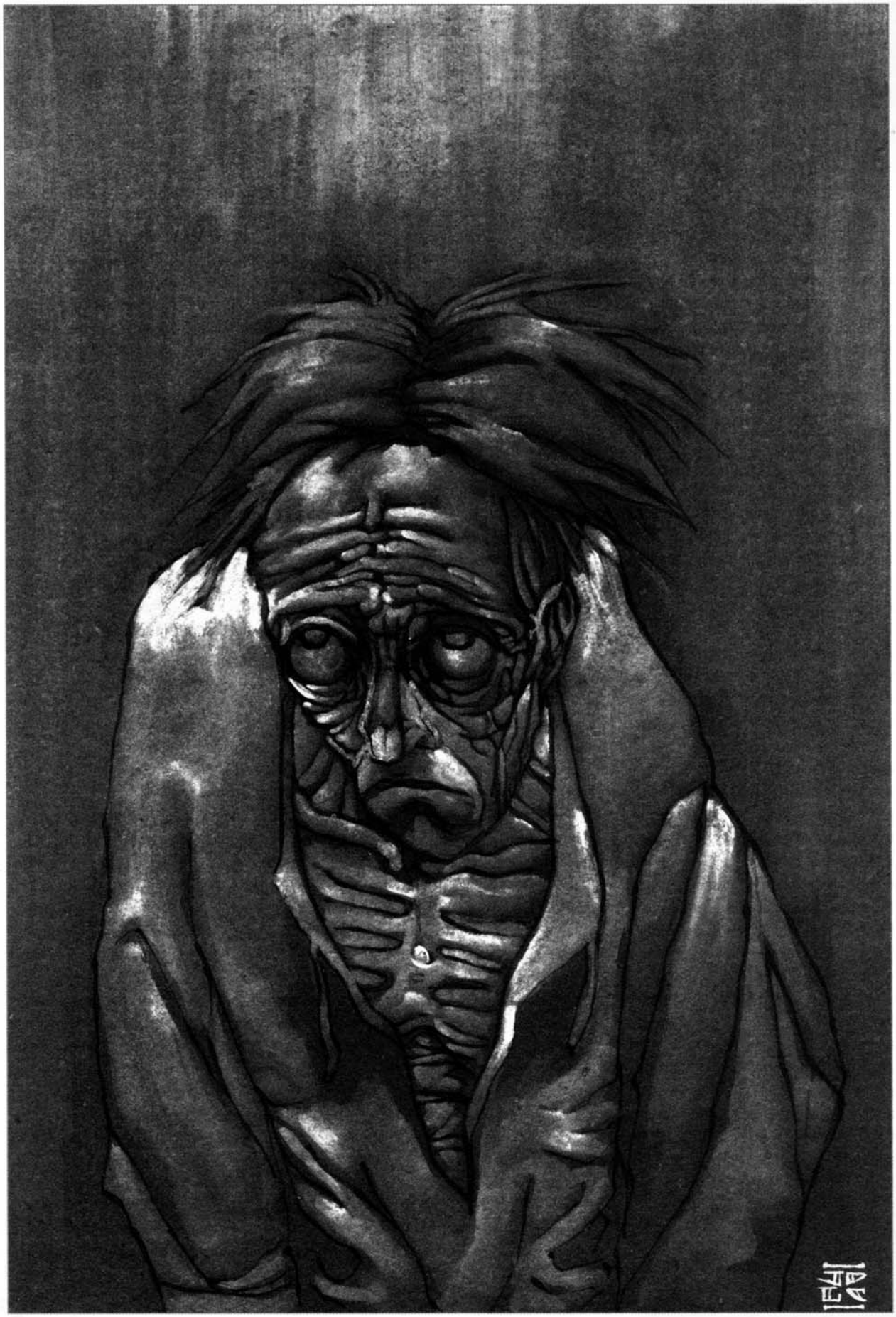
« Je vous paie un verre ? » Heneck est assis derrière eux. Les PJ ne l'ont pas vu arriver. Le jeune homme, qui s'est recouvert le visage d'une sorte de suie noirâtre et s'est collé une fausse moustache, leur parle sans les regarder, attablé devant une assiette de bouillie de légumes. « Bien. Nous n'avons pas beaucoup de temps. Il ne faut pas qu'on nous voie ensemble. Rendez-vous dans une demi-heure sur la Place des deux Cloches. Vous pariez tout sur le petit blafard — son adversaire sera assommé par un poison que j'ai mélangé à son eau. Un seul pari, si vous venez à plusieurs. On se retrouve ensuite ici, demain à la même heure. Pas de questions ? » Heneck se lève, laisse une poignée de lux sur la table, et quitte la taverne sans se retourner.

UN IMPRÉVU

Une demi-heure plus tard, un petit groupe de badauds s'est retrouvé sur la Place des deux Cloches. L'emplacement des combats, organisé par Alonzo Superiore, change à chaque fois : seuls les initiés savent où se déroulera le prochain. Contrairement aux joutes du Ghetto Oriental, les combats de la Ceinture de Nux sont loin d'être institutionnalisés, et il arrive encore que les autorités tentent de les interdire. Quatre cordes tendues, un peu de sable tassé : c'est plus qu'il n'en faut pour dresser une arène. La nuit est déjà tombée depuis quelques heures. Alonzo et sa troupe ont loué une petite bâtisse, un peu à l'écart. C'est là que sont dissimulés les combattants, et c'est là que le Superiore prend un peu de repos ou fait ses comptes. Heneck est là, dans la foule. Il conduit les deux combattants, masqués, dans l'arène. L'un deux est un adolescent malingre à la peau blafarde, au teint presque maladif. Il semble apeuré et désorienté. L'autre est une sorte de… créature ? ou un vieillard, peut-être, aux membres horriblement défigurés, terminés par ce qui semble bien être des griffes. Il est au moins deux fois plus grand que son adversaire : l'issue du combat ne fait aucun doute (le monstre en question est bien évidemment une Shankréature, mais les PJ n'ont aucun moyen de le savoir dans l'état actuel de leurs connaissances). Heneck prend les paris, qui tous ou presque se portent vers la créature simiesque, puis enlève les bandeaux recouvrant les yeux des adversaires, et abaisse le bras qu'il tenait levé en l'air. Le combat peut commencer. Malgré la potion, le plus massif des deux protagonistes fend l'air de ses longs bras musclés, et érafle plusieurs fois le torse nu de son adversaire, qui ne peut qu'esquiver les coups, visiblement terrorisé. A l'issue du temps réglementaire, mesuré par un sablier, le blafard est sérieusement blessé à un bras. Les parieurs exultent. Tous ont gagné, à l'exception des PJ. Alonzo, qui a suivi la scène de loin, est visiblement furieux. Il bondit dans l'arène, écarte les deux combattants, et prend la parole : « Messieurs, exceptionnellement, je vous propose de doubler la mise pour une deuxième et une troisième manche. Le temps de vous présenter un adversaire digne de ce nom… » Quelques protestations s'élèvent, mais le Superiore les balaie d'un geste de la main. Retournant dans sa bâtisse, il emmène Heneck en le tenant par le bras. Ses deux hommes de main, Igor et Salam, tentent de calmer le vainqueur et de le maintenir à distance des spectateurs interloqués en lui administrant quelques coups de perches.

SACRIFICE

Les PJ peuvent tenter de s'approcher de la bâtisse pour saisir quelques bribes de conversation : il leur faudra alors déjouer la vigilance de Salam, qui remarque aussitôt leur manège. Suivant la façon dont s'y prennent les PJ, vous pouvez leur révéler tout ou partie de la conversation entre Alonzo et Heneck — à moins qu'ils ne choisissent de s'en désintéresser totalement. Alonzo est furieux contre son « élève » : il lui reproche d'avoir versé trop peu de poison dans la boisson de la créature, et lui ordonne de participer maintenant à un second combat afin de compenser le manque à gagner que sa bêtise risque d'occasionner. D'abord réticent, Heneck, qui a lui-même trouvé le blafard et comprend qu'un nouveau combat signifierait sa mort à brève échéance, réalise qu'il n'a pas le choix et qu'il doit descendre dans l'arène. « Je suis parvenu à leur imposer l'idée d'une seconde manche » lui explique Alonzo. « J'espère que ta hargne et ta peur suffiront à compenser ton handicap, car tu ne pars pas favori contre cette créature, Solaar en soit loué… » Quelques minutes plus tard, Heneck enjambe les cordes, et prend position pour affronter la créature que lui a imposé son maître. Le blafard, quant à lui, a été placé dans une petite cage, à l'écart. Le combat commence : inexpérimenté, Heneck décrit de longs cercles autour de son adversaire qui se contente de l'observer en attendant le moment propice. Soudain, il passe à l'attaque, se précipitant sur Heneck pour essayer de le saisir de ses longs bras noueux. L'ami des personnages n'esquive cet assaut que de justesse. Comprenant qu'il n'a aucune chance de s'en sortir, il saute brusquement par-dessus les cordes, court vers la cage où est enfermé le



blafard, fait sauter la serrure d'un coup de pied bien ajusté, tire le blessé par la main et fend la foule avant de s'évanouir dans l'obscurité. Salam lui court après, mais ne parvient pas à le rattraper. Igor rentre la créature dans sa cage à coups de perche, et Alonzo sort précipitamment de son refuge pour tenter de calmer la foule en colère. Rien n'y fait. Les parieurs excédés mettent son arène en pièce et menacent de s'en prendre à lui : Alonzo est contraint de quitter précipitamment les lieux.

« Ou est mon frere ? »

Les personnages sont maintenant libres de vaquer à leurs occupations. Vont-ils essayer de retrouver Heneck ou vont-ils se désintéresser de la situation, purement et simplement ? Quoi qu'il en soit, ils n'ont aucune chance de le retrouver par eux-mêmes. Dans la journée du lendemain, ils seront abordés par une petite fille à la peau pâle et aux cheveux blonds. Il s'agit de Liveen, la sœur d'Artus (Artus étant le blafard qui a été capturé et drogué par Heneck). A présent, l'ami des PJ est rongé par un étrange sentiment de culpabilité : il a pris conscience que son métier n'avait rien d'honnête, et a compris qu'Alonzo le forçait à briser des existences misérables pour assouvir sa cupidité. Liveen explique aux personnages qu'elles les a vus discuter la veille avec l'homme « qui est parti avec son frère. » Elle les supplie de l'aider à retrouver Artus. Que peuvent faire les personnages ? Soit enquêter dans le quartier de la Fourmilière, où vivent Liveen et sa famille, soit se rendre à la taverne de la Joue Tendue à la même heure que la veille, en espérant que leur ami sera présent au rendez-vous, soit abandonner l'affaire — auquel cas vous devrez vous arranger pour que Heneck lui-même les retrouve et leur demande de l'aide. Les deux dernières options sont en définitive équivalentes, et sont regroupées sous le paragraphe « la traque ».

Au pays des fourmis

Les PJ peuvent suivre Liveen chez elle. Elle insiste pour leur présenter sa « famille ». La pauvre petite n'a pas toute sa tête. Si les personnages ne se sont jamais rendus dans la Fourmilière, ce premier contact risque de les mettre mal à l'aise. Les habitants de la Fourmilière n'apprécient pas les intrusions d'étrangers dans leur quartier. Avec ses petites huttes de pierre et de boue séchée, ses minuscules ruelles labyrinthiques et ses habitants aussi patibulaires qu'énigmatiques, le quartier n'a rien d'accueillant. Liveen conduit les personnages vers la hutte de ses parents, sous les regards inquisiteurs des autres habitants du quartier qui tous présentent les mêmes caractéristiques physiques : petits, la peau pâle, les yeux fixes, presque globuleux. La cahute où s'entasse la famille d'Artus et de Liveen est particulièrement misérable : les parents des deux enfants n'ont rien à dire aux personnages, qu'ils ne connaissent pas. Pire, ils semblent avoir peur d'eux, comme de tous les étrangers. La situation est aussi confuse que pathétique. Profitez-en pour déstabiliser les personnages. Peut-être sont-ils habitués à des situations claires ? Peut-être pensent-ils qu'il leur suffit de faire preuve de bonne volonté pour tout arranger ? Voilà en tout cas qui devrait les faire changer d'avis. La Fourmilière est un monde clos, dont les personnages ne connaissent pas tous les secrets et auxquels ils ne peuvent rien apporter. Déçue, Liveen les regardera partir sous la menace des voisins de ses parents. Les PJ n'ont plus qu'à abandonner la partie.

La traque

C'est Heneck Bromstein qui relancera leur intérêt pour cette affaire, soit le soir même à la taverne (où il se rendra dans l'espoir de les retrouver), soit dans une ruelle quelconque de la Ceinture de Nux — un peu par hasard. Heneck explique aux PJ qu'il entendait reverser l'argent gagné à la famille d'Artus, mais qu'il s'y est mal pris. Blessé, le gamin, qu'il avait l'intention de ramener à ses parents, lui a échappé. Il semblait malade, fiévreux et particulièrement agité lorsqu'il lui a faussé compagnie, et Heneck craint maintenant qu'il ne se fasse tuer. Il demande aux PJ de l'aider à le retrouver. Après tout, leur rappelle-t-il, ils ont perdu de l'argent dans cette affaire... Peut-être les parents de l'enfant leur offriront-ils une récompense s'ils parviennent à le retrouver ? Si les personnages ont déjà rendu visite aux parents en question, ils pourront le démentir sur ce point, et Heneck devra trouver d'autres arguments : il insistera alors sur la vulnérabilité du blafard et tentera de jouer sur la corde sensible. Mais son intérêt sera incontestablement émoussé, et il laissera sans doute les PJ se débrouiller seuls de l'affaire. Il est fort possible que, malgré les supplications de Liveen et les misérables arguments d'Heneck, les PJ ne voient aucune raison de partir à la recherche d'Artus. Dès le lendemain, un avis de recherche sera toutefois lancé sur un individu dont la description lui correspondra parfaitement : personne ne le sait réellement, mais Artus a été contaminé par la Shankréature qui l'a blessé, et ses jours sont comptés : chaque heure qui passe le rapproche de la démence, et de la perte totale du contrôle de lui-même. Dès lors, une chasse sans merci va s'engager. Le montant de la récompense promise par les autorités (XXX lux) constitue en lui-même une motivation suffisante pour des centaines de Phéniciens de la Première Marche, qui se mettent aussitôt à la recherche d'Artus.

Complications

L'idéal serait bien entendu que les personnages eux-mêmes parviennent à retrouver Artus. L'adolescent échappe désormais à tout contrôle et erre au hasard dans les bas quartiers de Phénice, marquant une prédilection prononcée pour les endroits sombres et isolés, où il peut se reposer et se cacher. Il se nourrit principalement de rats, attendant que la nuit soit tombée pour se déplacer. Son instinct le guide vers la Fourmilière, même si les notions de refuge et de famille commencent chez lui à s'estomper. Bien entendu, l'aventure ne peut se terminer que tragiquement pour lui : l'idéal serait de conclure cette aventure par une longue course-poursuite dans la Fourmilière, au terme d'une course-poursuite haletante : Artus attaque tous ceux qui se dressent en travers de son chemin, ce qui permet de suivre sa piste, mais présente le grave inconvénient de contaminer d'autres personnes. Le mal serait-il rentré dans Phénice ? C'est à vous d'en décider — en prenant soin de bien mesurer les conséquences de vos actes. La traque finale dans les profondeurs de la Fourmilière permettrait peut-être aux PJ de découvrir

l'un des endroits les plus secrets de Phénice, et d'en approcher certains mystères, ce qui pourrait déboucher sur d'autres aventures. Il vous reste plusieurs façons d'épaissir cette intrigue, qui devrait logiquement se conclure par la mort tragique d'Artus — pour le bien de la communauté :

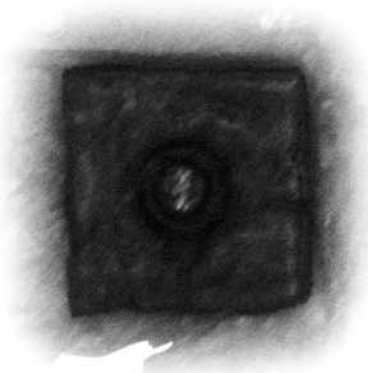
— La Compagnie de la Pureté Solaire est une société secrète comme il en existe des dizaines à Phénice. Ses buts sont de démasquer et d'anéantir les « créatures des ténèbres » qui menacent de contaminer le stallite de leur « influence corruptrice ». Les membres de cette société, pour la plupart des gardiens du feu mécontents de leurs conditions de travail habituelles et des moyens qui leur sont alloués, connaissent bien plus de choses sur les Shankréatures, car c'est bien d'elles qu'il s'agit, que le commun des mortels. Ils ont notamment repéré le manège des organisateurs de combat du Ghetto Oriental, et pourraient très bien se mettre en tête de retrouver Artus pour le tuer. Ils peuvent momentanément apparaître comme les méchants de l'histoire : les PJ penseront sans doute qu'Artus ne mérite pas d'être tué ou qu'il est impossible de le tuer. Peut-être cette aventure contribuera-t-elle à leur faire prendre conscience de certaines réalités. En tous cas, les membres de la Compagnie de la Pureté Solaire ne laisseront personne se mettre en travers de leur chemin. Les gardiens du feu rechignant à intervenir dans la Ceinture de Nux, leur tâche s'en trouvera facilitée d'autant.

— Alonzo Superiore est toujours à la recherche d'Heneck. Peut-être n'a-t-il pas bien saisi le rôle des personnages dans cette histoire et soupçonne-t-il ces derniers d'essayer de le protéger ? Quoi qu'il en soit, il aura vite fait de lancer Igor et Salam sur leurs traces, et les PJ auront fort à faire pour se débarrasser de ses deux brutes — plus encore pour essayer de leur faire comprendre quoi que ce soit.

— Pensez aussi à tous les Phéniciens qui se sont lancés sur les traces d'Artus. Certains proposeront sans doute des alliances momentanées avec les personnages, partage de butin à la clé, sans autre intention que de les trahir à la première occasion. D'autres ne les verront que comme des concurrents directs, et feront tout pour les freiner, les lancer sur de mauvaises pistes ou profiter de leurs informations. N'oubliez pas non plus de faire intervenir les autorités : les gardiens du feu sont-ils encore capables de contrôler la situation ? Que se passerait-il si la rumeur d'une étrange épidémie se propageait dans tous les bas quartiers ? Que se passerait-il si cette rumeur était fondée ?

Conclusion

Artus devra être tué : il n'existe malheureusement aucune alternative à cette triste fatalité. Sans doute les personnages auront-ils vécu avec cette aventure leur premier contact réel avec une Shankréature. Quels enseignements pourront-ils en tirer ? Seront-ils parvenus, par leurs actes de bravoure, à attirer l'attention de quelque prôneur haut placé ? Auront-ils le courage de mettre fin eux-mêmes aux jours du malheureux Artus, victime innocente de la cupidité des hommes ? Tenteront-ils de se racheter en prenant la petite Liveen sous leur protection, au risque de s'attirer l'inimitié des habitants de la Fourmilière ? Essaieront-ils d'aller plus loin dans l'exploration, au propre comme au figuré, de cet inquiétant quartier ? Quoi que vous décidiez et quelle que soit la façon dont l'aventure se terminera, n'oubliez pas de faire de ce scénario ce qu'il est réellement : une tragédie inutile, qui devra mettre les personnages aux prises avec des choix complexes et douloureux, mais leur permettra également d'en apprendre plus sur certains aspects méconnus de la vie de Phénice. A l'instar de « Comme il vous plaira », ce scénario devrait vous permettre de sortir des carcans traditionnels dont sont souvent prisonniers les meneurs de jeu. Les PJ ne retireront pas forcément d'avantage matériel de cette aventure et s'ils le font, ce sera au prix d'un acte bien plus difficile et délicat que ceux qu'ils ont dû accomplir jusqu'à présent. La frontière entre le bien et le mal n'est pas toujours perceptible : si vous faites bien votre travail, les personnages ne réclameront aucune récompense pour la tête d'Artus — en admettant qu'ils le tuent.



LE BANNI

SITUATION

Les occasions qui peuvent conduire l'un des joueurs à être « banni », l'équivalent dans Phénice de la peine de mort, sont multiples : blasphèmes et actes sacrilèges, échauffourées graves avec les gardiens du feu, morts d'hommes, conspirations avec des mouvements politiques ou des réseaux d'influences qui mettent en péril Phénice…

À l'inverse, notamment pour ces dernières affinités, ils peuvent vouloir sauver quelqu'un et lui épargner la souvent mortelle descente de la Coulée Spirituelle, le Jour des Bannis venu.

Mais, il est plus probable que les Aventuriers, trop curieux, soient accusés à tort d'un méfait qu'ils n'ont pas commis. Un bon moyen pour leurs adversaires de s'en débarrasser, de les faire taire, et de discréditer toute révélation liée à un autre scénario. Condamné(s) à la place d'un autre, les Aventuriers devront alors s'évader pour faire éclater la vérité. Mais attention, les juges acceptent rarement de reconnaître leurs erreurs…

Une telle situation est exceptionnelle. Le meneur de jeu doit bien faire sentir l'opprobre terrible qui touche les bannis, et leurs familles, et le fait que les phéniciens ont tous grandi dans la peur d'une telle exclusion. L'Obscur est pour eux l'enfer. Le Meneur qui décide d'entraîner les joueurs dans cet imbroglio doit impérativement veiller à ce qu'ils soient réintégrés au final dans Phénice.

— Les fêtes religieuses p. 11
— La Marche des Lumières. La Coulée Spirituelle : Les Pardons p. 95

L'ÉVASION

Même si les joueurs disposent de quelques influences et entrées auprès des puissants de Phénice, toute tentative pour influer les juges échouera. Leurs témoignages pour sauver l'un des leurs, lors du jugement, peuvent aussi se retourner contre eux.

À observer les cages des bannis, les Aventuriers peuvent imaginer jeter du haut du Chemin des Justes une lime, un acide, ou une arme dissimulée dans de la nourriture. Seulement, c'est de l'Âtre qu'il faut ensuite s'évader !

Mieux vaut approcher le gardien, et faire pression sur lui, ou tenter de le convaincre du bien-fondé de l'erreur judiciaire. Des infiltrations dans un réseau comme l'Antech peuvent aider les Aventuriers. Le gardien fera alors passer le(s) Banni(s) pour mort. Deux obstacles peuvent se dresser : le bourreau qui erre autour des piloris, et les autres bannis, qui peuvent douter ou dénoncer la supercherie…

Le Passeur vient alors chercher le corps, pour le jeter dans la lave au cœur des Trouées. Seulement, le Passeur est fou et obsédé par la mort. Il y a fort à parier qu'il séquestrera dans sa tour de cauchemar le(s) banni(s).

— LÂtre. Le Palais de Justice p. 82
— La Grande Marche. Les Trouées : Le Passeur p. 64
— Les Haltes.

À LA RECHERCHE DU CRISTAL

Les Aventuriers peuvent aussi envisager de récupérer le(s) Banni(s) une fois qu'il est à l'extérieur de Phénice. Encore faut-il qu'il ai survécu aux cages, au Jour des Bannis, à l'Obscur, et qu'il puisse rentrer dans Phénice !

Quoi qu'il arrive, le(s) banni(s) n'a plus de cristal. Il faut non seulement en trouver un, mais aussi le faire greffer. Avec quelques lux, les aventuriers en trouveront peut-être un du côté du Mausolée, dans le quartier écroulé, et les Armateurs accepteront éventuellement d'opérer une nouvelle greffe. Le scénario se déroule alors en deux temps : trouver ces idées, puis vivre dans la peur d'être trahi ou découvert par les gardiens du feu.

— La Grande Marche. Le quartier des Faiseurs : passage des Armateurs p. 69
— La Première Marche. Le Mausolée : Petrucci/Les sculpteurs p. 32
— La Marche des Lumières. Sanctuaires La salle des Cristaux p. 100

L'INITIATION.

Si leur cause est juste, les Aventuriers pourront déroger aux lois de l'initiation : le bannissement, ou l'aide à un banni, sont discriminatoires pour qui veut devenir Initié. Une chose est sûre : la discrétion est de mise, et ils devront fuir M. L'Ambre comme la peste.

MORT D'UNE MÉMOIRE AVEUGLE

Résumé

Yohiniva, une maître mémoire septuagénaire, est en train de s'éteindre. Installée depuis plusieurs décennies dans la rotonde des mémoires, elle transmet, jour après jour, mille de ses secrets à huit enfants dont elle assure la formation. Or, quatre d'entre eux ont récemment disparu. Les personnages, appelés au service d'un curieux bâtisseur, vont être chargés de les retrouver. Seulement, leurs adversaires sont de taille : il s'agit d'assassins Susano, décidés à effacer un simple pacte d'amour qu'une jeune fille du ghetto oriental, Yomitori, a scellé avec un derviche nommé Yol… Pour couronner le tout, les personnages vont se retrouver dans la ligne de mire des contrefeux chargés de mener l'enquête.

Introduction.

Ce scénario est l'occasion de confronter les personnages à différentes réalités phéniciennes. Ils vont y découvrir le monde paradoxal des mémoires, au cœur des échanges du stallite et, pourtant, avant tout en quête de leur équilibre intérieur.

En s'intéressant à ces archives vivantes, ils vont mettre à jour quelques unes des immuables combines des maîtres bâtisseurs, et tâter de l'efficacité de la police politique phénicienne : les contrefeux ne vont pas les quitter d'une semelle, tantôt pour les aider, avant tout parce que les personnages leur sembleront suspects. Enfin, ils seront confrontés au regard froid, dédaigneux ou impitoyable, que les Susano portent sur Phénice et ses habitants.

Les personnages vont assister à l'enlèvement des enfants mémoires encore auprès de Yohiniva, puis découvrir les cadavres de ceux enlevés précédemment. Ils comprendront alors qu'il leur faut mettre à jour les secrets enfouis dans les souvenirs des enfants pour découvrir les commanditaires de ces assassinats. Deux méthodes s'offriront alors à eux pour parvenir à leurs fins : droguer, comme les Susano, les enfants mémoires, ou les hypnotiser grâce au pouvoir du derviche… justement à l'origine des crimes des Susano ! Ce secret révélé, il leur restera à s'enfoncer au cœur du ghetto oriental, parmi les volutes d'une fumerie d'opiate, pour sauver les enfants survivants…

Au meneur de jeu, au fur et à mesure du déroulement de cette trame, d'opposer les personnages aux trois forces en présence — les bâtisseurs inquiets de voir leur conspiration mise à jour, les contrefeux, et les Susano. Ces trois groupes vont tour à tour signaler leur présence et leurs intérêts, être suspects aux yeux des joueurs, et se révéler agressifs à leur égard…

Le scénario se déroule sur deux ou trois jours, plus exactement le temps du Gras. C'est dire que la plus grande confusion règne dans Phénice. La Grande Marche est en fête, les habitants sont ivres et les gardiens du feu sont cléments tant qu'ils ne sont pas saouls. Le relâchement des mœurs, le libertinage général énerveront particulièrement les hommes d'honneur que sont les Susano. À l'inverse, tous seront choqués par l'enlèvement et la mort des enfants : le Gras est une fête qui leur est aussi destinée. Les sucreries n'existent à Phénice qu'à cette occasion, et les enfants mémoires n'y goûteront peut-être plus jamais…

Derek

Derek, un notable bâtisseur, cherche des hommes rusés, capables de s'infiltrer dans les différents mondes de Phénice, pour résoudre une affaire délicate. Un de ses amis lui a signalé les exploits précédents des PJ. L'œil vif, la barbe fournie, âgé d'une quarantaine d'années, Derek les reçoit discrètement dans une belle demeure du parvis des confréries, toute proche de la rotonde des mémoires.

En quelques mots, il leur présente la situation : il veut que les personnages protègent les enfants mémoires encore au côté de Yohiniva, et qu'ils retrouvent ceux qui ont disparus. En échange, il leur proposera des lux, ou mieux, un passe droit pour un logement situé dans le quartier de la chapelle. Il se justifiera comme il peut de ne pas mettre toute sa confiance dans les gardiens du feu : « un tel recours est nécessaire… Lors du Gras, les gardiens ne sont pas aussi vigilants qu'en temps normal. Et puis, on ne peut pas laisser n'importe qui découvrir des transactions qui ne les regardent pas ! C'est à un des fondements de Phénice qu'on s'attaque. En plus, Yohiniva est aveugle, sacrée ! » Si les personnages joueurs acceptent sa proposition, Derek leur fixe un rendez-vous quotidien dans le domaine, au pied du beffroi des funambules.

Derek est évidemment inquiet. Depuis un demi-siècle maintenant, Yohiniva a été témoin de tous les pactes d'un groupe de conspirateurs paranoïaques, parmi lesquels on compte Derek mais aussi son père, son grand-père et son trisaïeul. C'est à eux que l'on doit l'abandon des grands chantiers qui auraient du embellir la Première Marche. Aujourd'hui, ils sont de mèche avec les nourrisseurs qui préparent le projet pénurie. De telles révélations coûteraient leurs places à Derek et aux conspirateurs…

S'ils se renseignent, les personnages apprendront que Derek a la réputation d'être un fin diplomate, aux positions parfois trop tranchées. Lors du dernier Plan, il a activement milité pour que les fouineurs soient tous contrôlés avant de passer les remparts, afin qu'ils justifient de leur présence au sein de la Grande Marche…

À tout moment du scénario, les personnages peuvent décider de surveiller Derek. Ils le verront se rendre dans la coulée spirituelle acheter quelques pardons à Felipe Paris. Le bonhomme a d'évidence quelque chose à se reprocher.

Au contact, ou à l'évocation des contrefeux, les personnages verront Derek blêmir… S'ils apprennent les sombres combines du bâtisseur, ce dernier leur proposera peut-être des lux supplémentaires en échange de leur silence. Ou bien, plus sûrement, il demandera à une équipée de mineurs de leur faire passer l'envie de parler.

Les Susano

Assassins redoutables, les Susano se caractérisent surtout par leur sens de l'honneur extrêmement stricte et ritualisé. C'est cet honneur qui les pousse à s'en prendre aux enfants mémoires : ils veulent, pour défendre la vertu d'une famille du ghetto, effacer la promesse d'amour que se sont faits la jeune Yomitori et le derviche Yol. Pour eux, ce pacte odieux empêche toute autre union et représente un métissage intolérable.

Les personnages vont entrer en contact avec une autre culture, où l'individualisme n'est pas de mise. Les assassins Susano font bloc, et semblent être un seul et même ennemi invisible capable de sans cesse se démultiplier… Là où les phéniciens ont plutôt

des mœurs lâches — notamment pour les amours des jeunes filles —, les habitants du ghetto ont une morale implacable. Les Susano ne respectent guère les phéniciens — surtout lors du Gras ! — mais vont montrer à leurs ennemis leur détermination, leur courage, et leur curieux sens des valeurs.

Ce sera le cas quand ils tenteront d'enlever les enfants à la barbe de Yol, coupable pour eux d'avoir engagé ces mémoires dans son funeste amour. De même, les personnages trouveront peut-être sans mal, dans l'entrepôt, les corps des enfants dédaigneusement abandonnés... Les Susano leur auront sectionné les mains et les pieds. C'est un geste sacré pour les membres de la secte : dans leur mythologie, les enfants ainsi privés de leurs moyens d'agir ou de se déplacer sont condamnés à la misère dans le monde des morts.

Les contrefeux

Dès l'annonce de la disparition des enfants, les contrefeux ont pris très au sérieux l'affaire, en dépêchant autour de la rotonde de nombreux limiers. Ils n'interviendront que peu au début de l'histoire, préférant observer les alentours de la rotonde, pour remonter la piste jusqu'au commanditaire des crimes...

L'intervention des personnages va d'abord les surprendre. Tout le long du scénario, ils n'hésiteront ni à les suspecter, ni à les entraîner dans la tour aveugle pour un long interrogatoire. Si les personnages leur cèdent le nom de Derek, il y a fort à parier que celui-ci vienne au rendez-vous du lendemain avec de nombreuses plaies.

À l'inverse, lors du final, les contrefeux pourront être un appui sérieux pour venir à bout des Susano. Mais les personnages ne pourront avoir qu'une confiance modérée envers les contrefeux. Leur goût du silence, leurs méthodes expéditives, leur façon de toujours vouloir aboutir à des fins qui vous échappent, en font des interlocuteurs incontrôlables. La meilleur preuve de cette duplicité sera l'intérêt qu'ils portent à la manière dont on peut percer l'architecture mentale d'une mémoire...

La rencontre avec Yohiniva

Yohiniva est alitée au premier étage de la rotonde des mémoires. Un lit, un coffre, compose tout le mobilier. Elle semble très fatiguée, et il n'est guère évident de lire sur son visage ridé aux yeux clos dans quelle mesure l'émotion l'étreint. Aveugle, elle n'a évidemment que peu de choses à dire sur la disparition des quatre enfants. Personne, d'ailleurs, ne semble en avoir vraiment été témoin, y compris les quatre autres enfants, qui réfuteront sans mal l'hypothèse de la fugue.

Facilement, dans le domaine ou la rotonde, les personnages apprendront que Yohiniva a autant ratifié de conventions entre faiseurs, d'alliances politiques lors des Plans, ou de simples promesses faites par les habitants du quartier de la chapelle. De ces témoignages se dégagera une constante : l'immense respect qu'ont les Phéniciens pour les mémoires, gardiens de la confiance donnée à l'éthique presque sacrée. Yohiniva, par son âge, est de surcroît une bibliothèque vivante dépositaire d'un quart de l'histoire de Phénice !

Les maîtres mémoires seront peut-être plus précis : aux enfants dont elle assure l'apprentissage, Yohiniva ne transmet que les transactions encore d'actualité. Certaines sont enfouies si profondément qu'il faut, aux bambins, de longues minutes de concentration pour les faire ressurgir. Difficile dès lors de faire le tri pour deviner qui peut lui en vouloir, et quel témoignage peut autant embarrasser ses éventuels agresseurs.

Les personnages prendront assez tôt connaissance d'une règle immuable : les mémoires ne peuvent révéler aucun secret à des personnes qui ne sont pas concernées par les chartes ou les protocoles. Tout au long du scénario, les personnages joueurs auront beau interroger Yohiniva sur le mystère qui la menace, elle et les enfants mémoires, elle restera de marbre. Jamais aucune mémoire n'a transgressé cette règle, ne serait-ce même pour dénoncer le pire des crimes.

L'enlevement des enfants.

Aussi bien pour leur plaisir que pour leur éducation, les mémoires fêtent le Gras en accueillant un spectacle de derviches tourneurs, mené par l'époustouflant Yol. La représentation devrait être formidable : elle a lieu au rez-de-chaussée de la rotonde, dans la labyrinthique salle des miroirs. Yohiniva a été portée jusqu'ici, bien que les entrées et les sorties ne soient pas contrôlées. Tout juste y a-t-il, dans l'entrebâillement de la porte de la rotonde, un jeune gardien du feu. Les jeunes élèves de Yohiniva batifolent pour l'instant dans la pièce en jouant à cache-cache dans le palais des glaces : de quoi mettre sur les nerfs les personnages...

Le spectacle est magnifique, la musique enivrante, et les mille reflets des danseurs tourbillonnants fascinent les mémoires. Petit à petit, c'est comme si elles se mettaient à participer elles aussi à la montée de la transe. Les spectateurs sont de plus en plus nombreux. Quelques notables sobrement masqués sont là, en train de flâner avant une fête qui doit être donnée dans un pavillon proche. L'arrivée de Yol achève de rendre la prestation des derviches sublime : son pouvoir hypnotique est comme démultiplié par les miroirs. Plusieurs personnes commencent même à défaillir...

Sept Susano, grimés en bâtisseurs masqués sont déjà dans la pièce, ainsi que deux contrefeux. Les événements vont s'enchaîner extrêmement vite.

Les personnages, comme les autres spectateurs, perdent peu à peu conscience de la réalité. Leur vigilance est mise à rude épreuve (jet de Surveiller à 5).

L'un des personnages proche d'un des élèves de Yohiniva, va se rendre compte que l'enfant est comme possédé par le spectacle : il parle à toute vitesse, et semble psalmodier les savoirs enfouis dans sa tête, comme s'il récitait frénétiquement sa leçon.

Au plus fort de la transe des derviches et de la performance de Yol, les sept guerriers Susano vont tenter d'enlever les quatre enfants. Personne, à part les personnages s'ils ont réussi leurs jets de résistance, ne semble les voir. Les jeux de miroirs vont encore compliquer la course ou le combat qui s'engage, juste observé par les contrefeux. Si l'un de ces derniers venait à intervenir, il peut très bien être pris à partie par les personnages qui le croiront complice, ou au moins impliqué dans l'affaire.

C'est à travers la Grande Marche métamorphosée par l'ambiance festive du Gras que la poursuite va avoir lieu. Il est presque impossible de deviner l'identité réelle des assassins, toujours costumés. C'est sans mal qu'ils peuvent disparaître, en faisant mine de jouer avec les enfants encore hagards, parmi la foule compacte qui se presse dans le quartier de la chapelle, tout proche du ghetto oriental.

La confrontation peut mener à plusieurs résultats. Les quatre enfants peuvent disparaître à tout jamais… À moins que le meneur de jeu décide d'en faire réapparaître au moins un, grâce peut-être aux contrefeux ou à Yomitori (la compagne de Yol). Si les personnages sont un peu plus performants, ils arriveront peut-être à sauver l'un des enfants, ou mieux, à arrêter l'un des Susano. Son origine orientale le trahira alors, mais il ne consentira à dire mot, et préférera toujours la mort à la trahison.

Les personnages peuvent aussi mettre la main sur une clef, tombée avec une bourse d'un des costumes gênants des Susano, ou bien la trouver sur l'un des assassins interpellés. C'est celle d'un entrepôt, que les personnages peuvent aussi découvrir s'ils ont tout simplement décidés de suivre discrètement les kidnappeurs plutôt que de les affronter (ce qu'auraient fait les contrefeux).

Jusqu'à l'entrepot

Si les personnages n'ont que la clef, et guère d'autres pistes, ils peuvent remonter jusqu'à son origine : le serrurier Double-Tour l'a marqué de son poinçon. C'est un faiseur bien connu du quartier éponyme.

Ce dernier aura plusieurs réactions selon l'attitude des personnages. S'ils le rencontrent sans avoir prévu de stratégie, sa première réplique devrait les embarrasser : « Mais c'est la clef d'un petit entrepôt des trouées ! Je vais pouvoir la rendre à son propriétaire… » Et gare aux noms d'oiseaux qu'entendront les personnages, voleurs démasqués, s'ils refusent de lui donner la clef !

Si, justement, ils font mine de vouloir associer le serrurier a un fric-frac, la conversation, qui a commencé dans l'atelier, a toutes les chances de se poursuivre dans une petite pièce plus discrète, que Double-Tour rejoint en annonçant d'une voix tonitruante : « ou alors, il faut la donner aux gardiens du feu ». Il pourra aisément se laisser amadouer à l'idée d'un profit facile… Bref, les négociations ne vont pas être simples, surtout si on lui parle d'enlèvements, et de quelque chose d'aussi dangereux qu'un groupe d'hommes s'en prenant à une mémoire comme Yohiniva. Il finira peut-être par sortir un registre où sont classés les contours de nombreuses clefs et les adresses correspondantes.

Quoi qu'il arrive, c'est dans l'ambiance sinistre des trouées désertées, alors qu'on entend au loin les échos de quelques fêtes trop arrosées, que les joueurs vont faire une macabre découverte. Dans un petit entrepôt poussiéreux et jonché de débris, sous une couverture de vieux rueg pourri et hanté par la vermine, ils trouveront les quatre enfants, morts, les pieds et les mains sectionnés, et les pupilles étrangement dilatées. Au maître de jeu de rendre cette scène funeste, insoutenable, et tendue : à tout moment les propriétaires du lieu peuvent surgir, tout comme les contrefeux, trop heureux de se servir de ce flagrant délit pour embarquer les personnages dans l'Âtre et les mettre à leur solde.

Yol & Yomitori

Après avoir — peut-être — informé Derek de leur découverte, les personnages vont être amenés à suivre plusieurs pistes. Attendre près de l'entrepôt ne servira à rien. Par contre, les personnages peuvent se mettre en quête d'informations sur un rituel qui consisterait à sectionner les extrémités des membres… Ce n'est qu'au cœur du ghetto oriental, ou de quelqu'un le connaissant bien, qu'une telle information trouvera un écho… pas forcément favorable ! La dilatation des pupilles confirmera cette piste : elle serait due à l'opiate.

Mais les guerriers Susano ne sont peut-être que payés pour commettre de telles atrocités (et après tout, eux seuls pouvaient se permettre le double blasphème qui consiste à s'en prendre aux enfants, certes spirituels, d'une aveugle) ? Peut-être ont ils eux aussi un commanditaire… Pourquoi pas Derek ?

Les personnages devraient rapidement faire le lien entre les vertus psychotropes de l'opiate et l'hypnose vécue par les mémoires lors de la transe des derviches. C'est-à-dire qu'il y a là deux moyens d'interroger l'un des enfants mémoires, pour découvrir le secret à l'origine de ce drame. La meilleure façon de retrouver les enfants enlevés dans la rotonde est peut-être de mettre la main sur le fameux derviche (trouvez de l'opiate, c'est à dire s'enfoncer dans le ghetto, relève plutôt du suicide, mais peut toujours s'envisager…).

Yol, comme la plupart des derviches, habite dans les statues logis de la Marche des Lumières, plus précisément dans celle formant des enchaînés stylisés. Il est au départ introuvable : on le dit solitaire, souvent parti méditer au bord des plus vertigineux précipices… En fait, les personnages vont surprendre Yol, qui tel un conspirateur expérimenté tentera de les semer… Il a rendez-vous avec une jeune fille, sans aucun doute sortie du ghetto oriental ! Et elle aussi semble avoir des choses à cacher…

Les personnages pourront d'abord croire Yol complice des tueurs d'enfants… avant de comprendre qu'il ne s'agit là que de la défense d'un amour impossible. Après quelques explications, Yol acceptera volontiers d'aider les personnages. Il est prêt à hypnotiser l'enfant mémoire pour découvrir le secret qui a déjà causé tant de morts. Yomitori, émue, est prête elle aussi a renseigner les personnages, et pourquoi pas, à faire le tour des fumeries d'opiate.

Dans les méandres de la mémoire

Une fois hypnotisé par la danse du derviche, l'enfant mémoire pourra laisser les personnages pénétrer les recoins de son esprit. Il aura fallu l'isoler : les maîtres mémoires évidemment n'ont aucune envie de laisser s'accomplir un tel vol de souvenirs (et encore une fois, le meneur de jeu peut faire surgir les contrefeux ou un sbire de Derek).

Les personnages vont devoir poser des questions à l'enfant, lui faire décrire ce qu'il voit dans son esprit, le faire avancer dans son architecture mentale jusqu'aux recoins qui les intéresse.

Son esprit est orchestré comme un vaste palais aux innombrables escaliers, et aux multiples portes dérobées. Les souvenirs y sont ordonnés et symbolisés à travers des objets, dont l'évocation, la visualisation ravive la mémoire. De nombreuses pièces sont encore vides… Les couleurs semblent avoir une importance primordiale, plus ou moins froides ou chaudes, mélangées ou pures, elles indiquent la nature du pacte ici ou là symbolisé. Les chartes politiques sont dans le grenier, les preuves d'amours éternelles dans la cuisine…

L'enfant égrène des litanies de transactions commerciales sans grand intérêt, ou d'interminables décisions prises lors des réunions au palais du Plan. Au meneur de jeu de faire

découvrir, parmi beaucoup d'autres, le pacte d'amour liant Yomitori et Yol, et surtout le protocole de la société secrète de Derek. Le nom de ce dernier, avec beaucoup d'autres, revient à plusieurs reprises : (avec celui de ses ascendants). Les malversations et les objectifs du groupe sont plus ou moins clairement énoncés (abandon des grands chantiers de la Première Marche, projet Pénurie etc.).

Le danger de cet interrogatoire réside dans les traces que les personnages peuvent laisser dans la mémoire de l'enfant. Toute manipulation hasardeuse de l'esprit de l'enfant hypnotisé aura des conséquences étranges : il peut se réveiller bouleversé par l'expérience, et le désordre laissé peut le marquer à vie…

Dans la fumerie d'opiate

Il reste aux personnages à s'enfoncer dans le ghetto oriental, grâce à Yomitori, pour dénicher la sombre fumerie où sont retenus les enfants mémoires que les Susano comptent sacrifier à l'autel de leur honneur… non sans avoir cherché eux aussi à découvrir les secrets de Yohiniva. Les enfants sont dans un état second qui ne devrait pas faciliter leur sauvetage, et leurs cris peuvent ruiner l'approche discrète qu'auront peut-être tenté des joueurs. La confrontation est presque inévitable, avec ou sans l'appui des contrefeux… Sans parler de Derek, qui pourrait bien avoir envie de voir tout ce petit monde réduit au silence

Le meneur de jeu peut mettre un point final à cette histoire par un drame supplémentaire : dans la frénésie d'un combat, ou après que les assassins aient compris sa trahison, Yomitori peut décéder sous les yeux de Yol, éperdu de douleur…

Et apres ?

Les personnages ont désormais entre les mains un secret historique qui pourrait, croient-ils, enflammer la Première Marche ou les écharpes pourpres… Rien n'est moins sûr, tant les hautes castes ont une forte capacité à faire taire ce genre de velléités… Les contrefeux, eux, n'oublieront pas que les joueurs savent cette vérité, à leurs yeux peu importante : ce n'est qu'un lobby de plus après tout, et rien ne prouve la vitalité d'une telle société secrète.

Peut-être les joueurs auront-ils l'occasion d'être à nouveau confronter à leurs nouveaux ennemis, mais cette fois autour du projet pénurie.

Pour les initiés, quelle qu'ait été la résolution de l'affaire, cette aventure confirme le potentiel des personnages joueurs. Les initiés chargés de les juger s'attacheront surtout à un détail : le respect que les aventuriers ont manifesté, ou non, au près de Yohiniva !

LES ENFANTS
(de 6 à 12 ans)

- PRESTANCE 2/ Séduire 4
- HARGNE 1 / Supporter 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3, Contrôler 4
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Résister 2

- Communication 1 / Empathie 4
- Érudition 3 / Coutumes bâtisseurs 3, Légendes 3, Religion 2
- Techniques 1
- Survie 1
- Relations 1
- Arts martiaux 1

DEREK

- PRESTANCE 3/ Séduire 2, Influencer 5, Hargne 2
- HARGNE 2 / Supporter 2
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Contrôler 5
- SENS 2
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 6, Résister 3

- Communication 3 / Baratin 4, Performance 5, Éloquence 4, Marchandage 5, Empathie 2
- Érudition 2 / Coutumes bâtisseurs 4, Intendance 5
- Techniques 3 / Pierre 4
- Survie 1
- Relations 4
- Arts martiaux 2 / poignard 4

LES SUSANO

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

- Communication 2
- Érudition 2
- Techniques 1
- Survie 3
- Relations 2
- Arts martiaux 4 / au choix : troilame 4, écorcheur 4, basse-lame 3, étoile 4, dart 4, hachette 4, et, dans le ghetto, falchion 3

YOMITORI

- PRESTANCE 3/ Séduire 4, Influencer 2
- HARGNE 2 / Agresser 5
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 3 / Sumronter 4

- Communication 2 / Baratin 3, -
- Érudition 1
- Techniques 1
- Survie 2
- Relations 2
- Arts martiaux 1

DEMAIN, LA CROISADE DE LA VILLE MOUVEMENT ?

Phénice est en proie a une discrète effervescence souterraine. Dans les entrepôts des trouées, sous le quartier de la chapelle, dans la redoute des huileurs, des armes, des chars, des machines de guerre se construisent, comme si l'armée phénicienne se préparait à une terrible éventualité.

Deux tragédies se jouent, se trament actuellement, avec pour point commun l'ambitieux commandore Letho Gdansk. Ce dernier multiplie les contacts, les alliances, comme si son plus grand désir était de s'approprier le pouvoir suprême dans Phénice… D'autre part, des conciles secrets n'ont de cesse d'avoir lieu entre les prôneurs et certains gardiens du feu dont l'enthousiasme égale celui de Letho Gdansk.

Que se passe-t-il ? Les prôneurs s'inquiètent des mauvaises nouvelles qui leur parviennent sans cesse de l'est. Plusieurs stallites seraient tombés entre les mains de sombres créatures corrompues par le mal. Petit à petit, l'idée d'une croisade pour les reconquérir et se les approprier a germé. Phénice pourrait lever une armée de vingt mille hommes ! Déjà, les ingénieurs réfléchissent aux installations et aux équipements d'une ville mouvante.

C'est pour les prôneurs l'occasion de faire d'une pierre deux coups. Tout d'abord, un tel projet réaffirmerait leur pouvoir, et il leur permettrait d'à nouveau confronter les phéniciens à l'Obscur. Ils espèrent ainsi canaliser les habitants, et recréer pour eux un but commun. Les prôneurs s'effraient de voir les phéniciens de moins en moins solidaires et surtout de plus en plus préoccupés par leurs destins individuels, en lieu et place de la survie collective.

Ensuite, les prôneurs surveillent de près l'ascension du charismatique Letho Gdansk. Sa fougue morale et militaire les séduit, certes, tout comme ses visions purificatrices semblent dictées par une foi inébranlable en Solaar. Seulement, rarement un commandore s'est vu entouré d'autant d'amis : il commence à incarner une véritable force politique, qui pourrait s'avérer inquiétante. D'où la résolution des prôneurs : donner leur bénédiction à Letho Gdansk en lui confiant la tête de la croisade de la ville mouvement. Un tel privilège l'honorera peut-être, et au moins, l'écartera de Phénice…

Rien n'a encore été annoncé, les sept révérés hésitent encore, et les initiés sont pour le moins partagés. Peut-être faudra-t-il encore quelques mois, quelques années peut-être, pour que la situation se clarifie et se dénoue.

LA CROISADE

L'aventure de la croisade de la ville mouvement et le destin de Letho Gdansk seront amplement détaillés dans de prochains suppléments au jeu. Néanmoins, le meneur de jeu peut d'ores et déjà mettre en scène la légère effervescence que connaît Phénice autour de ce projet, tout en veillant à ne pas trop en dire. Les personnages joueurs peuvent, au hasard de leurs pérégrinations, se rendre compte que des machines de guerre sont en construction, mais ils ne doivent pas encore en comprendre l'utilité finale. De même, ils peuvent rencontrer Letho Gdansk, ou entendre parler de son importante aura (s'ils sont, par exemple, gardiens du feu). Mais aucun de ses projets ne doivent, évidemment, être dévoilés. Par contre, les rumeurs colportées par les marcheurs et les réfugiés sur les mauvaises nouvelles de l'est, peuvent être abondamment reprises par le meneur de jeu qui ne doit pas hésiter à utiliser cette sourde menace.

LES PRÉMICES DE LA CROISADE, DANS PHÉNICE

— La halte des ombres p.21
— La Grande Marche : les trouées : les entrepôts (secrets) p.109
— La Grande Marche : les inventeurs : (secrets) p.109
— La Grande Marche : quartier de la chapelle : (secrets : les commanditaires) p.109
— La Grande Marche : les brumes : (secrets : la baronnie Cascatelle) p.109
— Les Coulées Nourricières : (secrets : les partisans de la croisade) p.108
— L'Âtre : le puits de rédemption p.76
— L'Âtre : la redoute des huiliers p.80
— L'Âtre : (secrets : l'ambition du commandore/le léviathan) P.113
— La Citadelle Lumineuse (secrets : le nouveau phénix de Masther Maël) p.114

INDEX

A

aborigènes P.27
Achernard P.53
adaptés P.27
affre : P.65
Aldebaran P.52
Alphard P.53
Altaïr P.52
Alvin P.29
amazon P.25
anacite P.25
Antares P.53
araignées P.42
Arakor P.60
arche P.28
archessence Runka P.6, 10, 50
archessence Shankr P.6, 10, 16, 21, 41, 54, 55
archessence sombre P.28, 30
armements P.46
Asia P.21

B

balafre P.16
bataille finale P.63
béhémoth P.44
Beltegeuse P.53
berceau des dragons P.22
broken angels P.25
brouilles P.40
bufos P.44

C

caravane de lumière P.18
carninfernal P.59
chacrals P.44
chants stellaires P.50
charnier P.24
chasseresse P.29
chasseurs de lumière P.31
chaudron des enfers P.14
chevrets P.43
citadelle de Cashmere P.23
cités des Ponts P.23
clans de la cuve P.31
coeur de lumière P.50
collines obscurantes P.16
colonne P.29
compagnie des traceurs P.29
conclaves P.65
confrérie des passeurs P.16
congres P.41
continent noir P.21
convoi des damnés P.29
couronne argentée P.24
crachots P.41
créatures des Ténebres P.54
créatures de l'ombre P.6
crustaks P.44

D

diaspora japonaise P.21
dictules P.42
dogme konkalite P.33
Drain P.55
Drakor P.33

E

Ecorché P.56
Eldena P.24
élus P.65
enterrés P.31
envoyés P.28
esquimaux P.27
explorateurs P.31

F

faille P.18
fils de la lumière P.48
fils du soleil P.5
flottes P.41
folène P.35
Fomalhaut P.52
forêt pétrifiée P.19
fouineurs P.22
frige P.13

G

gardiens mystiques P.7, 50
geoks P.44
Ghast entonnante P.58
gigones P.41
Grand Solaar P.33
grande révélation P.63
Gueule cassée P.57
guides P.31

H

huilier P.35
hyènes P.42

I

îles promontoires P.15
Initiation P.68
initiés P.5, 6, 22

J

Jaynero P.25

K

konkal P.31, 32
Konrad P.34
Kroch P.61
kyrim P.62

L

légionnaire P.30
lézard P.42
luciphores P.14
lumière mystique P.49
Lyre P.53

M

Maisons P.5, 6, 49, 62, 64, 68
Maison Druwed P.6, 50, 62, 67
Maison Kyrim P.66
Maison perdue P.65
Maison Phryenti P.67, 62, 68
Maison Sarkesh P.35, 62, 66
Maison Sartharil P.62, 67
Maison Thorgrad P.62, 65, 66
manchots P.43
marais P.40
maraude des naufrageurs P.33
maraude des roulants P.34
maraudeurs P.33
marcheurs P.31, 33, 34, 35
Markab P.52
méduses P.44
métamorphose P.55
meutes P.31
mimétisme P.55

missionara P.63
monastère bleus P.13
montagnes noires P.15, 16
mortezones P.12, 15, 16, 40
muqueuses P.41

N

nâh P.18
nid des aigles P.16
Noir-Nuage P.12, 19, 28, 36, 49
Nople et Istân P.17
nouvelle Calcuta P.22, 23
nuées P.42
nyctalope P.55

O

obscur P.38, 39, 69
Orion P.52
orqual P.43

P

pays des neuf vents P.23
peuples des rives P.26
peur P.55
phoques P.43
pitié P.55
plateaux P.19
poison P.55
premier âge sombre P.5
profundis P.44
prôneurs P.22
puits de l'esclave P.26

R

râ P.5, 49, 50
rapazz P.43
rats P.42
rayons cosmiques P.51
razorbzcks P.39
Régénération P.49, 55
rencontre P.30
requins P.44
revélation P.69
robotique P.46
roke P.13, 27, 35
routiers P.29
rueg P.37, 38
ruinard P.30
ruines P.40
runkas P.4, 5, 18, 48, 22, 25, 48, 49, 50, 51, 62, 63,69

S

Sarthar P.5
satallite Magna P.17
scorpions P.42
secrets P.47
seigneur Shankr P.21
Seri Begawan P.22
serres de glace P.17
Shankr P. 4, 5, 48, 49, 54, 55, 69
shankréatures P.28, 35, 54, 55, 62, 63
sidhe P.64
singes blancs P.43
Sirius P.52
Sol P.53
Solaria P.18
soleil vert P.35
sombre fils P.28
souffle P.13
Sparta P.19
stade des Approchés P.68
stade des Avatars P.70
stade des Élus P.70
stade des Initiés P.70
stade des Révélés P.69
stades d'initiation P.68
stallite P.36, 37, 69
stallite de Drön P.16
stallite de Katar P.17
stallite de la faille P.18
stallite de la lumière céleste P.19
stallite de Nâh P.18
stallite des Gardiens P.19
stallite des Mycos P.17
stallite du Sunrex P.16
stallite fleur P.19
stellaire runkas P.51, 62
survivant P.27
synode P.65

T

takins P.43
temps des choix P.63
termitière P.19, 42
terres australes P.26
terres bénites P.18
terres de Solaar P.17
toile de lumière P.64
toit du monde P.22
tombeau Runka P.7, 23, 22, 26
tombeaux à rêve P.50
tribus de Machouk P.35
tribus du soleil vert P.35
troisième force P.65

U

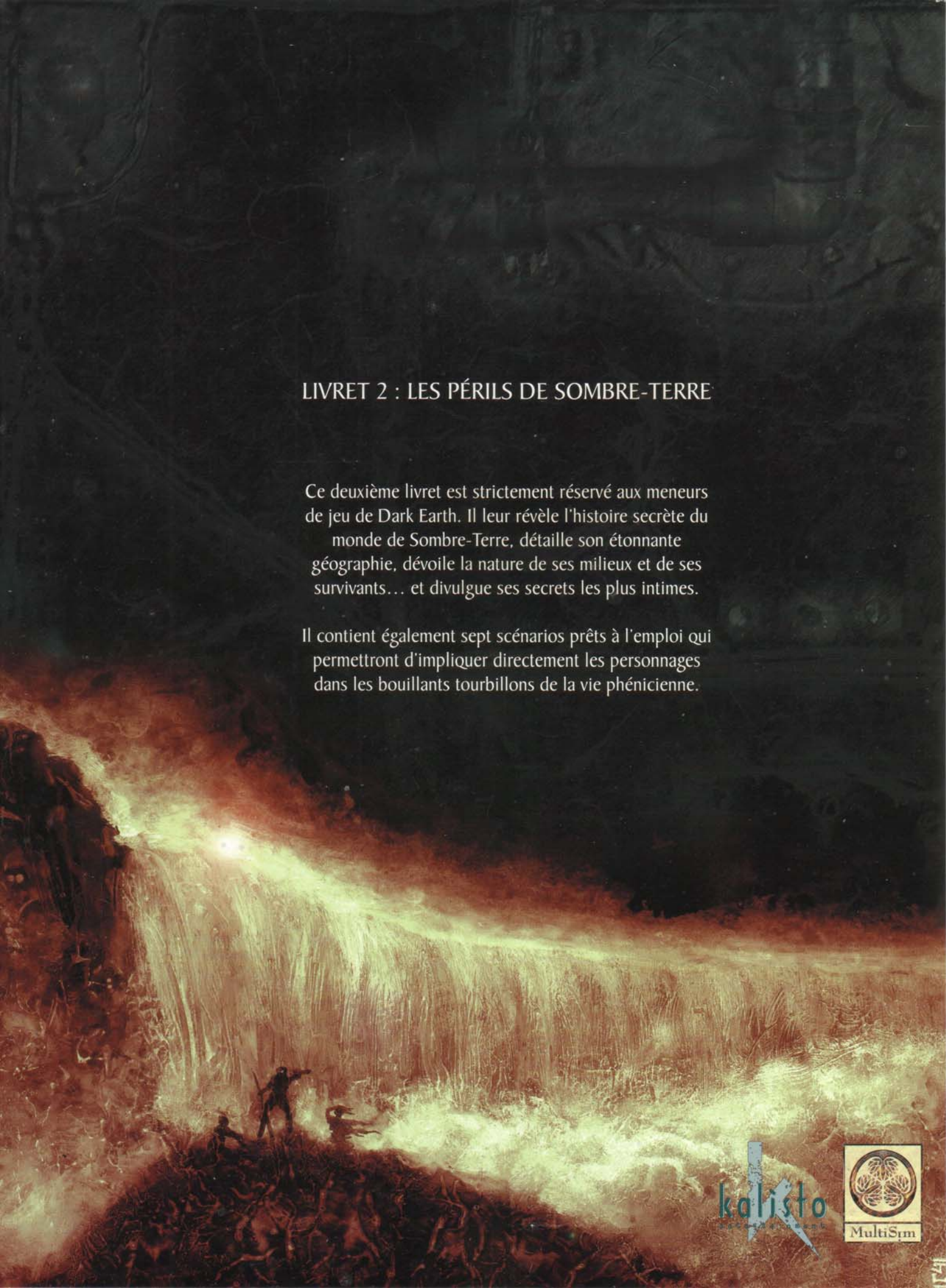
udiks P.42
uncias P.43
urs P.38, 43

V

vallée de l'eden perdu P.19
varans P.44
vases P.41
vautours P.43
voulpes P.38, 43

Y

yacks P.38
yelmites P.27
yucatans P.25

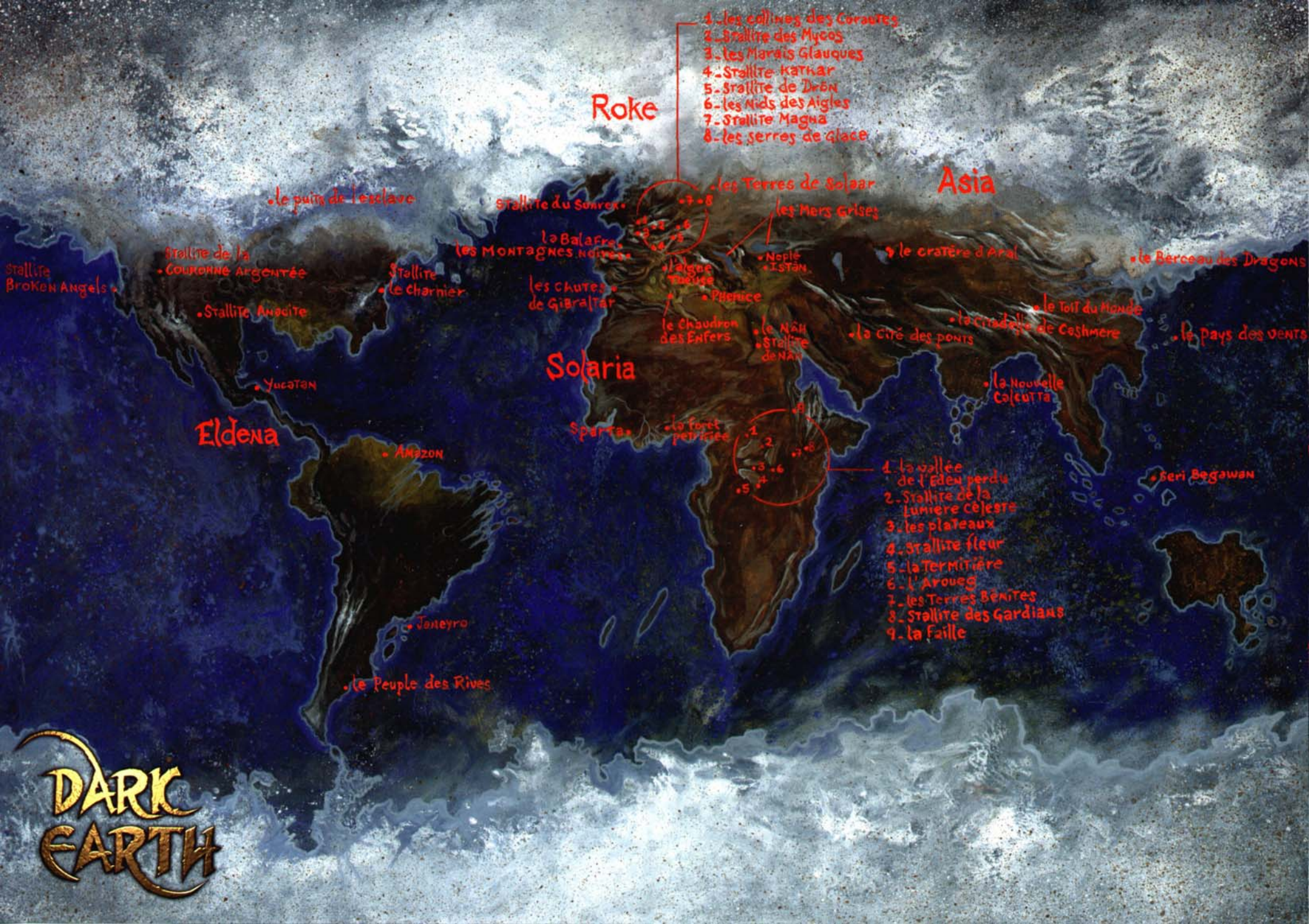


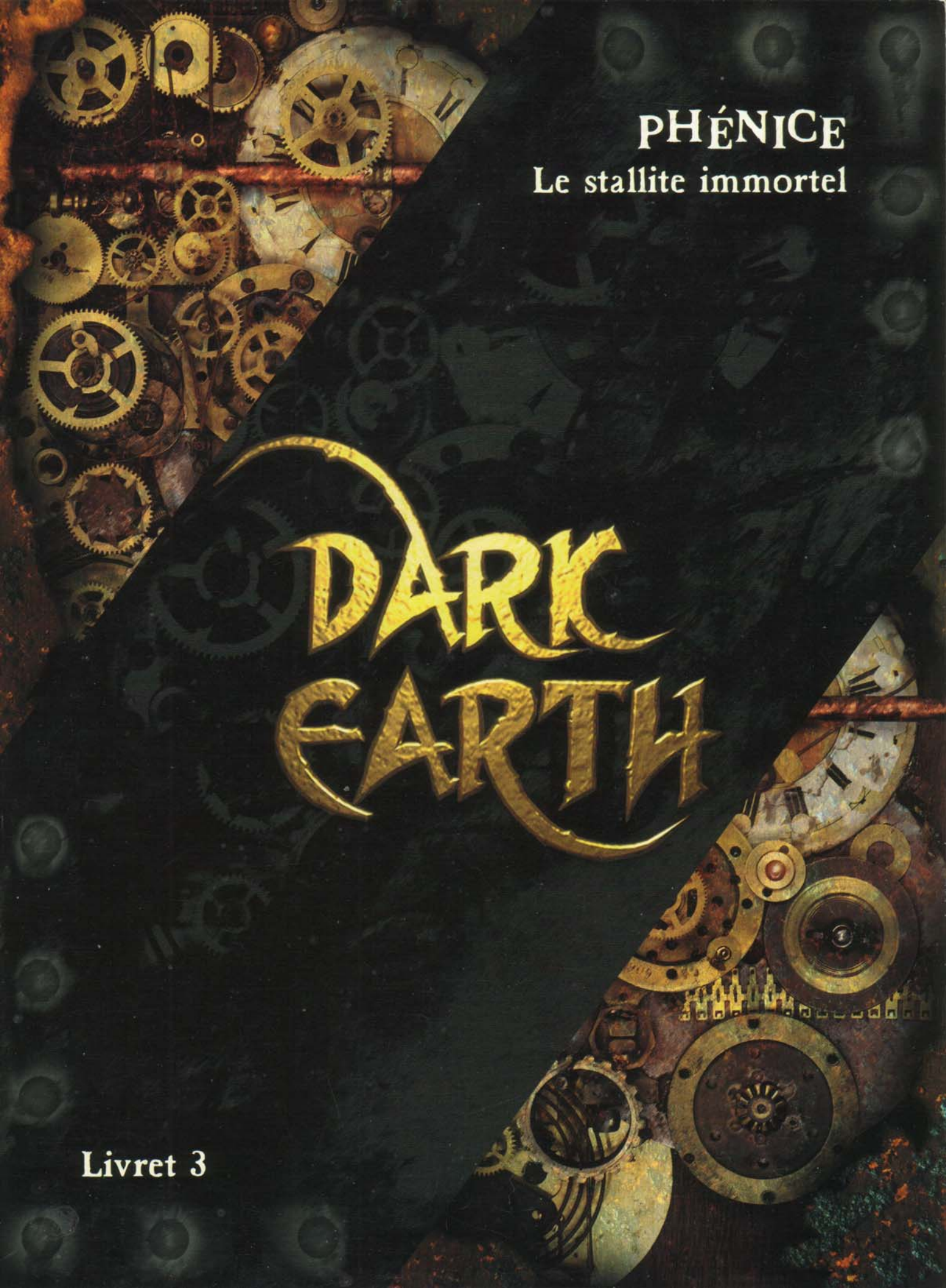
LIVRET 2 : LES PÉRILS DE SOMBRE-TERRE

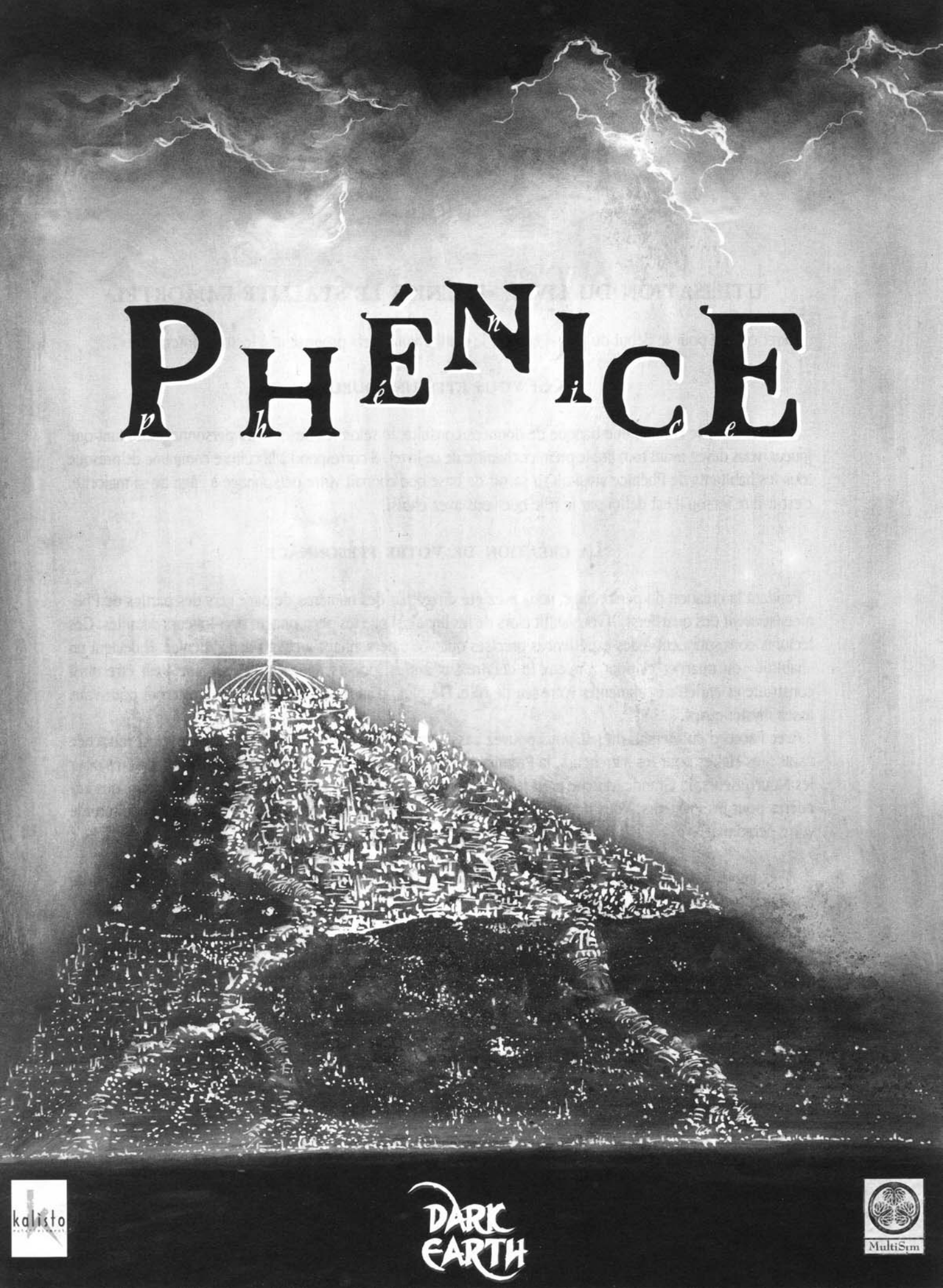
Ce deuxième livret est strictement réservé aux meneurs de jeu de Dark Earth. Il leur révèle l'histoire secrète du monde de Sombre-Terre, détaille son étonnante géographie, dévoile la nature de ses milieux et de ses survivants… et divulgue ses secrets les plus intimes.

Il contient également sept scénarios prêts à l'emploi qui permettront d'impliquer directement les personnages dans les bouillants tourbillons de la vie phénicienne.

kalisto
MultiSim


1-les collines des Corautes
2-Stallite des Mycos
3-les Marais Glauques
4-Stallite Kathar
5-Stallite de Dron
6-les Nids des Aigles
7-Stallite Magna
8-les serres de Glace
Roke
Asia
Solaria
Eldena
le puits de l'esclave
Stallite du Sunrex
les Terres de Solaar
les Mers Grises
la Balafre
les Montagnes Noires
Stallite de la Couronne Argentée
Stallite Broken Angels
Stallite le Charnier
Stallite Anacite
les chutes de Gibraltar
la Plaine Rouge
Neple
Istan
Phenice
le Chaudron des Enfers
le Nah
Stallite de Nah
le cratère d'Aral
le Berceau des Dragons
le Toit du Monde
la Citadelle de Cashmere
la Cité des ponts
le Pays des vents
la Nouvelle Calcutta
Yucatan
Sparta
la foret pétrifiée
Amazon
Janeyro
le Peuple des Rives
Seri Begawan
1-la vallée de l'Eden perdu
2-Stallite de la Lumiere celeste
3-les plateaux
4-Stallite fleur
5-la Termitière
6-l'Arouge
7-les Terres Benites
8-Stallite des Gardians
9-la Faille
DARK EARTH


PHÉNICE
Le stallite immortel
DARK EARTH
Livret 3


PHÉNICE
kalisto
DARK EARTH
MultiSim

INTRODUCTION

UTILISATION DU LIVRE «PHÉNICE LE STALLITE IMMORTEL»

Livret central pour le début du jeu, «Phénice, le stallite immortel» propose une lecture «interactive».

Si vous etes un joueur

Le livret s'utilise comme une banque de données consultable selon les besoins du personnage. En tant que joueur, vous devez avant tout lire le premier chapitre de ce livret. Il correspond à la culture commune de presque tous les habitants de Phénice ainsi qu'au savoir de base que connaît votre personnage à l'âge de sa majorité, c'est-à-dire lorsqu'il est défini par le rôle que vous avez choisi.

La création de votre personnage

Pendant la création du personnage, vous avez été dirigé par des numéros de page vers des parties de Phénice (souvent des quartiers). Il vous suffit alors de les lire ainsi que les personnages non-joueurs détaillés. Ces lectures correspondent à des expériences précises que votre personnage a connu dans Phénice. Il devient un «habitué» du quartier et pourra mieux le décrire aux autres joueurs. Une culture urbaine peut être ainsi construite et enrichir et alimenter votre jeu de rôle. De plus, d'autres parties de la ville resteront pour vous assez mystérieuses.

Avec l'accord du Meneur du jeu, vous pouvez aussi survoler la Marche à laquelle votre caste est rattachée : soit : les Haltes pour les marcheurs, la Première Marche pour les fouineurs, les Coulées Nourricières pour les Nourrisseurs, la Grande Marche pour les Bâtisseurs, l'Âtre pour les gardiens de feu et la Marche des Lumières pour les Prôneurs. Vous pouvez aussi étudier la carte. Cette lecture facultative renforce la culture de votre personnage.

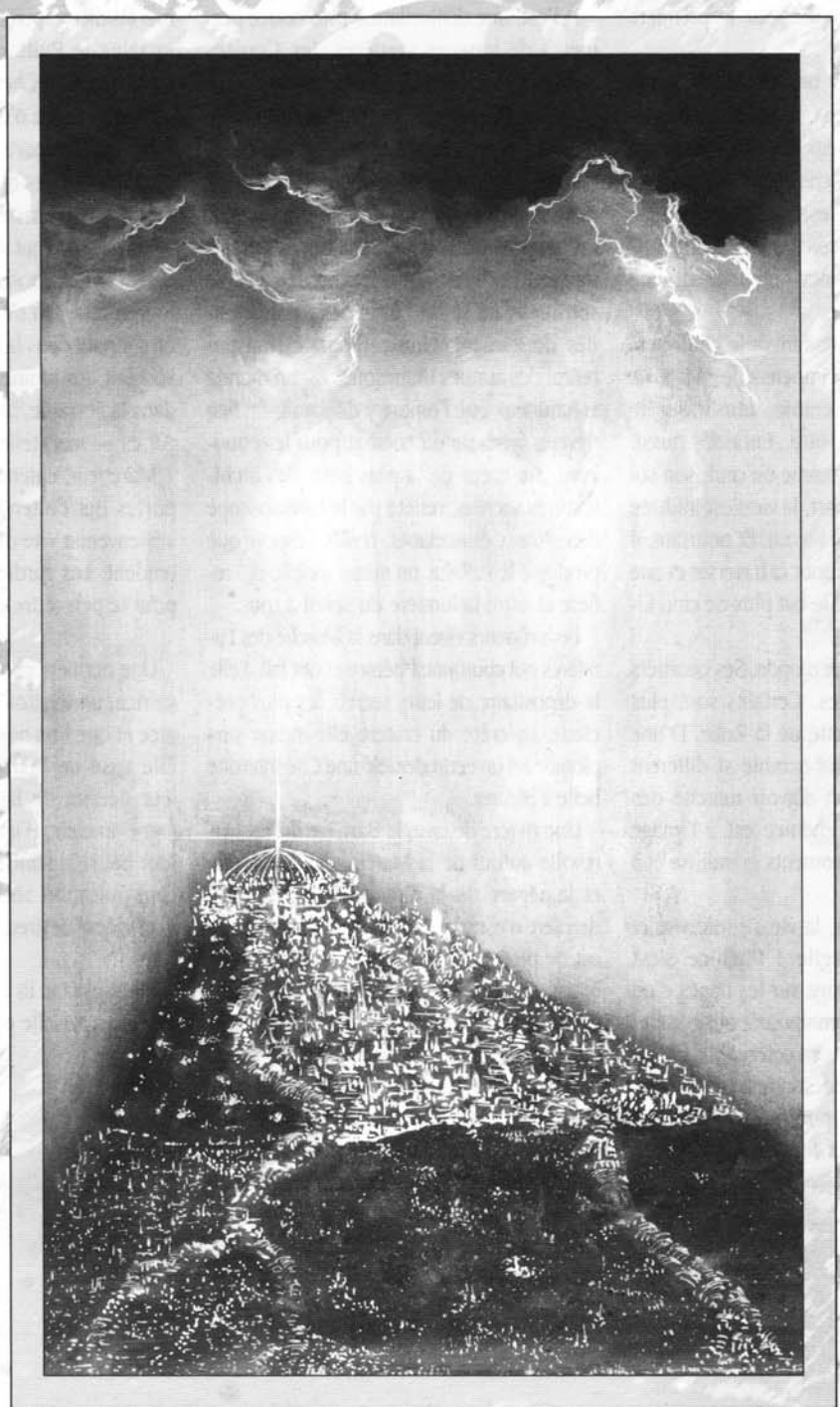
Très important : Si vous ne voulez pas gâcher votre plaisir de joueur, il vous est interdit de lire la partie «Secrets de Phénice» située à la fin du livret.

En tant que Meneur de jeu

Phénice est le livret d'information le plus important pour jouer à Dark Earth. Vous devez le lire après les autres livrets afin de comprendre les allusions faites dans le corps du texte. Vous devez surtout le lire attentivement car vous y développerez vos premières aventures. Chaque quartier, chaque personnage non joueur ont été pensés comme des petits modules, des instantanés que nous vous invitons à développer en scénarios.

De plus, vous disposez à la fin du livret de la partie Secrets qui vous permettront d'animer vos scénarios et de trouver des intrigues pour vos histoires.

À la découverte de Phénice



PHÉNICE
LE STALLITE DE LUMIERE

Phénice s'aperçoit comme un phare, perdu dans l'Obscur sur son haut promontoire rocheux, et s'espère comme un éden lumineux. À plus de cinquante kilomètres, on voit déjà le soleil se glisser sous le Noir Nuage en une colonne de lumière qui semble couver la cité. Aussi large que le stallite, la colonne l'embrase, comme si c'était la montagne qui crachait cette clarté salvatrice — vision miraculeuse frappant le visiteur qui la contemple pour la première fois.

Phénice n'est pas « un » stallite. C'est le plus grand d'entre eux, le modèle et la légende, le plus audacieux des défis lancés aux Ténèbres. Une des merveilles du monde, de celles qui incarnent l'espoir de tout homme qui veut croire en la renaissance d'une civilisation. C'est l'instinct de survie devenu fierté : voilà Phénice.

Deux cent mille habitants : le chiffre est incroyable, presque impensable. Mais ils vivent bien là, ensemble, unis pour le meilleur et pour le pire. Entassés aussi. Phénice est pleine comme un œuf, son sol est creusé de toute part, la vie s'est infiltrée partout, dans chaque recoin. Et pourtant, il faut plusieurs heures pour la traverser et une vie pour la visiter : Elle fait plus de cinq kilomètres de large.

Phénice est une ville monde. Ses quartiers en sont les territoires. Certains sont plus vastes qu'une fière cité de la Roke. D'une Marche à l'autre, tout semble si différent qu'on a l'impression d'avoir marché des jours durant. Mais Phénice est à l'image des survivants, par moments grandiose et à d'autres misérable.

Ici comme ailleurs, la vie s'étiole vite et s'avère souvent fragile : Phénice s'est construite avec courage sur les flancs d'un volcan, un monstre omnipotent qui gronde, vibre et crache parfois sa colère. Mais la foi des habitants en leur destin reste sans faille, une foi capable de pourfendre l'Obscur, une foi qui prend la forme d'une percée d'azur entre les nuages, celle d'un oiseau bienveillant.

Une immense et haute muraille ceint le volcan. À l'Ouest, le long d'une pente abrupte, les bâtiments s'empilent jusqu'au vertige. La réputation des bâtisseurs de Phénice est légendaire, mais le terrain est instable et reste à la merci des soubresauts et des spasmes de la terre. Jusqu'ici, la foi a dompté le volcan…

À l'est, une dénivellation plus douce permet à de longues verrières, les Coulées Nourricières, d'étendre leurs cultures bienfaisantes. À l'intérieur se trouvent, dit-on, de gigantesques champignonnières gorgées d'humidité, de joyeuses volières et d'immenses jardins suspendus et verdoyants.

Plus près du sommet, aux bords du cratère, la Marche des Lumières accueille l'élite spirituelle du stallite dans des palais inondés de lumière. Une cathédrale transparente, des statues titanesques — un monde si lumineux que l'ombre y disparaît, un lieu devenu symbole du combat pour le renouveau. Au cœur de la plus belle des architectures sacrées, reflété par le kaléidoscope des vitraux étincelants, renaît l'espoir que prodigue le FaRaha, un miroir mobile qui reflète et offre la lumière du soleil à tous.

Les prôneurs vivent dans la Marche des Lumières qui couronne Phénice et ont fait d'elle la dépositaire de leurs secrets les plus précieux. La crête du cratère elle-même surplombe tel un écrin dentelé une Cité Interdite belle à pleurer.

Une rivière de lave, la Barrière de Feu, virevolte autour de la Marche des Lumières, et la sépare de la Grande Marche. Cette dernière n'est plus faite de verre : son corps est de pierre et son cœur est de lave. Des bâtisses massives accueillent de profondes mines, d'immenses forges, et une multitude de fabriques. Des pistons, des conduits, des tuyaux la parcourent pour distribuer chaleur et énergie. Les techniques, les sciences, les savoir-faire s'épanouissent ici — enluminés d'une foi ardente accordée au nouveau monde en gestation. La lave, à ciel ouvert, s'écoule et serpente dans les rues d'un quartier emblématique du stallite. D'autres sont moins commodes, tel l'étrange Ghetto, fief mystérieux de la diaspora nihone, ou le quartier des Brumes, où vivent dans un éternel brouillard des célestes à la langue coupée.

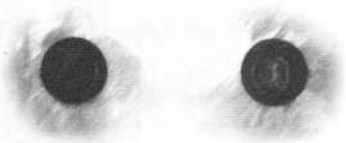
Dans une enclave, entre les deux Marches, s'enchâsse l'Âtre, le fortin des gardiens du feu. Leurs casernes s'appellent redoutes : que les Ténèbres l'entendent et s'en effraient ! Que l'inconnu qui s'immisce en colportant un mal insidieux aperçoive la Tour Aveugle, qu'il imagine le Puits de Rédemption et qu'il s'avance sur le Chemin des Justes !

Mais Phénice n'est pas faite de tristesse. Sous les Remparts de la Grande Marche, d'autres vertiges que ceux de l'architecture promettent un triste sort à l'ennui des corps. Ici, c'est la vie qui s'est installée, grouillante dans les Échafaudages et la bien nommée fourmilière. On s'éreinte aux Assommoirs, on s'étreint dans la Ceinture de Nux… Bien souvent, les fouineurs ne font que survivre dans la Ferraille, la Nouvelle Coulée ou les Affres — mais telle est la loi de l'existence.

Marcheur, entend le nom d'une des trois portes qui t'attend au sein de la plèbe : « Bienvenue » te dit-elle. Trois Haltes t'attendent. Les gardiens du feu t'y arrêteront pour te permettre de te reposer…

Une dernière chose : il est une longue cicatrice, un territoire vierge qui lacère Phénice et que l'on nomme Coulée Spirituelle. Elle tisse un lien entre les phéniciens et leur permet de faire corps avec la montagne au cours d'immenses cérémonies qui font battre à l'unisson le cœur du stallite. Une pulsation sourde et puissante issue d'un volcan désireux d'épandre sa lumière…

Mais est-ce là l'unique vérité ? Toute flamme n'a-t-elle pas une ombre ?



La Religion de Phénice

Le Culte de Phénix

Comme la plupart des stallites, Phénice s'est organisée autour d'une religion solaire dont le dieu unique est Solaar. L'ensemble des textes en constituant les piliers serait l'œuvre d'un héros fondateur, une incarnation du Soleil dont les exploits et les épreuves ont permis à Phénice de s'élever sur un volcan. Le culte du Phénix est une religion de dépassement de soi, de don à la communauté pour perpétuer l'œuvre du Héros ; il prône les vertus du courage, de la volonté et de l'espoir en un futur meilleur. Même si la population intègre diversement ces enseignements, Phénice s'affirme comme l'un des stallites majeurs de Sombre-Terre.

Le Mythe Fondateur

« Lorsque les Ténèbres s'abattirent sur le monde, Solaar rassembla ses forces pour sauver l'humanité. À un enfant, il donna sa puissance et son pouvoir pour mener l'humanité vers Sa Lumière. Écoutez son chemin des Cieux à la Terre, des Ténèbres à la Lumière, de la Chair à l'Essence... »

Le Fils de Solaar était un enfant humain habité par la puissance du Soleil. Doué d'un immense pouvoir, il dut d'abord prendre conscience de son rôle cosmique et maîtriser ses pouvoirs avant d'accomplir son destin. En cela, il fut assisté d'un sage, Myrkaln, qui était le Maître des Oiseaux et qui guida le héros dans son initiation et ses épreuves.

« Lorsque le jour fut venu pour le Fils de Solaar d'accomplir sa destinée, Myrkaln lui montra le chemin du mont Vulc. Armé de l'Épée de Cristal et du Bouclier de Lumière, il pénétra dans les entrailles de la terre brûlante où dormait Nux la Dévoreuse, l'amante de l'Apocalypse ».

Après de nombreux exploits, le Fils de Solaar et Myrkaln accomplirent le miracle qui devait donner naissance à Phénice, le stallite Élu. En s'enfonçant seul au cœur des Ténèbres de la terre meurtrie, le héros cherchait Nux, son pendant des ténèbres pour l'affronter en un duel titanesque. Le monstre disposait de nombreux pièges pour égarer le Fils de Solaar, mais il ne put échapper à l'affrontement qui devait durer cent jours. Alors que le héros repoussait Nux vers le néant, celui-ci se métamorphosa en une femme de grande beauté pour le tenter. Abusé par ces illusions, le héros succomba et s'unit à la Bête. De cet accouplement naquirent sept enfants corrompus par le monstre et condamnés à ne jamais recevoir les Lumières de Solaar. Lui-même déchu, le Fils partagea le désespoir de ses enfants, jusqu'au jour où il se souvint des paroles de Myrkaln. Dès lors, il se consacra à la rédemption de sa descendance en lui enseignant son savoir. Un seul de ses enfants rejeta sa parole et resta auprès de Nux. Le jour arriva où le Fils de Solaar sut que l'heure d'affronter son destin était arrivée. Pour éviter de succomber de nouveau, il se creva les yeux et s'extirpa du domaine de Nux, guidé par les Oiseaux de Myrkaln. Son ascension terminée, le héros trouva Nux et son rejeton dominant les forges infernales de Vulc, sûrs de leur règne éternel. Alors, le héros se précipita dans le gouffre en entraînant dans sa chute les deux monstres.

« Par ce geste, il purgea la terre de le semence maudite de Nux. Par son sacrifice, il apaisa Vulc pour en faire une source de Vie. Alors Solaar lui offrit le Salut et son âme flamboyante émergea pour se déployer en un magnifique Phénix qui s'éleva pour rejoindre son père. Dans son ascension, il baigna ses six enfants pour les purifier et leur montrer le chemin du salut. »

Le Fils de Solaar est devenu le Phénix qui déchira le Noir Nuage pour que les rayons de Solaar baignent les descendants de son fils. D'abord égarés, ils furent visités par les Oiseaux de Myrklan qui leur montrèrent le chemin. Ainsi commença l'histoire de Phénice, sur les flancs de Vulc dompté et sous la lumière de leur dieu. Élus de Solaar, ils vouèrent leurs vies à continuer l'œuvre de leur père pour connaître eux aussi l'Ascension et enfin le rejoindre. Mais les ténèbres sont toujours présentes... Phénice est un havre d'où jaillira la lumière qui redonnera la vie à la terre. En attendant ce jour, les enfants de Phénix devront à leur tour affronter les rejetons de la Nuit, guidés par un nouveau fils de Solaar nourri et fortifié par tous ceux qui auront accompli leur ascension.

Le Dogme

Le Culte du Phénix se considère dépositaire des enseignements du fils de Solaar dont les phéniciens sont les héritiers. Les hauts faits de ce héros fondateur connu sous le nom de Fils de Solaar ou de Phénix sont rapportés dans un interminable rouleau de rueg conservé dans la Marche des Lumières. C'est à partir de ce trésor que les prôneurs ont bâti le dogme de leur culte. Leurs bréviaires ne sont que des commentaires et des fragments de l'Ascension de Phénix.

Les prôneurs se réclament du sage Myrklan et vouent leur vie à enseigner son témoignage à chaque habitant de Phénice. Leur credo s'articule autour de l'idée d'Ascension au moment de la mort — une Ascension ne pouvant se produire qu'à condition d'avoir suivi les traces du Phénix. Pour mener à bien leur tâche, les prôneurs sont assistés par les Gardiens du Feu, protecteurs de la vie et de la lumière. Les Meilleurs sont les Élus de cette caste ; leur tâche est de protéger l'œuvre des Fils de Phénix.

Pour rejoindre le cœur de Solaar, les phéniciens doivent donc se purifier continuellement à l'occasion de rites d'ablutions et de grâces rendues à Solaar, mais ils doivent surtout se montrer les dignes héritiers de son Fils dans leurs actes. La lutte contre les Ténèbres, les démonstrations de courage et la solidarité pour le bien du stallite sont ainsi les principales valeurs des croyants.

Outre un calendrier rythmé par des fêtes sacrées, les adorateurs du Phénix sont libres d'assister aux cérémonies des prôneurs ou de pratiquer de manière isolée des rituels. Tout habitant de Phénice est considéré comme un enfant de Phénix et se voit ainsi

remettre à l'occasion de son passage à l'âge adulte un Cristal, symbole d'un fragment de la mythique épée du héros fondateur. Ce signe greffé sur sa peau ne le quitte qu'à son mort ou lorsqu'il est banni. À la fin de sa vie, celui qui a suivi les enseignements de Phénix peut accomplir son Ascension, guidés par les oiseaux, considérés comme sacrés dans Phénice.

Le Clergé

Hommes et femmes peuvent vouer leur vie à Phénix. L'apprentissage commence à douze ans. À son issue, les novices sont ordonnés « frather » ou « sorore » et deviennent les messagers du Fils de Solaar. À ce stade, un prôneur peut être désigné comme pather pour devenir officiant au sein de la Marche des Lumières ou dans une chapelle. Avec l'âge et la sagesse, on peut enfin devenir pather superiore. Les progressions ultérieures demandent par contre des relations et un certain goût pour les intrigues. En effet, le clergé du Phénix est dirigé par un conseil de sept Révérés portant le titre de Luxore, élus par les pather superiores. La dernière pierre à cette pyramide n'est autre que le Pontifer, lui même désigné par les Luxore. Sa fonction est sacrée, mais sa fonction est essentiellement représentative, puisque les affaires du Culte sont entièrement entre les mains des Luxore.

L'Implantation du Culte

La majeure partie des prôneurs réside dans la Marche des Lumières où l'on trouve d'innombrables sanctuaires et basiliques. D'autre part, chaque quartier abrite au moins une chapelle où officie un pather. Ces lieux de culte sont traditionnellement bâtis autour de fumerolles et de petits cônes volcaniques d'où s'échappent de lourdes volutes de fumée autour desquelles volent des oiseaux en quête de chaleur et de courants ascendants. Cela dit, l'explosion urbaine de la Première Marche n'a pas permis une implantation toujours traditionnelle des chapelles. Dans ces quartiers, on peut aussi bien trouver une chapelle classique qu'un abri construit en sous-sol dans un dédale de maison branlantes. Malgré ces difficultés d'implantation, les prôneurs s'acharnent à renforcer leur présence dans les bas quartiers du stallite pour ne pas couper les fouineurs des enseignements du Culte.

L'histoire du stallite

Les Cendres, ou la conquête de la fertilité (années 0 — 40/population : moins de 2 000 habitants).

Au lendemain du Grand Cataclysme, plusieurs facteurs favorisèrent l'établissement d'une communauté humaine sur les flancs à priori dangereux du volcan. Il y avait là des survivants décidés, dont plusieurs scientifiques de haut niveau. Et un homme, un individu d'exception qui semblait avoir percé certains secrets, proposait une morale pour ce monde désenchanté. Il y avait surtout cette trouée dans les nuages, qui laissait apparaître le soleil et qui confirmait les dires du disciple de Solaar. Les premiers travaux de la petite communauté furent de purifier l'eau et de filtrer la neige grisâtre. Les survivants reconquirent ainsi les terres fertiles du volcan. Lentement, jour après jour, Phénice prenait forme derrière des fortifications de fortune, tantôt assaillie par des vagabonds affamés, tantôt rejointe par des émigrants attirés par la lumière chaleureuse du soleil. Les épreuves furent nombreuses, interminables. Le découragement succédait aux disettes, les familles étaient décimées par le froid, la maladie ou les attaques-éclairs de créatures monstrueuses et mauvaises. Pire : Phénice venait à peine d'émerger des ténèbres qu'un sursaut du volcan l'ensevelit sous ses cendres, figeant à jamais de nombreux habitants dans des postures effarées. Une petite partie de ce « mausolée », sculpté par la volonté du volcan, a survécu jusqu'à aujourd'hui, et reste comme un témoignage des souffrances endurées par les fondateurs.

La Soumission de la pierre (40-100/population : 2 000 à 10 000 habitants).

Le souvenir de quelques techniques de l'Avant, lié à une solide dose d'improvisation, permit l'édification de premières maisons et d'une petite citadelle fortifiée sur les hauteurs du volcan. L'hostilité de l'environnement, la terreur de l'Obscur et la peur engendrée par les créatures de la nuit favorisèrent l'instauration d'une morale religieuse et militaire extrêmement stricte. La soumission à l'ordre était le prix à payer pour la survie dans ce bastion accroché aux flancs d'une montagne de feu.

L'Âge de Fer et l'Automne Pourpre (100-180/population : 10 000 à 60 000 habitants).

Petit à petit, la légende de Phénice parcourut les terres désolées et rallia les espoirs des populations environnantes. Les immigrants arrivaient parfois par centaines, alors que dans les foyers des fratries de douze enfants devenaient communes. La structure sociale de Phénice, avec ses cinq castes et sa collectivisation des ressources, s'imposa à peu près à cette époque. Les bâtisseurs ouvrirent des mines, créèrent des forges et commencèrent à mieux exploiter l'énergie et les richesses du volcan. Ils commencèrent l'édification des Remparts, qui aujourd'hui séparent la Première Marche de la Grande Marche. Mais l'essor de Phénice n'augurait pas de temps plus doux. Malgré les générations déjà sacrifiées, la pression morale restait forte : on continuait à vivre, non pas pour soi, mais pour ses petits enfants — et dans l'espoir de l'éradication des Ténèbres. Les

lois se durcissaient au fur et à mesure des besoins des bâtisseurs. Les gardiens du feu veillaient dans les mines et sur les chantiers… D'importantes vagues d'immigration mirent le feu aux poudres. Certains s'adaptèrent difficilement aux règles du stallite et s'enfuirent après en avoir pillé les maigres réserves. Les nourrisseurs voyaient leurs récoltes et leurs stocks sans cesse menacés par les nouveaux venus ainsi que par le froid et la vermine. Plusieurs années durant, ils ne proposèrent aux basses castes que des champignons… Le temps de la révolte était venue. L'Automne Pourpre survint vraisemblablement 155 ans après la fondation du stallite : seules les cultures orales et populaires ont gardé trace de l'événement, l'histoire officielle ne le mentionnant jamais. Les prôneurs, trop gras, et les gardiens du feu, trop violents, réglèrent d'abord la crise en bannissant les fouineurs et les prôleurs les plus revendicatifs. La situation s'envenima et dégénéra en un conflit armé et dévastateur. Malgré une répression pugnace, malgré la famine qui s'installait par endroits, la balance commençait à peser du côté des plus nombreux… Les prôneurs, dans une cérémonie habilement mise en scène, réussirent alors un miracle : ils réveillèrent le volcan, sans pour autant déclencher une éruption. Leur pouvoir en fut totalement et définitivement réaffirmé. Ils apparurent au peuple parés d'étranges casques brillants et de costumes scintillants. Pour la caste dominante du stallite, une nouvelle ère commençait : les dogmes étaient devenus de véritables croyances et les « mystères » (d'habiles scénographies utilisant des rebuts de l'Avant) se multipliaient au cœur des chapelles.

L'Ere du Verre (180-240/population : 60 000 à 120 000 habitants).

Les bâtisseurs maîtrisaient désormais la fabrication du verre : la construction des serres qui s'ensuivit annonça une prospérité nouvelle. Phénice s'étendit encore sous la protection de la Grande Muraille dont la construction dura vingt ans. Le terrain conquis était plus plat et donc moins hostile. Le pouvoir des prôneurs fut partiellement remis en cause, cette fois par les bâtisseurs et les nourrisseurs. Ils se savaient être les rouages essentiels de la ville, et une nouvelle répartition du pouvoir leur semblait nécessaire pour développer le stallite avec intelligence et pragmatisme. Ils rêvèrent d'une révolution de palais… Elle fut tuée dans l'œuf par la poigne de fer des gardiens du feu. Disposés aux points clefs de la ville, ils emprisonnèrent et bannirent les agitateurs les moins utiles — c'est-à-dire disposant de peu de savoir-faire. La construction de la grandiose Marche des Lumières, à la place de l'ancien bourg originel, l'installation du FaRaha, furent la traduction symbolique de cette affirmation du pouvoir.

La Révolution de la Vapeur (240-300/population : environ 200000 habitants).

Les machines à vapeur firent entrer Phénice dans une nouvelle ère. La Grande Marche fut reconstruite ; on y intégra un réseau d'évacuation des eaux, un système d'éclairage au gaz et des ascenseurs à vapeur. Disposant d'une énergie ponctuellement applicable, les bâtisseurs firent d'impressionnants progrès et gagnèrent en rapidité autant qu'en précision. De nouvelles mesures de sécurité furent imposées suite au grand éboulement qui, sur le flanc ouest, fit plusieurs milliers de morts en 279. La société phénicienne connut alors une mutation sans égale, mutation qui se traduisit jusque dans les modes de pensées. L'explosion démographique fut accompagnée d'une amélioration importante des techniques agricoles, par des projets éducatifs et par la construction de premiers grands ensembles collectifs dans la Première Marche (ces derniers chantiers furent pour la plupart abandonnés). Le pouvoir fut enfin partagé (juste après l'éboulement), et les gardiens du feu acquirent une certaine autonomie par rapport aux prôneurs.

Aujourd'hui…

Les menaces du monde extérieur s'estompent peut-être trop pour les phéniciens, moins solidaires que par le passé. Le ciment moral se fissure chaque jour un peu plus, alors que les dysfonctionnements politiques se multiplient. Le système de répartition des logements et de la nourriture est couramment détourné aux profits des familles ou des proches des puissants. Les impôts — qui se comptent en années de travail et en enfants sacrifiés — reposent sur une administration aveugle, d'autant plus partiale que la culture est essentiellement orale. Le travail des bâtisseurs cristallise assez bien l'époque : de jeunes antéquaires partent en quête des technologies perdues de l'Avant, et réclament l'accès aux archives et aux « objets rituels » des prôneurs. Des inventeurs défendent une philosophie, une idée de la science qui, associées à leurs découvertes, pourraient bien remettre en cause le pouvoir des prôneurs. Ces derniers réagissent avec méfiance et violence face aux trublions qui n'hésitent pas à inviter à leur tables des ferrailleurs ou des marcheurs… La réaction est d'autant plus forte qu'en quelques décennies, les modes de vies et les repères ont profondément changé dans le stallite. L'apparition d'une monnaie quasi officielle, le Lux, est symptomatique de ces multiples remises en cause. Les prôneurs sont conscients des changements en cours. Ils y voient les signes de leur possible déclin politique. La foi reste toujours extrêmement vivace dans Phénice et sa légitimité s'inscrit en lettres d'azur dans le ciel dégagé qui surmonte le stallite… Mais il faudrait à présent un projet expansionniste pour fédérer, occuper et canaliser les phéniciens. Les marcheurs, semaine après semaine, leur apportent peut-être la solution. Les nouvelles de l'est sont mauvaises. Les stallites y sont assiégés par des hordes issues de l'Obscur…

LA SOCIÉTÉ

La vie phénicienne possède bien des visages, selon le quartier dans lequel on réside et la caste à laquelle on appartient. Phénice est si grande que rares sont ceux qui en connaissent tous les recoins. Le plus souvent, les habitants privilégient leur vie de quartier à de hasardeuses excursions. Les populations sont de fait plutôt homogènes, et un véritable fossé culturel sépare, par exemple, les prôneurs installés au bord du cratère des fouineurs, relégués au pied du volcan. Ces derniers sont évidemment bien plus nombreux (on compte dans Phénice plus de cent mille fouineurs pour moins de cinq mille prôneurs). Au fil de la description des quartiers vous trouverez au hasard des personnages, et des lieux, des situations de plus en plus exceptionnelles, des communautés de plus en plus restreintes, selon la hauteur de la Marche et de la caste associée. L'échelle de rareté s'allie dans Phénice à l'ascension du volcan.

Au-delà de tout particularisme, voici d'abord tout ce qui fait la vie quotidienne du stallite — tout ce qui rend Phénice si différente et si vivante aux yeux des étrangers.

Le Plan

Tous les cinq ans, nourrisseurs, bâtisseurs, gardiens et prôneurs se réunissent dans le Palais du Plan pour édicter ou refondre des lois, pour décider des nouveaux chantiers, répartir la force de travail et les quelques machines. C'est en fait à ce moment que se partagent les richesses collectives de la ville. Six mois durant, chaque groupe essaye de convaincre et d'influencer l'autre en complotant des alliances ou en défendant sa cause. La décision finale revient évidemment aux prôneurs, dont les desseins sont parfois complexes. Le conseil des sept Révérés prend en charge les décisions urgentes et importantes, laissant les préoccupations plus communes (répartition des logements, de la nourriture etc.) à la charge à l'administration.

Droits & devoirs

Phénice, à l'origine, ne possédait pas de monnaie. Non par ignorance du système monétaire, mais bien par choix, les prôneurs se sont maintes fois opposés à l'idée de monnaie, n'y voyant qu'un facteur de troubles. Les matières premières, les bâtiments, les ressources humaines et les idées sont un bien commun. En échange du travail de l'un ou de plusieurs des membres de la famille, les phéniciens sont nourris, logés et protégés. Mais la situation est ambiguë : certains se sentent réquisitionnés plus qu'employés, et les punitions infligées par la justice, en présentant le travail comme une sanction, compliquent la situation. Le système n'est pas sans faille : la distribution de la nourriture, sur les Places des Mercis à l'entrée des coulées nourricières, ainsi que l'attribution des logements favorisent bien sûr les hautes castes. Les fouineurs ne travaillent pas tous, loin de là, et sont relégués à des tâches ingrates qui ne leurs procurent souvent que l'accès à des baraquements provisoires. Chez les fouineurs toujours, les vieux et les malades ne peuvent compter que sur leurs proches. Femmes et enfants sont par contre plus choyés par les nourrisseurs, qui leurs donnent en priorité les restes, et proposent quoi qu'il arrive une ration de survie, une soupe populaire pour les innombrables démunis.

Le troc

Tout se troque et s'échange dans Phénice, sous un porche, dans le quartier des faiseurs (dont les caves et les entrepôts regorgent d'objets négociables, en plus de ce qu'eux fabriquent), ou sur les marchés qui s'établissent à proximité des Remparts. Des mesures de référence existent pour faciliter le troc, mais elles varient selon les époques et les pénuries, et très vite, le troc devient trafic. L'eau potable et le kiff, par exemple, qui sont fournis par les nourrisseurs, ont aussi leur marché noir. Certains quartiers ont mis en place ce qu'on pourrait appeler une économie solidaire. On échange des services contre des objets, on aide à remplir le grenier commun, tout cela sous l'œil des anciens et d'une mémoire (voir ci-dessous), qui rappellent à chacun sa dette ou son avoir.

Les coches

De nombreuses personnes sont poussées à s'endetter pour survivre. Elles doivent des services, ou des objets, dont la valeur est estimée par le créancier… On en arrive même à troquer des dettes devenues abusivement héréditaires, alors que les gardiens du feu contrôlent fort peu ce qui est du ressort économique, autrement dit du racket. La coche est un système d'endettement courant pour les repas, les boissons ou les dépenses courantes. C'est un bâton de pierre jaunâtre qu'on entaille, par exemple, à chaque verre servi. Si l'on est inconnu du maître des lieux, on peut laisser sur la coche la trace de son cristal (voir ci-dessous).

Les lux

Pendant plus de deux siècles, Phénice a ainsi survécu, solidaire et portée par un élan commun. Mais la ville est aujourd'hui immense, et depuis la révolution de la vapeur, plus rien n'est simple. Des monnaies parallèles sont apparues, d'abord localisées dans certains quartiers. Puis l'une d'entre elles — celle de la Ceinture de Nux — s'est petit à petit généralisée, notamment au contact des marcheurs qui l'ont introduite. Il s'agit du lux, de petits objets luminescents d'origine minérale ou animale. La valeur d'un lux se calcule à partir de son éclat, de la lumière qu'il émet. Les plus communs permettent de bien vivre — pour un fouineur — une journée durant. La monnaie phénicienne est à l'origine un objet qui se troque comme les autres, mais dont l'utilité est indéniable. Par sa fonction — éclairer —, le lux possède une valeur intrinsèque qui le fait demeurer rare. Et c'est bien parce qu'il est source de lumière, que le lux a pu s'imposer chez les prôneurs. Actuellement, Phénice est en train de vivre sa révolution fiduciaire. Le système de troc, de répartition des biens publics, côtoie désormais une propriété privée de plus en plus manifeste. Selon les quartiers et leurs activités, le

lux est partout ou encore curieusement absent. Pas vraiment légal, le lux est pourtant utilisé sans remords par les bâtisseurs et les gardiens du feu. De nouvelles formes de corruption apparaissent. Certains bâtisseurs rêvent de faire payer des loyers, de financer ainsi leurs constructions… Les nourrisseurs servent encore la soupe populaire, mais pour combien de temps ? Les législateurs s'avouent pour l'instant dépassés, et craignent une réaction violente des prôneurs, qui voient d'un mauvais œil apparaître d'autres puissants en Phénice. Certains arguent qu'on ne sait combien de temps les lux brilleront, et qu'un marcheur, du jour au lendemain, peut déstabiliser toute la nouvelle économie en arrivant avec un chariot de lux. Mais déjà, partout, les phéniciens s'approprient des biens qui ne leur appartiennent pas et commencent à revendre des biens publics…

Les mémoires

Des figures clefs du stallite permettent de régenter cette cacophonie des échanges : ce sont les mémoires, des gardiens de la parole donnée. Dès leur plus jeune âge, ces phéniciens respectés sont formés à « visualiser une architecture mentale » dans laquelle ils rangent informations et souvenirs — un système mnémotechnique infaillible qui les fait servir de témoins dans les transactions commerciales et politiques, lors des pactes ou des mariages. Il existe plusieurs écoles, qui structurent différemment la mémoire et les associations d'idées. Certains des mondes mentaux ainsi structurés sont si riches que les mémoires sont souvent aussi d'habiles conteurs. Leur organisation en école permet parfois la transmission des savoirs de mémoire à mémoire, quand l'un d'entre eux sent sa mort venir : cela évite l'annulation des dettes et des promesses. Les mémoires ne mentent jamais… si ce n'est parfois par omission, notamment dans les affaires politiques et lors de la constitution du Plan. Leur statut en fait aussi d'efficaces colporteurs de « on dit », de réputations et de rumeurs. Les prôneurs, les castes, tous les groupes d'influences s'en servent comme des hérauts pour distiller des informations plus ou moins vraies. Reste que lors des transactions, jamais leur parole n'a été prise en défaut. Loin des préoccupations politiques, les mémoires sont plutôt des sages qui mettent leurs étonnantes facultés au service de la communauté. La plupart sont sédentaires, et conseillent fréquemment les gens de leur quartier.

Les réseaux

Phénice est une ville de trafics, le premier d'entre eux étant le troc officiel. C'est aussi une ville d'influences, de pressions et de rapports de forces politiques. Partout, on retrouve des communautés d'intérêts qui prennent la forme de réseaux, de confréries chez les bâtisseurs, de syndicats chez les fouineurs. Les groupes officieux sont encore mieux organisés, qu'ils soient de type révolutionnaires, ou qu'il s'agisse de diasporas. Dans l'Âtre, les nombreux corps d'élite, les fraternités de guerriers d'exception sont symptomatiques de cette logique. On ne cerne vraiment le stallite qu'à travers les intérêts divergents défendus par ces groupes, en sachant que l'équilibre actuel peut-être à tout moment remis en cause par une alliance.

L'éducation

Les enfants commencent à être réellement pris en compte vers l'âge de sept ans, une fois que leur survie semble plus certaine. La mortalité infantile est telle qu'aucun prénom n'est attribué avant l'âge de trois ou quatre ans. Les prôneurs disposent de classes, puis de séminaires. On y traite avant tout de théologie, mais l'architecture, l'agronomie, certaines sciences et la politique y sont de plus en plus enseignés. Dans les autres castes, la famille assure l'éducation, parfois avec l'aide des anciens. Une minorité seulement sait compter, encore moins de célestes savent écrire. L'école est dans la rue et les petits métiers s'apprennent sur le tas. Les bâtisseurs et les nourrisseurs choisissent des apprentis vers huit ans, soit par amitié ou intérêt envers les parents, soit pour les talents de l'enfant. Deux ans durant, ils travaillent gratuitement, avant d'être pris en charge et d'apporter des avantages à leurs familles. Les orphelins, les délinquants, et ceux qui le désirent, peuvent vers douze ans rejoindre les gardiens du feu pour apprendre les armes, la morale et la discipline.

L'ascension sociale

Les opportunités de rejoindre une autre caste quand on est fouineur sont en fait assez nombreuses… du moins pour les plus intelligents ou les plus débrouillards d'entre eux. Hors des systèmes d'apprentissage ou d'endoctrinement, le bagou, la séduction, l'imagination font des miracles dans cette ville jeune, où les hommes meurent tôt en laissant leur place.

La justice

Elle est rendue par les gardiens du feu, dont la parole vaut vérité, sous l'œil vigilant des prôneurs. Pour tous les crimes, les comparutions sont presque immédiates : après avoir été arrêtés, les délinquants sont conduits dans la Tour Aveugle (dans l'Âtre), avant d'être menés au Palais de Justice. Il existe trois sortes de peines, et les jugements dépendent de la gravité du crime, des besoins des chantiers et de la volonté de briser les velléités de l'accusé

— Les piloris. Considérant qu'elle assure tous les besoins des célestes, la société phénicienne punit très sévèrement le vol, et encore plus le vol de nourriture. Surpris en flagrant délit, le phénicien se voit condamner à recevoir de nombreux coups de fouet ou de bâton.

— Les travaux forcés. Les voleurs récidivistes (au bout de quatre ou cinq jugements), les violeurs, les meurtriers, sont condamnés à des travaux forcés dans les mines ou les chantiers. Les peines varient entre quelques semaines et vingt ans.

— Le bannissement. Il équivaut à la peine de mort. Être exclu du stallite, c'est aussi avoir renié Solaar, et la honte ressurgit sur toute la famille du banni. Les meurtres les plus abominables, les conspirations contre Phénice, l'introduction sans l'accord des gardiens du feu d'êtres ou d'éléments étrangers venus de l'Obscur, sont ainsi punis. Le bannissement est rituel, et a lieu une fois par an (voir les fêtes religieuses).

Il n'y a ni peine de mort (par respect pour la vie), ni — théoriquement — prison (la nourriture est trop précieuse), mais il arrive souvent aux gardiens du feu d'appliquer une justice expéditive, dans la rue, lors des flagrants délits. Combien de voleurs sont morts sous une épée trop lourde ? Combien de Phéniciens ont disparu, emmenés par

les contrefeux, gardiens du feu aux pratiques et aux raisons secrètes ? De même, les outrages et les blasphèmes ne sont pas jugés : ils se règlent souvent sur place, par une sévère rossée.

Évidemment, le système des castes ne rend pas tous les phéniciens égaux devant la loi. Des lois qui sont souvent empreintes de morale religieuse, et qui ignorent de nombreux délits liés au commerce, à la corruption et à la propriété. Les trouvailles des antéquaires sont ainsi régulièrement saisies pour les prôneurs, au nom des « menaces que représentent les choses venues de l'Obscur » et de lois qui datant d'au moins un siècle.

Si les témoignages des mémoires ou des gardiens du feu ne souffrent aucun doute, ceux, spontanés, en faveur de l'accusé sont plus rares. S'il advenait que de tels récits ne corroborent pas le jugement définitif, les témoins venus plaider se retrouveraient à leur tour jugés. Les gardiens du feu, en cas de délit constaté et décrété par leur hiérarchie, sont consignés dans le Puits de Rédemption.

Le cristal

Un cristal est greffé à chaque phénicien à l'âge de la puberté, ou aux immigrés lors de leur adoption dans le stallite. Le cristal permet de comptabiliser les phéniciens, et de les identifier. La détention ou le vol de cristal est puni par le bannissement (suite au grand éboulement, de nombreux cristaux ont été perdus de vue par les gardiens du feu…). À la mort d'un phénicien, les prôneurs retirent le cristal et libèrent l'âme. Dans la Marche des Lumières, le rituel est accompagné d'un lâcher d'oiseau, censé emporter l'âme du défunt aux cieux. Les oiseaux sont sacrés : les tuer ou les manger constitue un terrible blasphèmes.

La vie quotidienne

La sécurité

Comparé à l'Obscur, Phénice est un bienheureux havre de paix : la violence n'y est qu'humaine et fait écho aux dérèglements du système — intrinsèquement brutal et générateur de troubles. Les gardiens du feu répondent aux innombrables exactions perpétrées soit avec la bienveillance et la compassion que leur ont appris les prôneurs dont ils sont le bras, soit, de plus en plus souvent, avec un instinct répressif. Les émeutes sont matées sans pitié, la police secrète des contrefeux agit avec impunité de façon expéditive… Mais les gardiens savent aussi intervenir rapidement lors d'incendies, et — c'est bien plus courant — lors d'éboulements. Les soubresauts du volcan sont assez rares mais ravageurs, d'autant que le sous-sol de Phénice est un vrai gruyère. Le FaRaha est souvent dirigé sur les zones sensibles. Une corne de brume est actionnée en cas d'alerte, et un tocsin situé dans l'Âtre rythme à heure fixe la vie phénicienne.

La santé

Il n'y a aucun médecin dans Phénice. Tout juste trouve-t-on à la Foire des biens portants, près de la coulée nourricière de l'Amicale, des nourrisseurs qui prodiguent les premiers soins et qui essayent de prévenir les épidémies. Les prôneurs auraient soi-disant de puissants guérisseurs… La maladie ronge les corps, et chaque jour passé dans le stallite vous présente son lot de malades, d'estropiés et de visages livides. Prenez garde à ce qui vous entoure, et comptez les corps meurtris. Les maladies mentales, nombreuses en réaction à la violence du monde, sont totalement ignorées, et les fous errent dans les rues sans compassion aucune.

La crasse, le bruit et l'odeur

Sale. Phénice est sale, malgré les mendiants qui charrient les ordures pour s'en nourrir ou les revendre. Elle pue aussi : le soufre ou la charogne de rat, les excréments ou la moisissure. Les maladies infectieuses prolifèrent dans les taudis et se propagent avec les puces et les poux. L'hygiène est plus que douteuse et personne ne se lave, d'autant que l'eau purifiée est rare. On ne compte qu'un hammam dans tout Phénice… De quoi expliquer, en partie, la forte mortalité infantile et la faible espérance de vie. Enfin, Phénice est bruyante : il y a les sons rauques qui émanent du volcan, mais aussi les grincements des machineries et les cris des quartiers surpeuplés. Le silence est un luxe rare.

Le froid

Il y a deux saisons à Phénice : celle du Frige, un hiver rude, et celle du Souffle, plus clémente. Malgré la présence du soleil et de la force surnaturelle qui chasse les nuages, le stallite, balayé par les vents, n'est pas à l'abri des intempéries. Ainsi Phénice est-elle une bonne partie de l'année recouverte d'une couche de neige grise, souvent acide et corrosive. Plusieurs parties de la Marche des prôneurs et de la Grande Marche sont régulièrement déblayées, ainsi que les serres des nourrisseurs. Ces derniers redoutent plus particulièrement les tempêtes et leurs cortèges de grêlons noirs qui ravagent les verrières. De grandes vagues de froid ont été à de nombreuses reprises meurtrières. Le gel est un ennemi encore plus perfide : il fissure les fondations des bâtiments, ruine les récoltes, et menace les canalisations de vapeur, d'eau ou de gaz du stallite. L'isolation des constructions est loin d'être parfaite, tout comme l'étanchéité des habits des vêtements : les matières premières manquent toujours, et les vêtements se rapiè-

cent immuablement. Les costumes sont avant tout fonctionnels, même si, forcément, la reconnaissance sociale doit s'exprimer d'une façon ou d'une autre — par exemple, dans des broderies de fils de cuivre qui dessinent les armatures de vêtements faits sur mesure.

La lumiere et la chaleur

La lumière est un luxe, dès lors que les plus hauts édifices projettent leur ombre sur ceux d'en dessous. De tous temps, la lumière a été la charge des gardiens du feu. La nuit, lors de leurs rondes, ils allument les braseros, fournissent les torchères et l'huile combustible pour les réverbères de la Grande Marche et de la Marche des Lumières — non sans risque tant l'unique gazoduc peut s'avérer défaillant et générer des explosions. La situation dans la Première Marche est plus chaotique, et ce n'est que par endroit que les gardiens du feu s'occupent encore de fournir aux habitants la lumière dont ils ont besoin. La nuit, Phénice sombre dans l'obscurité, et peu de gens quittent leur habitation. Le soleil est réellement vénéré, à travers mille petites coutumes et saluts, ne serait-ce que parce qu'il réchauffe concrètement les corps… et qu'il rassure les âmes. On s'inquiète, chaque matin, de ne pas le voir réapparaître. Il faut aussi mentionner le FaRaha, cet immense miroir mobile installé au-dessus du cratère, qui permet d'éclairer tel un projecteur, chaque quartier de Phénice.

Les transports

Phénice est faite d'escaliers, de traverses et de ponts. On monte, on descend perpétuellement, presque toujours à pied. Quelques ours, quelques ânes, permettent de transporter les objets toujours trop pesants : il n'y a pas de bois à Phénice, et la pierre, même basaltique, finit par peser lourd. Les gardiens, dans l'urgence, dévalent la Coulée Spirituelle sur des luges, et les potentats empruntent des chaises à porteurs. De Marche en Marche, la circulation est contrôlée, surtout la nuit : l'habit fait alors le moine.

Les fetes religieuses

Elles rythment la vie phénicienne, qui ne connaît pas vraiment de saison. Longtemps suivies par tous, elles ne sont pas obligatoires, mais restent très populaires.

— Le Jour des bannis. Chaque année, les bannis, avant d'être expulsés, sont enchaînés et traînés tout le long de la Coulée Spirituelle, jusqu'à la porte est. La foule les conspue, les lapide ou se délecte du spectacle : les bannis sont recouverts d'une graisse qui attire de nombreux oiseaux, lesquels tentent de picorer leurs chairs.

— La Montée au ciel. Dans une procession immense, la quasi-totalité des phéniciens entreprend la montée de la Coulée Spirituelle jusqu'aux portes de la Marche des Lumières. L'épreuve, très physique, est l'occasion d'une remise en cause des plus anciens : ne pas réussir l'ascension est un signe de vieillesse.

— Le Gras. Cinq jours durant, avant le Temps de Nux, une grande fête est organisée au début du Souffle. Les nourrisseurs vident leurs réserves, et fournissent de quoi s'enivrer. Les gardiens du feu se mettent même partiellement en retrait. Symboliquement, la fête représente l'entrée du chaos dans Phénice. Politiquement, c'est aussi un moyen de réduire la pression sociale.

— Le Temps de Nux. Le Gras est immédiatement suivi de vingt-huit jours de jeûne partiel et d'abstinence sexuelle, dont les prôneurs sont exemptés. Un couvre-feu est imposé, annoncé par une corne de brume plaintive. Tous les enfants nés neuf mois après le temps de Nux sont considérés comme corrompus. Leur majorité acquise, ils deviennent des parias et ne survivent qu'en se prostituant de manière illégale… Seul recours : les prôneurs peuvent les purifier, et les inclure dans un collège de courtisans qui se trouve dans la Marche des Lumières.

— L'Éveil de Phénice. C'est la plus impressionnante des cérémonies : les prôneurs réveillent le volcan, qui se met à gronder, à fumer, à cracher parfois une épaisse couche de cendres. Puis les prôneurs le maîtrisent et le rendorment.

— Les jours fériés. On en compte trois par semaine environ, répartis dans un calendrier graphique de façon anarchique. Ce ne sont pas vraiment trois jours de repos : pour les prôneurs, des astreintes sont associées, et pour les autres il faut encore faire la queue devant chez les nourrisseurs ou s'occuper du troc. Les gardiens du feu, tout comme les mineurs et les prôleurs ont des cadences de travail plus soutenues, et n'ont qu'un jour de repos hebdomadaire.

— La triade des masques. Seule fête non religieuse, la triade des masques est un carnaval intense qui se déroule sur 3 jours. Cette fête est issue d'une très vieille tradition qui s'installa au tout début de l'histoire du stallite avec la venue de nouveaux arrivants en provenance de ce qu'ils appelaient Venice. Durant ces trois journées fantasques, les habitants de Phénice revêtent des très beaux masques fabriqués spécialement pour chaque individu. Ces masques leur permettent de commettre toute sorte d'actes illégaux et licencieux. En particulier, ils peuvent commettre des sacrilèges vis-à-vis des chapelles des prôneurs et des foyers des gardiens de feu. Certains célestes exerçant le pouvoir se retrouvent plus bas que les plus misérables des fouineurs et inversement, des fouineurs peuvent se faire servir comme des maîtres. Ces moments de folies permettent à cette ville de libérer une grande partie de ses tensions sociales. Tous les participants à cette fête en sont conscients et à la fin de la triade, ils reprennent leur place sociale et politique, libérés des pressions du groupe. Cette fête possède une caractéristique étrange : elle n'a pas de date fixée dans l'année. Elle semble naître de nulle part. La rumeur enfle, petit à petit, des masques apparaissent et puis soudainement la joie et la fureur explosent dans les rues et les pentes de Phénice. Des centaines de masques parcourent le stallite molestant les célestes qui ne participent pas aux réjouissances. Cette fête n'a toutefois lieu qu'une seule fois durant l'année.

Les loisirs

Hors la Marche des Lumières, l'expression des arts est rare. La musique est quand même présente, mais elle est le fait d'amateurs. Par contre, on joue, on parie à l'occasion des combats organisés dans la Ceinture de Nux, ou lors des joutes plus officielles dans le Brasier de la Grande Marche. Les jeux d'enfants sont souvent des

jeux d'équilibres, ou des jeux cruels… comme l'est la vie. Les rares jouets émanent des mémoires, qui s'amusent à fabriquer des casse-tête logiques pour repérer les enfants talentueux et logiques. Le cirque d'Orchaos, au tréfonds de la Première Marche a aussi belle réputation, malgré la peur qu'engendre ses spectateurs… Le vin n'existe pas, mais l'alcool est répandu. Il est fabriqué à partir de champignons, de rueg, et de toutes les plantes qui veulent bien se prêter à la distillation. Les nourrisseurs font le meilleur alcool, mais des dizaines d'alambics plus ou moins clandestins produisent des gnôles fortement alcoolisées, qui laissent parfois des traces irréversibles, notamment chez les clients du quartier des Assommoirs… Les nourrisseurs distribuent aussi (et un trafic s'en suit) une résine nommée kiff, qui se fume rapidement et qui apaise les douleurs en même temps qu'elle évacue les soucis. Lors des périodes de tension sociale, elle est brusquement très facile à trouver. Enfin, il y existerait dans le mystérieux ghetto oriental, une drogue fascinante et mortelle, l'opiate.

La liberté, l'autorité & le respect

La pression sociale est extrêmement forte dans Phénice, et ne se relâche jamais. Il faut pour survivre se tuer à la tâche, et payer son dû au stallite, tout en observant de loin les privilégiés. Il faut supporter le poids du passé, la valorisation incessante des hauts faits des gardiens du feu et des prôneurs. Il faut également se résigner à la normalité de sa caste et modeler sa pensée sur les dogmes officiels. Les libertés de pensée comme de mouvement sont limitées, mais c'est dit-on le prix à payer pour la survie. Même partir semble interdit : on est obligé de remettre son cristal. Et cette phrase, terrible, mille fois entendues : « Va dans l'Obscur, tu y seras sûrement mieux ! ».

Les femmes, par contre, sont respectées, admises partout, malgré une polygamie courante : c'est ne voir que l'apparence des choses que de croire qu'il s'agit là d'une soumission. Les dogmes s'assouplissent aussi. Au quotidien, les phéniciens semblent convaincus de leur foi, et apprécient la tutelle des prôneurs, même si ceux-ci tardent à réaffirmer leur rôle de guide, au risque de laisser les bâtisseurs prendre goût à la liberté. En tout cas, les innombrables chapelles installées sur des fumerolles volcaniques, presque à chaque coin de rue, ne désemplissent pas. Solaar est aimé, vénéré et remercié quotidiennement. Quand aux gardiens du feu, ils sont encore ressentis comme des protecteurs… presque partout.

Les phéniciens entre eux

Les marcheurs se plaignent souvent d'un travers de Phénice : on y parle trop. Le stallite est plein de bavardages, dans les innombrables conseils ou réunions qui s'y tiennent, dans la propagation de la rumeur et du ragot, dans les interminables palabres qui accompagnent chaque troc. L'écriture étant quasi-inexistante, la tradition aussi est orale.

C'est aussi une ville de fraternité, malgré sa violence apparente. Une morale existe et un distinguo clair — peut-être trop — entre le bien et le mal est enseigné aux enfants. La famille a sa place, et les couples se forment dès la puberté, par affinités, rarement par intérêts. Mais la structure familiale n'est pas rigide : les femmes, en partie émancipées, peuvent parfois prendre des amants, alors que les hommes sont volontiers polygames. Les enfants, eux, sont presque sacrés. Ils sont en tout cas fêtés et espérés. La contraception est de toute façon empirique et une famille nombreuse assure une vie plus douce, et une survie plus longue. Les enfants travaillent tôt… autant en avoir beaucoup.

La fragilité de la vie explique cette nonchalance du sentiment. On meurt si vite, si jeune et si facilement à Phénice ! La mort est prise avec indolence et naturel, et les disparitions, bien que toujours douloureuses, sont communes.

À Phénice, les couleurs de peau n'ont guère d'importance, et le ressentiment xénophobe ne s'exprime qu'envers les marcheurs. Combien de fois a-t-on réclamé la nourriture distribuée dans les Haltes… Une autre fracture, plus dure, voit le jour entre certains jeunes fouineurs et le reste du stallite. Haineux, cyniques, à bout, exclus, ils réagissent violemment au non-avenir qu'on leur propose. Leur argot exprime ce fossé culturel, tout comme le ton de la voix exprime la caste. Plus on crie au lieu de parler, plus on semble pauvre. La situation inquiète — notamment les gardiens du feu —, d'autant que Phénice est une ville jeune, très jeune, aux repères anciens.

Superstitions & rumeurs

Sans relais d'information, ni moyen de communication, Phénice fait la part belle aux rumeurs, aux superstitions… et aux réputations, tout aussi bien pour les hommes que pour les lieux. C'est une mécanique de la terreur et de l'exagération qui conduit parfois aux plus incontrôlables délires collectifs. Chaque rumeur véhicule en fait une angoisse spécifique. La mort du mythique grand prôneur, par exemple, s'accompagne inévitablement d'une catastrophe : et si le volcan se réveillait ? Un convoi de nourriture est volontairement contaminé, une maladie extrêmement contagieuse tue en quelques heures : ce sont tous les trafics de Phénice qui prennent une couleur nouvelle. On se lacère rituellement les lignes de la main, et c'est l'oppression du système des castes qu'on tente d'évacuer. Des enfants sont enlevés, des femmes disparaissent : c'est l'omniprésence de la mort qui se traduit ainsi. On arrache les ombres des phéniciens qui en dépérissent : c'est la morale cette fois qui est mise en doute. Il n'est pas rare quand on blesse un rat de voir le lendemain un homme lui aussi blessé… C'est la peur de l'Obscur et des mutations ténébreuses qui rejaillit. Phénice, terre de fantasmes, de rêves et de terreurs.

UN TOUR D'HORIZON

Phénice est certes le stallite le plus massif et le plus important de toute la Roke, mais le voyageur ne doit pas se laisser gagner par le découragement. Muni de quelques éclaircissements, il se familiarisera plus aisément avec la logique parfois pernicieuse de sa structure, et en appréciera pleinement les subtilités les plus discrètes. Comme la société phénicienne comporte cinq castes, le stallite lui-même possède cinq « étages », cinq secteurs distincts qui s'étagent sur les flancs du volcan — des quartiers les plus pauvres aux monuments les plus prestigieux. Ce sont, dans l'ordre, la première Marche des fouineurs, les coulées des nourrisseurs, la Grande Marche des bâtisseurs, l'Âtre des gardiens du feu et la Marche des Lumières des prôneurs — auxquels on ajoute parfois les « abords » de Phénice et les Haltes qui en bordent les entrées. Une précision au sujet des coulées : elles partent du sommet du volcan et en descendent les pentes jusqu'aux bases de la cité, au cœur de la première Marche. Ne pouvant être considérées comme un quartier à part entière, elles sont arbitrairement placées entre la Première et la Grande Marche, malgré (ou en raison) du rôle important que jouent les nourrisseurs dans la société phénicienne. Qu'on ne s'y trompe pas : à l'exception de la Citadelle Lumineuse, dont certaines portions restent réservées à l'élite, le stallite phénicien n'est pas cloisonné, et ses habitants sont libres de se rendre où bon leur semble. En pratique toutefois, la plupart préfèrent vivre à proximité de leur lieu de travail, et se cantonnent d'eux-mêmes aux quartiers que la tradition leur attribue. La société phénicienne est peut-être moins permissive qu'elle ne veut bien se l'avouer…

LES ABORDS

Commençons notre visite par les Abords — des lieux réputés dangereux, que les marcheurs parcourent à vive allure. Lorsque la lumière du stallite se fait toute proche, les voyageurs savent qu'ils touchent au but, mais n'en abandonnent pas pour autant toute prudence : les accidents ne sont pas rares, et ce n'est pas un hasard si les Abords servent de terrain de chasse aux familles les plus fortunées et les plus anciennes de Phénice, qui les traversent à l'aide d'une étrange locomotive, les armes à la main. Lieux de légendes funestes et de sombres présages, les Abords sont également le siège des mines, qui prélèvent chaque année un lourd tribut de vie humaines pour alimenter l'appétit dévorant du stallite, et de l'avant-poste de la Faille, peuplé de guerriers taciturnes et méfiants.

LES HALTES

On entre à Phénice par l'une de ses trois Haltes. Plus que des lieux d'arrivée et de départ, elles sont un vivier de populations exotiques et de légendes vivaces — un lieu de transit où les autorités phéniciennes prennent grand soin de « filtrer » les voyageurs au gré de leurs humeurs paranoïaques. La Halte des Ombres et sa lourde porte de basalte accueille les voyageurs venant du mystérieux continent de Solaria. Elle est célèbre pour son cruel rituel d'exposition, qui interdit parfois à des marcheurs ayant parcouru des centaines de kilomètres l'entrée du stallite et les promet, dépourvus de toute ressource, à une mort presque certaine. La Halte des Lointains, avec ses caravanes de marchands et son bazar grouillant d'une population bigarrée, est sans doute la plus animée des trois. Les phéniciens eux-mêmes aiment à venir flâner dans ses ruelles tortueuses pour goûter l'air du temps. Quant à la Halte nord, où aboutissent des marchands venus de toute la Roke, elle est surtout connue pour son institut cartographique, où peuvent s'admirer des pièces de toute beauté, et sa confrérie de passeurs — des marcheurs aguerris qui seuls, prétendent-ils, peuvent garantir le succès d'une expédition.

LA PREMIERE MARCHE

Sans vous en être rendu compte, vous voilà déjà arrivé au cœur de la Première Marche, le secteur le plus peuplé, le plus bruyant, le plus sale, le plus animé et le plus hétéroclite de tout Phénice. Sans doute voudrez-vous commencer votre visite par l'incroyable quartier des Libres-Tours dont on vous a tant vanté la bizarrerie, avec ses étranges enseignes lumineuses, héritées des technologies de l'Avant. On n'ose penser à ce qui se passerait si le volcan venait à se réveiller : sans doute ces tours, qui ne semblent déjà tenir debout que par miracle, seraient-elles les premières à s'effondrer ? Les habitants n'en ont cure, en tous cas, tout occupés qu'ils sont à se livrer bataille, au mépris des lois phéniciennes. Peut-être faut-il voir dans l'apparente fragilité de ces tours une métaphore de l'instabilité politique qui règne dans ce quartier, aussi passionnant que dangereux. À vos risques et périls… Si vous voulez vous remettre de vos émotions, c'est vers l'Assommoir qu'il faudra diriger vos pas — un lieu de débauche, semé de cabarets et de tripots plus ou moins recommandables, dans les brumes desquels certains praticiens de Phénice n'hésitent pas à venir se perdre. La Ceinture de Nux peut lui être comparé, si ce n'est qu'elle est certainement plus dangereuse encore. Prenez garde qu'abrutis par les vapeurs de l'alcool de rueg, vous ne succombiez aux coups de poignard d'un malandrin embusqué dans quelque sombre ruelle ! Pourquoi ne pas errer plutôt aux abords du quartier des Affres, de sinistre mémoire ? C'est ici que s'est jouée l'une des plus brûlantes tragédies de Phénice. Jetez donc un œil au mausolée et vous comprendrez tout — la mort, la lave, les hurlements de terreur. Plus amusante, la Pente et ses airgonautes audacieux saura vous séduire, et vous tremblerez comme tous les Phéniciens en regardant ces courageux inventeurs s'élancer sur leurs étranges machines volantes, bravant le vide et les vents capricieux. Dans le même ordre d'idée, vous pourrez flâner aux alentours des Échafaudages, un quartier presque suspendu, aux petites maisons pittoresques et charmantes. Autant ne retenir de la première Marche que cette impression de poésie et de légèreté si vous voulez garder de Phénice une image idéalisée. Les Écharpes Pourpres, qui appartenaient autrefois à la Grande Marche, restent un quartier ambigu et parfois infréquentable. D'étranges syndicats corporatistes — une autre curiosité politique — s'y livrent une guerre d'in-

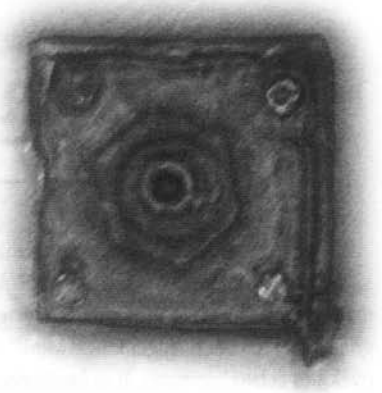
fluence sans merci. Difficile par contre d'accoler à la Nouvelle Coulée le nom de quartier, tant cette zone sinistrée s'apparente plus à un gigantesque dépotoir qu'à un authentique lieu de vie. Impossible enfin de passer sous silence la gigantesque Ferraille, un dépotoir titanesque dans lequel règne un vacarme infernal, produit par les tôles froissées, pilées et concassées qui viennent s'y échouer, célèbre également pour son cirque ambulant qui se déplace de dépotoir en dépotoir... et la terrible Fourmilière, labyrinthe chaotique à l'ambiance malsaine et aux secrets plus sombres que la nuit.

Les coulées nourricières

Telles des veines gorgées de vie, les coulées remontent les flancs du volcan jusqu'aux hauteurs de la Marche des Lumières, charriant dans la moite chaleur de leurs serres l'un des biens les plus précieux de Phénice : la nourriture. Il existe trois « véritables » coulées nourricières et une coulée dite « spirituelle » que l'on considère appartenir à la Marche des Lumières. Divisées en bocages, les coulées permettent la culture et l'élevage et sont entretenues par les nourrisseurs. La coulée de la Fourche, qui partage en deux la Ceinture de Nux, est l'une des plus isolationnistes. On accuse les nourrisseurs qui y travaillent de rationner les habitants de Phénice, mais quel intérêt auraient-ils donc à le faire ? Trois des bocages de la Fourche sont consacrés à la culture du rueg dont, outre des fibres très résistantes, certains tirent un alcool fort prisé des classes les plus basses. La Première coulée, qui est aussi la plus ancienne, est placée sous la coupe de neuf pasteurs aux velléités expansionnistes devenues célèbres. Estimant que les coulées ne suffiront bientôt plus à fournir au stallite sa subsistance, ces hommes prônent la colonisation des stallites voisins : un point de vue compréhensible, mais encore fort contesté. La troisième coulée est sans doute la plus généreuse. Coulée de l'Amicale. Ne porte-t-elle pas bien son nom ? En outre, il s'agit sans doute de la plus jolie et de la plus typique des trois coulées, avec ses places des mercis — des marchés où la nourriture, pour une fois, abonde — et son funiculaire, parcourant la longue travée centrale qui la creuse.

La Grande Marche

Poursuivons notre progression et abordons maintenant la Grande Marche, moins peuplée, moins dangereuse et moins bruyante que la première, et peuplée de personnages brillants, intéressantes et inventifs. Voici d'abord le Domaine, quartier administratif mais prestigieux où réside le pouvoir de la Grande Marche. Malgré son côté solennel, le Domaine n'est dénué ni d'intérêt, ni de prouesses architecturales — témoin le fameux Palais du Plan, massif et prétentieux, ou le splendide beffroi — sans doute l'édifice le plus élevé de Phénice, aux proportions harmonieuses. Attardons-nous à présent dans le quartier de la Chapelle, pittoresque et joyeux, peuplé d'inventeurs et d'artistes de toutes sortes. Peut-être vous arrêterez-vous un moment à l'Auberge du Fou Volant pour écouter leurs fameux récits ? Peut-être préférerez-vous vous aventurer dans le mystérieux Ghetto Oriental, le seul endroit véritablement dangereux de la Grande Marche, refuge de la diaspora nippone dont les membres vivent repliés sur leurs souvenirs ? À moins que vous ne décidiez de prendre votre temps et de parcourir les petites ruelles du quartier des Laves, avec ses fameuses fontaines et son arène bien connue, où vous attend l'un des plus étonnants spectacles que peut vous offrir Phénice. Il faut également évoquer les Trouées, une zone industrielle pleine d'effervescence où le curieux, s'il ne craint pas de s'égarer dans les galeries minières qui trouent la montagne, peut venir « prendre le pouls » du volcan et observer les mineurs au travail — spectacle aussi dangereux que fascinant. Le quartier de la Chapelle n'est pas le seul repaire d'inventeurs de cette Marche riche en esprits fertiles : allez donc faire un tour dans l'Inventorium, peuplé de scientifiques étranges et souvent plongé dans une incroyable effervescence (vous en profiterez pour admirer l'étonnant palais arachnéen) ou dans le quartier des Faiseurs,



désordonné, où des hordes d'inventeurs inventent des mécanismes et des machines avant même que vous ayez pu penser leur existence, dans un désordre des plus réjouissant ! Vous pourrez terminer votre visite de façon apaisante en vous rendant dans le quartier des Brumes, toujours plongé, comme son nom l'indique, dans un brouillard épais comme la poix, et célèbre pour son château d'eau et son aqueduc. Ne manquez pas non plus de rendre hommage à l'une plus célèbres familles de Phénice — les Cascatelle, dont les frasques théâtrales et légendaires confinent désormais au folklore. Et jetez donc un œil aux curieuses Closeries, dont les maisons sur pilotis semblent flotter au-dessus des brumes dans un calme presque surnaturel : vous en reviendrez pensif et rêveur, mais aussi plein d'une énergie nouvelle.

L'Atre

Plus qu'un véritable quartier, l'Âtre s'apparente à une gigantesque forteresse, imposante et majestueuse, symbole d'autorité et de respect. Outre les Foyers, que l'on trouve dans presque tous les quartiers de Phénice et les différentes enceintes (la Grande Muraille, qui abrite de nombreuses casernes, et les Remparts sculptés de somptueux bas-reliefs qui séparent la première de la Grande Marche), l'autorité des gardiens du feu s'étend à de nombreux édifices. La Tour Aveugle, le plus célèbre d'entre eux peut-être, est le quartier général de la milice phénicienne. Il surplombe l'étonnant Palais de Justice, une incroyable sphère blanche rattachée à la terre par un terrible pont escarpé, qui impose peur et respect dans les cœurs. On pourrait en dire autant du fameux Puits de la Rédemption, un véritable gouffre parcouru d'un escalier en spirale qui fait office de prison officielle, mais l'Âtre est également connu pour ses

quatre redoutes. Celle des Guetteurs, avec son dôme amovible, est sans doute la plus typique de toutes. Elle abrite la célèbre compagnie 14, chargée d'éteindre les incendies, et comporte en outre un chenil où sont soignés plusieurs cerbères. La redoute des blasonnés, avec ses vieilles familles, semble vivre dans une autre époque — avec ses codes oubliés et ses manières compassées. Les phéniciens font montre d'une certaine affection pour les vieux guerriers de cette redoute, mais une nouvelle génération pousse ces vieux grognards vers la sortie. La redoute des huileurs, forteresse de pierre aux larges baies vitrées, accueille les ingénieurs de l'armée, qui travaillent sur d'étranges machines de guerre. Ses premiers habitants s'occupaient du feu : aujourd'hui, c'est toujours de feu dont il est question… mais de celui des armes. La redoute des Saint-Vorle, pour finir, abrite un corps d'élite et une manufacture de grenades. La discipline inflexible qui y règne est emblématique d'un quartier dont dépend la sécurité du stallite tout entier.

La Marche des Lumieres

Sacrée, silencieuse, onirique, merveilleuse, telle est la Marche des Lumières. Aucun qualificatif ne suffirait à chanter sa beauté, et le voyageur qui finit la visite de Phénice en montant vers elle ne peut s'empêcher de pousser un soupir d'admiration et de plénitude : c'est là, comprend-il, que bat le véritable cœur du stallite. C'est là qu'est son âme. Malheureusement, il est très douteux que ce même voyageur puisse jamais contempler la beauté du Cercle de Feu et de la Cité Interdite, offerte comme un calice à la sauvage beauté du volcan, avec la corolle de ses douze ponts lumineux, son palais suspendu, miracle d'équilibre et d'harmonie, et son Fa-Raha impérial, symbole de lumière éternelle, dont les voyageurs aperçoivent la lumière à des dizaines de kilomètres à la ronde… Mais il pourra se consoler en déambulant dans la Galerie du Souvenir et en revivant au rythme de ses fresques et de ses icônes. Peut-être le laissera-t-on errer dans les grands halls de la bibliothèque et compulser ses ouvrages pleins d'un antique savoir ? Peut-être préférera-t-il le calme paisible de la splendide cathédrale — lieu de lumière et de beauté figurant un phénix — animal mythique symbole de Phénice ? Levons les yeux vers les Chaires des Révérés : c'est ici que siège le pouvoir politique du stallite. Le Panthéon est là pour rappeler au visiteur la grandeur du destin de ceux qui participèrent à l'édification du plus grand stallite de la Roke. Seuls les plus grands parmi les plus grands sont dignes de reposer à jamais en ce lieu. Difficile lorsque l'on parle de Marche des Lumières de passer sous silence la coulée spirituelle, lieu de toutes les processions religieuses — voie sacrée par excellence. Il est vrai, comme le clament certains phéniciens, que cette trouée vierge de toute culture est un luxe insensé dont le stallite pourrait théoriquement se passer. Mais ne participe-t-elle pas de son effarante grandeur ? N'est-elle pas le symbole de la ferveur religieuse dont savent parfois faire preuve ses habitants ? Impossible pour finir de ne pas évoquer les Sanctuaires, avec leur volière, leur Salle des Cristaux et leurs nombreux lieux de méditation et de silence aux proportions idéales. Impossible d'oublier les extraordinaires Statues-Logis, avec leur Arche cristalline et leurs visages impassibles qui servent de logements aux prôneurs et à leurs familles. Perchés sur les plus hauts de ces édifices, le visiteur bienheureux embrasse du regard un paysage immense : le stallite plein de vie s'offre alors à ses yeux émerveillés, dans toute son incroyable diversité, et les plaines désolées de la Roke s'étendent à l'infini — leurs contours se noyant peu à peu dans la brume du lointain. Devant tant de beauté, une larme viendra parfois perler à la paupière du voyageur. Polis et discrets, les prôneurs ont coutume de dire que c'est le vent glacé qui l'a fait venir…

LES ABORDS

LES MINES

Phénice ne peut pas compter uniquement sur les ressources qui sont contenues au sein du volcan. Si les bâtisseurs ont ouvert de nombreuses de mines dans l'enceinte du stallite, d'autres ont du se créer dans les Abords de Phénice. À l'origine, on confia leur exploitation à des colons, en majorité des gardiens du feu, car ils étaient les seuls à pouvoir assurer la sécurité de ces nouvelles mines. Petit à petit, les Abords phéniciens ont été rendus plus sûrs et ce dans un rayon de dix kilomètres autour du stallite. Des patrouilles de vigilants renforcées par des tours de guet permettent désormais de prévenir le danger, même si cela n'empêche pas toujours des créatures isolées de se glisser au travers du « cordon ». Quoi qu'il en soit, les mines ont pu prospérer et s'enfoncer, chaque année, plus profondément. On extrait en grande partie du fer, de la pierre, du plomb, du cuivre et du zinc et en petites quantités, de l'argent, de l'or et de l'ardoise au gré des découvertes des filons.

LES MINIERS DES ABORDS

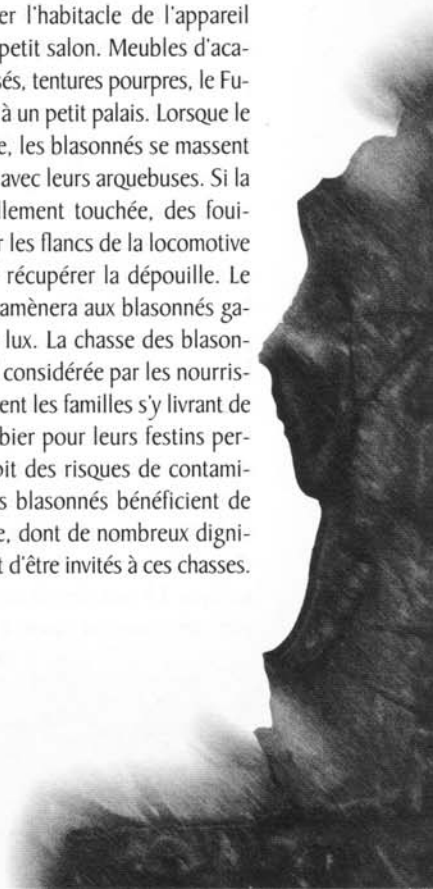
Chaque matin, aux portes de la Halte des Lointains, des contremaîtres bâtisseurs engagent les fouineurs qui travailleront à la mine. Les trois-quarts de ces ouvriers sont engagés régulièrement mais le dernier quart fluctue en raison des explosions, des éboulements et des maladies. Les contremaîtres et les miniers gagnent en lente procession les différentes mines où des vigilants armés jusqu'aux dents montent la garde. Le travail commencera donc à l'aube pour se terminer au crépuscule. À cette heure, des centaines de miniers regagnent la Halte des Lointains et entrent dans Phénice sous l'œil des Mémoires.

LE GISEMENT DES SUPPLICIÉS

Cette mine de charbon prolongée à la surface par une petite usine de raffinement, est la plus importante des Abords de Phénice. Elle monopolise chaque jour les efforts de près de trois cents ouvriers, qui s'enfoncent dans ses entrailles au mépris des risques encourus. Le danger vient surtout des alentours du gisement, entièrement cernés par des champs de mine datant de l'Avant ! Les rumeurs les plus folles ont couru sur l'origine de ces engins mortels qui ont causé la mort de nombreux fouineurs. Des explorateurs tentent régulièrement de retrouver cette mystérieuse base militaire de l'Avant que les hommes de l'époque avaient si bien protégée. Jusqu'à présent, ces fouilles n'ont jamais abouti. Il reste les champs de mine que plusieurs centaines de miniers traversent chaque jour. S'il existe désormais des chemins balisés, des règlements de compte entre miniers jettent souvent des malheureux en dehors de ces chemins. Ceux qui survivent aux explosions sont surnommés les « suppliciés » et s'en vont rejoindre les mendiants de la Première Marche.

LA CHASSE DES BLASONNÉS

Les grandes familles blasonnées ont sauvegardé certains de leurs privilèges sur les mines des Abords, dont elles furent un temps les propriétaires exclusifs. Des chasses privées sont régulièrement organisées à partir d'une casemate sur le flanc est du Rempart. Les blasonnés utilisent une sorte de grosse locomotive à vapeur circulant sur les deux kilomètres de rail entretenus par les familles, qui n'hésitent pas à payer des fouineurs volontaires pour accomplir ce travail. À partir de cet engin surnommé le « Fumant » (la locomotive dégage en effet une fumée noire, abondante et très opaque), les blasonnés circulent sur leur rail en attendant que des bêtes sauvages (loups, razorbacks) passent à leur portée. Malgré les apparences, l'intérieur du Fumant est très confortable. Rassurés par le blindage de la locomotive, les blasonnés n'ont pas hésité à engloutir des fortunes pour transformer l'habitacle de l'appareil en un véritable petit salon. Meubles d'acajou, lambris boisés, tentures pourpres, le Fumant ressemble à un petit palais. Lorsque le gibier est en vue, les blasonnés se massent aux meurtrières avec leurs arquebuses. Si la bête est mortellement touchée, des fouineurs juchés sur les flancs de la locomotive s'élancent pour récupérer la dépouille. Le premier qui la ramènera aux blasonnés gagnera quelques lux. La chasse des blasonnés est très mal considérée par les nourrisseurs, qui accusent les familles s'y livrant de dissimuler le gibier pour leurs festins personnels, en dépit des risques de contamination. Mais les blasonnés bénéficient de l'appui de l'Âtre, dont de nombreux dignitaires apprécient d'être invités à ces chasses.



L'AVANT-POSTE DE LA FAILLE

À une douzaine de kilomètres environ à l'est du stallite, à l'extrémité du halo de lumière phénicien, le relief s'interrompt brutalement devant une profonde falaise où se tenaient jadis les eaux de l'Avant. Moins d'un kilomètre plus loin, le relief remonte en crêtes dentelées, dessinant ainsi une large faille sur laquelle veille l'avant-poste phénicien. Échouer à cet endroit équivaut pour les vigilants à une punition sévère. Exceptée une tour luciphore permettant de rester en liaison avec Phénice, ces vigilants sont livrés à eux-mêmes…

La tour de l'Observatoire

Cette haute tour carrée domine l'avant-poste. Installée en équilibre sur l'arête de la falaise, elle a été édifiée par les meilleurs bâtisseurs phéniciens. Sa particularité tient aux deux coupoles qui ferment ses extrémités. Sous la tour, collée sur le flanc de la falaise, on trouve en effet une coupole retournée, hérissée de télescopes. Le même principe vaut pour le sommet de la tour, où une autre coupole livre passage à plusieurs dizaines de télescopes. Grâce à cette architecture périlleuse, les vigilants sont en mesure d'observer l'étroit chemin qui remonte de la Faille ainsi que les intrus qui tenteraient de s'approcher de Phénice : d'étranges créatures essayent parfois d'escalader la paroi pour s'attaquer à l'avant-poste. Quatre hommes se tiennent en permanence dans chacun des deux observatoires. L'œil vissé à leur télescope, ils notent chaque détail sur de petits carnets dont l'essentiel est livré chaque soir à Phénice par l'intermédiaire du luciphore. La tour est également équipée d'armes à distance afin de repousser les assaillants. En plus des dix arquebuses et des arcs, on trouve un canon à vapeur dans la coupole du sommet et quelques grenades phéniciennes disposées dans des jarres métalliques. Jusqu'ici, cela a suffit pour repousser ceux qui ont attaqué l'avant-poste.

Le quartier-vie des vigilants

Accolée à la tour de l'Observatoire, une haute bâtisse cernée par des murailles sert d'habitation aux vigilants. Ils sont trente-cinq au total, commandés par un flambeau (voir ci-dessous). Le rez-de-chaussée du quartier-vie est une grande salle commune où les vigilants prennent leurs repas et organisent des veillées le soir pour chasser leur angoisse. Le premier étage est divisé en petites chambres individuelles où chaque vigilant entrepose ses maigres effets personnels. Le second étage sert d'entrepôt où l'on conserve les réserves de nourriture. Les vigilants de la Faille sont relevés tous les trois mois, une période terriblement longue qui peut venir à bout des individus les plus résistants. Pour aller et venir entre Phénice, les relèves utilisent un landeur qui ne reste jamais à l'avant-poste (ceci afin d'éviter d'éventuelles désertions).

Le syndrome de Syrte

Depuis fort longtemps, des gardiens du feu sont victimes de ce syndrome. Il affecte ceux dont le psychisme finit par céder à la noirceur du dehors, aiguisant leur tendances paranoïaques et multipliant leurs comportements suicidaires. Généralement, la victime commence à fuir les murailles, trouvant tous les prétextes pour rester à l'intérieur de l'avant-poste. Puis elle entre dans des périodes d'hébétude, le visage collé aux meurtrières en direction de Phénice. À partir de cet instant, elle peut devenir totalement incontrôlable. Certains tentent de rallier Phénice à pied, sans aucun matériel de survie. D'autres se persuadent qu'il faut disparaître dans la terre et creusent frénétiquement des trous puis des galeries pour essayer de rejoindre le stallite. Lorsqu'un vigilant est victime d'un tel syndrome, il lui faut plusieurs mois de repos à Phénice pour échapper à ses démons. Par la suite, il ne rejoindra plus aucun avant-poste.

FOD NARUL, flambeau de la Faille

Ce personnage est une exception. Atteint de nanisme, il n'avait en principe aucune chance de survivre dans Phénice. Pourtant, ses parents fouineurs décidèrent malgré tout de l'éduquer. Montré du doigt et insulté pour son apparence, Fod connut une adolescence sinistre. Malgré son handicap, il était pourtant robuste et ses coups de poing lui permirent de devenir l'un des meilleurs boxeurs clandestins de la Première Marche. Sa vie bascula lorsqu'il fut remarqué par un gardien du feu qui décida de le prendre avec lui. L'accalmie fut de courte durée : Fod avait trouvé une famille, mais ses protecteurs avaient oublié un peu vite que les nains n'avaient pas forcément leur place dans l'Âtre. Fod a fini par échouer dans l'avant-poste de la Faille où sa trempe lui permet de tenir dix mois sur douze, depuis bientôt cinq ans.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Agresser 5, Supporter 3
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Forcer 4
- RÉSISTANCE 4
- SENS 2 / Surveiller 1
- TREMPE 3 / Résister 4

- COMMUNICATION 1
- ERUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Métal 1
- SURVIE 3 / Stallite 2, Chaos 2
- RELATIONS 2 / Saint Vorle 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Manople 3, Balance 3, Arquebuse 2

LE MONASTERE DE L'ÉPREUVE

Au delà des murailles de Phénice, caché au fond d'une gorge, le monastère de l'Épreuve abrite une communauté de prôneurs mystiques. Dans une atmosphère perpétuellement enfumée du fait des nombreuses fumerolles qui l'entourent, la communauté vit à l'écart dans une pénombre rougeoyante produite par des fractures qui laissent s'échapper gaz sulfureux et magma bouillonnant. Lorsque les prôneurs de Phénice veulent s'isoler, ils peuvent venir ici pour méditer et éprouver leur foi à l'occasion d'ordalies craintes par ceux qui doutent.

LÉGENDES DES ABORDS

LES CROCS DE LA NUIT

De nombreuses légendes évoquent des bêtes monstrueuses rôdant autour de Phénice. Chaque disparition donne lieu à mille et une suppositions où l'imagination l'emporte souvent sur la vérité. L'une d'elle pourtant est suffisamment récurrente pour que certains vigilants aient organisé de véritables battues pour tenter d'en percer le mystère. Les rapports les plus crédibles font état d'une meute de loups énormes capables de se déplacer dans un silence absolu. On évoque des crocs longs de plusieurs dizaines de centimètre, des pelages tavelées de croûtes de sang séché, des pattes capables d'arracher une tête... L'état de certains cadavres laisse supposer que les crocs de la nuit ne sont pas de simples loups errants et affamés.

LA VOIE CACHÉE

Une légende évoque la « Voie Cachée » comme un chemin mystérieux menant vers un havre bienheureux. Mais les récits divergent largement : pour certains, il s'agirait simplement d'une route menant vers une forêt mythique de Solaria. Pour d'autres, une voie souterraine menant vers la Terre Creuse, mythe né au cœur du quartier de la fourmilière. Une dernière théorie évoque un chemin secret, serpentant à travers les îles-promontoires du bassin méditerranéen, chemin qui mènerait à un stallite merveilleux bercé d'une lumière magique le rendant invisible aux yeux des hommes. Plusieurs expéditions sont parties sur les traces de la Voie Cachée, jusqu'ici sans résultat.

GANT-NOIR, CROQUE-MITAINE PHÉNICIEN

Les phéniciens se sont toujours méfiés de leurs aristocrates. Les rumeurs ne faiblissent pas quand il s'agit d'évoquer les blasonnés chassant des phéniciens bannis. Gant-Noir est apparu comme une cristallisation de cette méfiance. On parle d'un homme portant un long manteau noir, un masque terrifiant hérissé de pointes et de longues mains couvertes de gants de velours noirs. Certains prôneurs ont prêté une oreille attentive à cette légende depuis que plusieurs marcheurs ont été découverts à proximité de Phénice le visage violacé et le cou brisé.

LE GRISOU DES MINES

Le grisou désigne une sorte d'ombre noire qui progresserait à travers les galeries souterraines des mines phéniciennes. Cette ombre a été aperçue par de nombreux miniers mais se serait retirée à leur approche, effrayée par leur torche. N'importe quel minier sait qu'une lumière éteinte peut le mettre à la merci de cette ombre capable de phagocyter sa victime en quelques minutes. Bien qu'il n'y ait pas de preuve formelle, les os visibles çà et là dans les galeries où des hommes ont disparu laissent présager le pire. Depuis quelques années, des rumeurs prétendent que le grisou serait à l'affût dans les galeries menant vers Phénice. Les prôneurs, alertés de la situation, ont interdit que les galeries minières s'approchent à moins de deux cent mètres du Rempart phénicien. Mais les gens affirment que cela ne suffira pas. Au sein même de Phénice, des fouineurs de la fourmilière auraient déjà creusé par-dessous la Grande Muraille.

LES NOUVEAUX SOLEILS

De tous temps, le FaRaha a exercé une intense fascination sur les esprits phéniciens. Pour beaucoup, il aurait même la force magique de percer le Noir-Nuage. Cette rumeur persistante n'a jamais fait le bonheur des prôneurs. Accusés de retarder le phénomène, ils ont fini par prétendre qu'ils attendaient d'accumuler suffisamment de lumière pour être sûrs de percer d'un seul coup le Noir-Nuage (une explication qui n'a convaincu que les plus crédules). Lorsque l'on évoque les « nouveaux soleils », on parle d'une journée mythique où le Noir-Nuage se craquellera et où des milliers de rayons du Grand Solaar commenceront à bercer les alentours de Phénice. Alors, affirment les plus audacieux, la nuit disparaîtra et le stallite vivra éternellement dans un écrin de lumière radieuse.

LES LIEUX

Niché au creux d'anfractuosités de basalte projetant des ombres déformées, le monastère est construit autour d'un bâtiment circulaire. Ici, tout n'est qu'austérité et dépouillement afin de favoriser l'introspection et la méditation. Outre une salle de culte construite au centre du bâtiment principal, seules trois cellules permanentes sont aménagées pour les frères responsables du monastère. Au delà, ce sont deux escaliers taillés dans la roche qui plongent dans les profondeurs de la gorge et qui mènent à un réseau de galeries ouvrant sur d'étroites cellules où les prôneurs de Phénice viennent faire retraite. Les cellules de retraite sont très exiguës. Il est impossible de s'y tenir debout et aucune source de lumière n'est fournie. Lorsqu'un prôneur y est conduit, un frère cénobite obstrue l'ouverture dans la paroi grâce à de lourdes pierres. Par la suite, une fois par jour, des champignons séchés et un cruchon sont glissés par cette ouverture. Outre ces différentes pièces, un passage souterrain mène à une champignonnière ainsi qu'à une source d'eau tiède. Cette partie du monastère est entretenue par le frère visiteur et fournit la nourriture de base des pénitents. Pour ce qui sort de l'ordinaire, des nourris-

seurs de Phénice viennent au monastère deux fois par mois. Il arrive aussi que des chasseurs viennent offrir une partie de leur chasse, mais de manière irrégulière.

RETRAITES ET ORDALIES

Le monastère de l'Épreuve a été fondé pour permettre aux prôneurs de Phénice d'éprouver leur foi. Situé dans un environnement inquiétant, loin des lumières du stallite, l'endroit est destiné à confronter les croyants aux Ténèbres. Enfermés dans une cellule, les pénitents sont privés de lumière, nus et seuls face à leurs angoisses. Pour favoriser l'expérience mystique, les cellules sont noyées d'un gaz dont les émanations peuvent provoquer des visions, perçues comme autant d'épreuves ou de messages divins. Nombreux sont ceux qui sortent changés à jamais d'une semaine d'isolement et il n'est pas rare que dans les sous-sols résonnent des cris de folie des pénitents. Malheureusement pour eux, les cénobites ne doivent intervenir qu'à l'issue de la retraite, et jamais avant. Une fois, l'épreuve terminée, les pénitents peuvent être reçus par un guide dont le rôle est d'éclairer les visions de ses pensionnaires.

PATHER SUPERIORE DON CALVO, le guide

Grand et dégingandé, don Calvo traîne son austère silhouette émaciée dans la pénombre du monastère sur lequel il règne de manière autocratique. Persuadé que son ministère est capital pour le développement spirituel des prôneurs, il ne cesse de réclamer des séjours réguliers et obligatoires en son domaine pour tous les prôneurs. En général, lorsqu'il rôde dans la Marche des Lumières, les autres prôneurs évitent son regard de peur d'être invités à une « ordalie ». En dehors de ses exigences morales, don Calvo est réputé pour sa capacité à décrypter les énigmes et les visions.

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 3 / Supporter 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Contrôler 4
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Motiver 2, Résister 3

- COMMUNICATION 2
- ÉLOQUENCE 4 / Marchandage 2 Érudition 3
- COUTUMES PRÔNEURS 4 / Coutumes Marcheurs 1, Lettres 3, Intendance 3, Religion 4,
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Souterrains 3, Obscur 3
- RELATIONS 3 / Galerie de l'Héritage 3, Chaires 3, Sanctuaires 2, Masther Maël 1, Pather Superiore Median 2, Maître Viärken 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 2

SORORE YORGIA, gardienne des portes

Humble et discrète, Yorgia est chargée des relations avec l'extérieur. C'est elle qui accueille les étrangers et les nourrisseurs qui approvisionnent le monastère. Habituée à donner l'hospitalité à des voyageurs, elle connaît beaucoup de légendes et de rumeurs sur l'extérieur.

FRATHER GUYAUM, frère visiteur

Guyaum est un croyant exemplaire. Il connaît bien les écritures sacrées et ne manque jamais de rassurer ceux qui viennent au monastère subir une ordalie. C'est lui qui est chargé du respect du rituel et qui nourrit les pénitents.

HELON, le Troglo

Helon est l'objet de polémiques parmi les prôneurs. En effet, d'un âge vénérable, ce prôneur a quitté son ministère il y a plusieurs années pour mener une vie de reclus au monastère. Certains le croient fou, d'autres le qualifient de Saint. Il est vrai que ses discours sibyllins n'aident guère à se faire un avis définitif. Cela dit, on ne peut nier son courage et certains — même parmi les plus puissants de la Marche des Lumières — viennent parfois recueillir sa parole.

LES HALTES

LA HALTE DES OMBRES

De tous les accès à Phénice, la halte orientale était il y a peu encore la moins empruntée. En effet, contrairement aux autres portes, celle de l'est donne rapidement sur les marécages saumâtres du Chaudron des Enfers, peu empruntés par les caravanes. Cette situation a récemment changé avec l'arrivée de réfugiés venus de l'est et poussés par la panique des forces des ténèbres censées les avoir chassés. De manière à répondre à ces visiteurs inattendus, les gardiens du feu ont mis à contribution les avant-postes orientaux pour qu'ils dirigent les réfugiés vers la Porte Bienvenue. Ainsi, encadrés par des patrouilles de vigilants, ces individus déracinés sont ensuite parqués dans la Halte des Ombres où ils sont mis en quarantaine. Si l'afflux des réfugiés semble avoir décru, cette halte est maintenant le siège d'un véritable camp de concentration sous étroite surveillance. Ici, l'ambiance n'est pas au partage des légendes. Les réfugiés sont fatalistes et amers ; ils lâchent parfois d'étranges mises en garde contre la « menace » qui pèse sur les stallites.

La Porte Bienvenue

Cette imposante fortification de basalte a connu peu de rénovations et conserve les caractéristiques des fortifications ouvragées du passé de Phénice. La Porte Bienvenue est ainsi chargée de sculptures destinées à effrayer l'ennemi mais aussi à vanter les hauts faits du stallite à ses visiteurs. En passant sous cette arche, il est impossible de ne pas sentir le poids de l'histoire de Phénice peser sur ses épaules. Récemment, avec l'arrivée des réfugiés, cette impression s'est doublée de celle d'un regard inquisiteur, depuis qu'une garnison de défenseurs filtre les entrées. Cernée par un chemin de ronde ponctué de casemates, toute la halte est ainsi sous la haute surveillance d'une trentaine de gardiens du feu équipés d'armes à distance de précision et de tout l'équipement nécessaire au maintien de l'ordre. Pour assister les gardiens du feu, un prôneur a été dépêché sur les lieux afin de superviser l'immigration.

Le rituel d'exposition

L'attention des prôneurs pour les réfugiés de la Halte des Ombres ne vient pas que du danger de déstabilisation par immigration chaotique. En effet, la tâche essen-

FLAMBEAU HUBER CRÊTE-DE-SANG, Officier gardien du feu

Huber Crête de Sang, comme l'indique son patronyme typiquement blasonné, fait partie d'une famille d'officiers gardiens du feu de haut rang. Véritable archétype de la jeune génération de cette élite militaire, Huber arbore avec arrogance les marques de son rang et de son unité. Cantonné à la surveillance de ceux qu'il considère comme des pouilleux, il combat son amertume par une attitude arrogante quasiment caractérielle. Lorsqu'il est forcé d'être en contact avec un réfugié, il ne peut s'empêcher de grimacer de dégoût. Cette attitude n'est qu'un des signes du manque total de considération pour les habitants de la Halte.

- PRESTANCE 3 / Séduire 1, Influencer 2
- HARGNE 3
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 1, Résister 2

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Éloquence 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Gardiens du feu 5, Coutumes Prôneurs 2, Coutumes Marcheurs 1, Lettres 1, Intendance 2
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2 / Ruines 1, Obscur 2
- RELATIONS 3 / Halte des Ombres 5, Redoute des Blasonnés 3, Galerie de L'Héritage 2
Pather Gregor 2, Souria Mentel - 2, Henry de Galiano 3
- ARTS MARTIAUX 3
Esponton 2, Flambergue 4

tielle du prôneur de la Porte Bienvenue consiste à entreprendre pour chaque réfugié un rituel « magique ». L'accomplissement du rituel pour tout candidat à l'hospitalité phénicienne se déroule dans une salle spéciale de la Porte. Grâce à un appareillage optique produisant une lumière aveuglante, le prôneur cherche à « révéler » l'âme du réfugié. Si celle-ci est pure, il est admis en quarantaine. Dans le cas contraire, le malheureux est refoulé, voire chassé loin du stallite… et l'on n'entend plus jamais parler de lui.

Le Camp des Lamentations

Lorsque les premiers réfugiés de l'est sont arrivés, les gardiens du feu ont délimité une partie de la Halte par de hautes grilles. C'est derrière cette barrière que le Camp des Lamentations a commencé de s'étendre. Un jour, devant l'accroissement de population, une deuxième zone de cantonnement a dû être levée et il serait possible qu'une troisième soit nécessaire sous peu. Véritable village de toiles soumis à des conditions de vie difficiles, le Camp des Lamentations porte bien son nom. Le soir, lorsque les feux des braseros illuminent la Halte des Ombres, des chants lugubres s'élèvent dans la nuit et font frissonner ceux qui passent à portée. Le jour, lorsque les réfugiés ont assez d'énergie après une nuit passée à lutter contre le froid, des attroupements ont lieu aux abords du Lazaret tout proche où ont lieu les soins et les distributions de nourriture. Ailleurs, c'est la loi du plus fort qui règne, notamment celle de gangs qui rançonnent les plus faibles.

L'Aube Noire

De nombreuses légendes circulent au sein de la Halte des Ombres. En dehors des contes et fables exotiques des lointaines contrées de l'est, les phéniciens qui prêtent l'oreille aux veillées du Camp des Lamentations sont souvent frappés par la récurrence du thème de l'Aube Noire. En effet, même si les réfugiés sont très discrets quant à leur passé, ils semblent craindre unanimement les signes qui indiquent qu'un jour, la Lumière serait engloutie par les Ténèbres. Cette seconde apocalypse serait annoncée par une aube noire. Les plus pervers réussissent à semer le doute dans l'esprit des phéniciens en leur montrant que leur aube n'est plus aussi lumineuse que jadis…

PATHER GREGOR, prôneur

Le pather Gregor est un petit homme mince et chauve dont le visage mûr ne montre aucun signe de bienveillance. Malgré sa terne aura, il se présente toujours dans ses plus beaux habits d'apparat pour impressionner les réfugiés. Gregor a, en effet, la lourde tâche de procéder au rituel d'Exposition pour chacun des réfugiés qui désire séjourner dans Phénice. Cette mission l'accable pour d'obscures raisons ; il semble rongé par une sourde inquiétude dissimulée par un comportement prosélyte, moralisateur et parfois inquisiteur. Lorsque la Porte Bienvenue est fermée, il n'est pas rare de le voir fureter parmi les tentes du Camp des Lamentations.

Statut 2

- PRESTANCE 1 / Influencer 1, Impressionner 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 1 / Contrôler 3
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Surmonter 1, Motiver 2

- Communication 2 / Représentation 1, Éloquence 2, Empathie 1
- Érudition 3 / Coutumes Prôneurs 3, Coutumes Gardiens du feu 2, Coutumes Marcheurs 2, Légendes 1, Lettres 2, Religion 3
- Techniques 1 / Corps 2
- Survie2 / Stallite 1
- Relations 3 / Halte des Ombres 4, Chaires 3, Sanctuaires 2 / Huber Crête de Sang 2, Saint Mosdan - 3, Masther Vïarken 1
- Arts martiaux 1 / Poignard 2

SAINT-MOSDAN, prophète des réfugiés

Saint-Mosdan est un homme d'âge vénérable atteint d'une arthrose très handicapante qui lui donne une allure de bonsaï torturé. Aveugle de surcroît, il pourrait être une charge insoutenable pour la communauté de la Halte, mais bon nombre de réfugiés de l'est savent qu'il est un saint homme qui les guidera un jour vers un havre où ils pourront bâtir une nouvelle vie. Saint-Mosdan est ainsi leur prophète car il voit les choses de l'esprit. C'est lui qui a guidé toute une petite troupe vers Phénice où il est arrivé dans un état d'extrême faiblesse, porté sur une litière de fortune. Véritable oracle, Saint-Mosdan siège maintenant dans une tente où il prodigue conseils spirituels et mises en garde sibyllines à ses visiteurs. Lorsqu'il est seul, il se plonge dans de profondes méditations afin de mieux percevoir les signes qui indiqueraient qu'il est temps de reprendre la route pour rejoindre le paradis terrestre.

Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 6
- HARGNE 1 / Supporter 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 2 / Porter 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 1, Contrôler 3
- SENS 2 / S'orienter 3
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5, Résister 3

- Communication 3 / Éloquence 5, Empathie 5
- Érudition 3 / Coutumes Marcheurs 5, Légendes 2, Lettres 2, Religion 4, L'Avant 2
- Techniques 2
- Survie 2 / Oiseaux 2, Obscur 5
- Relations 2 / Halte des Ombres 5, Esteban Drüer 3, Souria Mentel 3
- Arts martiaux 1

Le Lazaret

Depuis bien longtemps, avant même que la Halte des Ombres n'abrite le Camp des Lamentations, un dispensaire géré par les nourrisseurs a été installé près de la Coulée Nourricière qui aboutit à la Halte. Traditionnellement, c'est là que les marcheurs blessés ou malades étaient soignés, mais cette fonction est devenue ardue avec l'afflux de réfugiés. En effet, les malheureux qui arrivent à Phénice sont souvent au seuil de la mort et il peut arriver que certains soient porteurs de maladies inconnues dans cette région. Contrairement aux gardiens du feu et aux prôneurs connus pour leur approche paranoïaque, les nourrisseurs agissent par solidarité mais aussi pour protéger Phénice d'une éventuelle épidémie. En dehors de sa fonction de dispensaire, le Lazaret est le centre de distribution des rations destinées aux résidents de la Halte.

Statut 4

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

- Communication 2 / Éloquence 2, Marchandage 2
- Érudition 2 / Coutumes Marcheurs 4, Coutumes Gardiens du Feu 2, Légendes 4, L'Avant 2
- Techniques 3 / Corps 2, Électricité 1, Huiles 1, Vents 1, Lumières 3, Antech 1
- Survie 3 / Stallite 2, Montagne 2, Marais 2, Obscur 4
- Relations 2 / Halte des Ombres 5 Saint-Mosdan 5, Souria Mentel 3
- Arts martiaux 3 / Balance 4, Palache 5, Boomerang 3

ESTEBAN DRÜER, marcheur charismatique

Tous les réfugiés de la Halte des Ombres ne se sont pas résignés à leur triste sort. Parmi ceux-là, Drüer est certainement l'un des plus charismatiques. Bien bâti, le visage buriné par les intempéries mais illuminé par un regard gris perçant, ce marcheur endurci voit loin et ne s'arrête pas devant l'adversité. Pour lui et les compagnons qui l'entourent, Phénice n'est qu'une étape qu'il compte exploiter pour rassembler les éléments d'une caravane de pionniers, constituée des réfugiés les plus volontaires. Cela fait, il pourra quitter le bourbier où il est prisonnier comme un animal en cage. Alors, il pourra rejoindre l'Obscur et accomplir sa quête : trouver le puits de lumière de ses rêves pour y fonder un nouveau stallite. En attendant son heure, Esteban Drüer a acquis l'aura d'un véritable chef au sein du Camp des Lamentations.

SOURIA MENTEL, soigneuse dévouée, responsable du Lazaret

Souria Mentel est une petite femme voûtée au visage semblable à une pomme séchée. Toujours débordante d'énergie malgré son âge, elle court d'une aile du Lazaret à l'autre pour répondre à une urgence ou régler un problème d'approvisionnement. C'est une soigneuse émérite : aucun détail ne lui échappe et ses diagnostics sont très pointus. La renommée de Souria a même atteint la Marche des Lumières lorsqu'elle a réussi à enrayer une épidémie d'une maladie jusqu'alors inconnue dans Phénice, le « sanglot noir ». Ses méthodes sont encore mal connues mais elle jouit d'une confiance absolue.

Statut 3

• PRESTANCE 2 / Influencer 3
• HARGNE 1 / Supporter 2
• AGILITÉ 3
• FORCE 1
• RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Contrôler 3
• SENS 2 / Observer 4
• TREMPE 2 / Surmonter 1, Motiver 2, Résister 2

- Communication 2 / Empathie 5
- Érudition 3 / Intendance 3, Coutumes Nourrisseurs 5, Coutumes Fouineurs 3, Coutumes Marcheurs 2, Coutumes Prôneurs 2,
- Techniques 3 / Bois 3, Corps 6, Lumières 2
- Survie 2 / Insectes 2, Obscur 1
- Relations 2 / Halte des Ombres 5, Coulée de l'Amicale 4 Malchior Astragrume 2, Mandicorte 2
- Arts martiaux 2

LA HALTE DES LOINTAINS

Caravansérail, casbah aux ruelles tortueuses, la Halte des Lointains est désormais la dernière étape vers le nord pour les caravanes venant du continent de Solaria. Elle est donc devenue un lieu d'échange, un gigantesque bazar grouillant et cosmopolite. Les ressources extraites des puits des Abords transitent par elle avant d'échouer dans le quartier des ferrailleurs. Cette Halte est le territoire des marchands. On vient y acheter des objets de l'Avant (le plus souvent inutilisables), des productions artisanales venant de Solaria ou encore des graines et du bétail. Les caravanes de lumière n'étant présentes qu'une partie de l'année, les marcheurs ont pris l'habitude de faire étape à Phénice durant la Frige, une époque où les comptoirs soldent pour quelques lux les marchandises qui leur restent.

L'ENTRÉE PAR LA HALTE DES LOINTAINS

Contrairement à la Halte des Ombres, celle des Lointains ne pouvait pas imposer aux caravaniers un rituel qu'ils auraient jugé offensant. C'est pourquoi la porte des Lointains a rapidement accueilli plusieurs mémoires capables de retenir les physionomies de centaines d'individus. Ils sont vingt hommes et femmes formés spécifiquement à la Rotonde des Mémoires pour ce travail éprouvant. Les marcheurs ne sont pas soumis à la surveillance des mémoires : avant d'entrer dans le stallite, ils sont orientés dans une salle où Melchior d'Astragume et ses disciples les examinent avec attention.

LE BAZAR

Lorsque l'on pénètre par la porte des Lointains après avoir subi le rituel d'exposition, on entre directement dans le bazar. Planté de baraques de torchis ou de planches ainsi que de tentes multicolores, le bazar offre un spectacle étonnant et coloré. On avance parmi des étals de bric et de broc, on croise des phéniciens venus de tous les quartiers, on finit par se perdre dans le lacis des ruelles qui pulsent au rythme des départs et des arrivées des caravanes de lumière. Le bazar comporte deux zones distinctes : la première est constituée des comptoirs des caravanes de lumière, de vastes entrepôts accolés les uns aux autres où l'on vend sur les toits, un petit monde de terrasses et d'escaliers où le lux est roi. La seconde zone rassemble surtout les petites boutiques des fouineurs phéniciens vendant les objets extraits des mines des Abords. Il s'agit là d'objets de la vie quotidienne sans grande valeur, notamment de la vaisselle, qui n'intéressent pas les ferrailleurs.

TROIS-OEIL, GUIDE DU BAZAR

Ce garçon chétif vêtu de haillons est réputé pour être l'un des meilleurs guides du bazar. Ils sont plusieurs dizaines de fouineurs comme lui à proposer leur service à ceux qui s'aventurent pour la première fois dans la Halte des Lointains. En effet, le bazar est un labyrinthe inextricable, en particulier du côté des tentes marchandes qui se montent et se démontent au gré des départs et des arrivées des caravanes de lumière. Trois-oeil prétend voir le passé ou l'avenir de ces rues éphémères. En réalité, contrairement à ses pairs, il possède des rudiments de lecture et il reverse une partie de ses gains à un défenseur de la porte qui lui laisse jeter un coup d'œil sur les registres d'entrées et de sorties de la Halte. Débrouillard et malin, Trois-oeil fait figure de modèle pour tous les adolescents qui veulent devenir guide du bazar.

- PRESTANCE 3 / Séduire 2, Influencer 2
- HARGNE 1 / Agresser 2
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 1
- SENS 3 / S'orienter 3, Observer 1
- TREMPE 1 / Résister 2

- COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Marchandage 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 1 / Lumière 1
- SURVIE 3 / Stallite 2, Rats 2
- RELATIONS 2 / Enceintes 2
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard courbé 4, Écorcheur 3

AMBO SAGANDA, administrateur du comptoir de silice

Ancien caravanier, Ambo s'est installé définitivement à Phénice pour administrer le comptoir de silice. Dans le stallite, la silice est surtout utilisé en verrerie et en joaillerie par les bâtisseurs de la Grande Marche. Sous forme de quartz cristallisé ou de poussière, la silice est conservé par Ambo dans de grandes cuves hermétiques en cuivre et en fer. Des vitres permettent aux bâtisseurs de choisir tel ou tel quartz à la suite de quoi, Ambo et ses serviteurs entreront dans les cuves. La toxicité de la silice est bien connue des solariens et Ambo Saganda prend de multiples précautions : il porte la plupart du temps un masque tribal converti en masque filtrant ainsi qu'une combinaison couverte de gris-gris.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Porter 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 2 / Motiver 2

- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Marchandage 5
- ÉRUDITION 2 / Intendance 2,
- TECHNIQUE 2 / Verre 5
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / Halte du Nord 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Katar 4

Les comptoirs des caravanes de lumiere

Ces caravanes ne sont présentes à Phénice que durant les mois du Souffle. En effet, elles comptent de nombreux chars à voile et ont besoin de vents forts pour rallier puis pour quitter Phénice. Au dernier mois du Souffle, lorsque le Frige s'annonce, les caravanes de lumière attendent le grand sirocco, un vent terrible qui traverse le bassin méditerranéen pendant deux ou trois semaines. Le grand sirocco permettra aux caravanes de lumière de rejoindre rapidement les contreforts de Solaria. Dans le bazar, chaque caravane de lumière loue un comptoir où elle propose ses marchandises. Il s'agit le plus souvent d'objets précieux hors de prix pour les fouineurs. On peut trouver du mobilier finement ouvragé, des nourritures raffinées, des tissus précieux, des épices, quelques objets technologiques etc. Chaque comptoir est chapeauté par de petites terrasses où les solariens vendent leurs marchandises. Des passerelles, des escaliers permettent aux visiteurs de se déplacer de comptoir en comptoir sans avoir besoin de descendre dans la rue. Trois foyers sont d'ailleurs installés sur ces terrasses afin d'appréhender les fouineurs qui sont nombreux à tenter leur chance pour cambrioler les entrepôts.

Les hotelleries des Lointains

La Halte a dû se doter de nombreuses hôtelleries pour accueillir ses visiteurs. Durant le Frige, elles sont nombreuses à fermer. En revanche, dès les premières brises du Souffle, elles ouvrent toutes leur porte. Par hôtellerie, il faut entendre le plus souvent de vastes dortoirs où, pour quelques lux, on peut obtenir une paillasse et une soupe. Il existe aussi plusieurs établissements confortables, notamment rue des navigateurs ou près des comptoirs à l'intention d'une clientèle aisée. Quant aux marcheurs, ils se contentent des bouges, des bâtisses crasseuses et sinistres qu'ils partagent avec les rats…

La rue des maitres-navigateurs

La présence des caravanes de lumière a favorisé l'émergence de cette rue entièrement dévouée à la navigation. Des auberges et des hôtelleries sont consacrées à ces navigateurs qui se retrouvent entre eux lorsque la caravane fait étape à Phénice. Personnages mystérieux, vêtus de robes bleu et or, coiffé de turbans dont les plis renferment parfois des lucilles endormies, ils sont considérés comme de véritables magiciens des vents. Des rumeurs prétendent d'ailleurs qu'ils commandent à ces vents grâce à des rituels et peut-être même des sacrifices. Les maîtres-navigateurs se mêlent rarement aux phéniciens. Ils acceptent tout au plus de rencontrer certains ingénieurs phéniciens travaillant sur l'usage des voiles en matière de transport. La rue abrite également les trois ateliers où l'on répare les grandes voiles des chars solariens. Du rueg tressé jusqu'aux résines arboricoles, ces ateliers tenus par des solariens sont d'excellents clients pour les coulées nourricières.

SALMEN ERZIZ, maître navigateur

Natif de Nâh, Salmen fait partie des rares esclaves affranchis du grand stallite solarien. Sa force et son sang-froid lui ont permis de se joindre à une caravane de lumière puis de grimper rapidement les échelons pour devenir un maître-navigateur émérite. Personnage orgueilleux mais juste, Salmen commande une demi-douzaine d'hommes d'équipage avec lesquels il a l'habitude de faire la fête lorsque la caravane fait étape à Phénice. Avec ses hommes, il ne manque jamais d'aller jusqu'à la Ceinture de Nux pour y goûter les charmes des phéniciennes. Malheureusement, Salmen Erziz s'est découvert une passion qui lui coûte cher : le jeu. L'année dernière, toutes ses économies ont été englouties dans les cercles de jeu de Nux. Cette année, Salmen compte bien se rattraper en ayant à l'esprit l'idée d'affronter le mystérieux « joueur au masque de cobra »…

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 3 / Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 4 / Porter 5
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5
- SENS 3 / S'orienter 4
- TREMPE 2 / Résister 3

- Communication 1
- Érudition 1
- Technique 2 / Vents 6
- Survie 4 / Déserts 5, Chaos 3
- Relations 1 / Ceinture de Nux 2
- Arts martiaux 3 / Katar 4, Arc 5

TOULAK, recruteur du stallite de Nâh

Le visage sec, la silhouette longiligne, Toulak est un conteur admirable, capable de manipuler son auditoire avec subtilité. Mais Toulak est avant tout un fidèle parmi les fidèles du stallite de Nâh dont il s'est fait le porte-parole. Si le consulat de Nâh dément formellement entretenir des relations avec ce personnage, celui-ci ne cesse pourtant de vanter la beauté et l'éclat de son stallite. À tel point d'ailleurs qu'il suscite régulièrement le départ des fouineurs séduits par son discours. Dans ce cas, Toulak les recommande à une caravane de lumière qui se chargera, une fois quittée Phénice, de les enchaîner pour les vendre comme esclaves au stallite de Nâh. Malgré les rumeurs qui évoquent cet esclavagisme, Toulak trouve toujours des fouineurs assez désespérés pour tenter l'aventure. Jusqu'ici, aucun n'a pu revenir à Phénice pour témoigner…

- PRESTANCE 3 / Séduire 4 Influencer 5
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 4 Surveiller 4
- TREMPE 2 / Motiver 3

- Communication 3 / Éloquence 5
- Érudition 2 / Religion 2, Coutumes marcheurs 1
- Technique 1
- Survie 1
- Relations 2 / l'ensemble des Abords 3
- Arts martiaux 1 / Écorcheur 2

L'amphithéatre des veillées solariennes

Construit à l'initiative du cirque d'Orchaos, ce petit amphithéâtre en pierre accueille chaque soir (durant la saison du Souffle) près de deux cents visiteurs venus écouter les solariens. Ces veillées sont des spectacles très appréciés par les fouineurs. Pour quelques lux, on vient entendre les solariens raconter leur vie mais aussi des légendes ou des histoires vécues. Les jeunes fouineurs en quête d'aventure ou tout simplement d'un avenir meilleur se disputent les places pour assister aux veillées. Le continent de Solaria apparaît pour beaucoup comme un éden où la vie serait enfin supportable. Si les prôneurs ont plusieurs fois qualifié ce spectacle de « propagande », il n'a jamais été interdit. Régulièrement, après avoir assisté à une veillée, des fouineurs décident de tout abandonner pour tenter de se joindre aux caravanes de lumière. Mais les élus sont très rares.

Les cintres célestes. le marché des lumieres

Cette place carrée, située au milieu des comptoirs, abrite un marché unique en son genre. Dès la nuit tombée, la place des auras accueille tous ceux qui sont susceptibles de vendre des objets en relation avec la lumière. Des objets de toute nature, des luxances aux torchines en passant par les casques-lumières. Ce marché de la lumière est coiffé par un grand chapiteau auquel on suspend des lampes à huile de rueg venues de tous les horizons. Cette charpente lumineuse est surnommée « les cintres célestes ». Des faiseurs viennent ici acheter de quoi s'éclairer pour leurs futurs voyages. De plus, les caravanes de lumière ne sont pas les seules à exposer. De nombreux bâtisseurs phéniciens viennent présenter leurs dernières créations aux cintres célestes.

Le consulat du stallite de Nah

Cette pyramide (quinze mètres de haut pour douze de côté) abrite les émissaires permanents du stallite de Nâh, porte du continent de Solaria. À ce jour, aucun phénicien n'a eu l'autorisation d'y pénétrer : les émissaires de Nâh reçoivent les prôneurs à l'extérieur du consulat. Phénice entretient du mieux qu'elle peut ses relations avec le puissant stallite solarien. La richesse des vallées de Nâh est telle que Phénice aimerait créer de véritables routes commerciales entre les deux stallites, indépendamment des caravanes de lumière qui exercent un monopole de moins en moins tolérable. Les tractations ont débuté voilà près de cinq ans sans que les deux stallites ne parviennent à s'entendre. Aucun n'ose encore entreprendre la construction de cette route qui exigerait des efforts considérables. Récemment, il a été question de la construire chacun d'un côté et d'établir une jonction. Mais les dangers sont encore trop nombreux. Les caravanes de lumière ont naturellement refusé d'appuyer le projet et les diverses expéditions chargées de définir le trajet d'une route entre les deux stallites ont disparu ou sont revenues en piteux état. Aujourd'hui, le consulat de Nâh est tenu en méfiance par les phéniciens. Des rumeurs concordantes parlent d'esclavagisme et les prôneurs craignent que Phénice ne soit à leurs yeux qu'un immense potentiel de main d'œuvre. En réalité, les deux stallites craignent qu'une route ne soit les prémisses d'une invasion, dans un sens ou dans l'autre.

LA HALTE NORD

Cette halte accueille les marcheurs venant de toute la Roke. Les défenseurs affectés ici sont particulièrement vigilants. Des Montagnes Noires jusqu'aux Nids des Aigles, les marcheurs qui s'engagent dans le chaudron des enfers pour rejoindre Phénice peuvent être la proie de toutes les maladies, de toutes les mutations. Toutefois, la Halte Nord n'est pas pour autant délaissée. En effet, la plupart des expéditions montées par Phénice partent de la Halte Nord. Des missionnaires, des explorateurs, des convoyeurs ou des cartographes quittent le stallite par petits groupes. Mais ces expéditions ne sont pas légions. En règle générale, on assiste à deux ou trois départs par semaine (généralement de dix à vingt hommes). Un climat étrange règne dans la Halte Nord, partagée entre l'ivresse des départs et la terreur qu'inspirent les récits de ceux qui reviennent.

La maison des transports

Cette grande bâtisse en pierre est flanquée de petits hangars où n'importe qui, moyennant finance, peut louer véhicules ou animaux de traits pour monter une expédition. Cette maison a les faveurs officielles de la Marche des Lumières. Les missionnaires, par exemple, n'achètent qu'à cet endroit. Il est vrai que la maison des transports offre des garanties sérieuses. Si les prix sont élevés, les véhicules sont au point et les animaux en bonne santé (ce qui n'est pas toujours le cas dans les autres boutiques proposant ce genre de service). On trouvera par exemple d'excellents traîneaux à roues tirés par des yaks ou encore des véhicules à vapeur.

La mise à l'écart

Comme les autres haltes, celle du Nord observe avec attention tous ceux qui arrivent à Phénice. La mise à l'écart consiste simplement à installer les marcheurs dans un hospice pendant plusieurs jours. À l'intérieur, des fouineurs se faisant passer pour de simples serviteurs espionnent le comportement des marcheurs et rapportent leurs observations à plusieurs prôneurs qui décident si tel ou tel marcheur peut entrer dans Phénice. L'hospice de la mise à l'écart est truffé de passages secrets et d'œilletons.

JAR MARIANUS, responsable de la mise à l'écart

Évincé de la Marche des Lumières, ce prôneur sévère et dénué de scrupules a été nommé à la tête de l'hospice de la Halte Nord où son intransigeance fait merveille. Grand échalas au regard torve, et au crâne chauve, Jar Marianus dirige dix fouineurs, ses « petits espions » chargés de déceler les éléments indésirables parmi les marcheurs entrant par la Halte Nord. Jar Marianus ne recule devant rien pour assurer l'efficacité de la mise à l'écart. Il n'hésite pas à faire disparaître ceux qui soupçonnent le rôle de l'hospice. Jar Marianus camoufle ses activités en organisant des cérémonies de purification à l'image de celles de la Halte des Ombres.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 6
- TREMPE 2

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 2 / coutumes proneurs 3
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 2 / Stallite 2
- RELATIONS 1 / Palais de Justice 2, coulée de la Fourche 2, Melchior Astragume 3
- ARTS MARTIAUX 1

GELDAHINE, cartographe improvisée

Cette jeune femme à l'esprit tortueux travaille à l'institut. Chargée de nettoyer les grandes plaques de cuivre, elle vit surtout la nuit pour proposer aux marcheurs et aux expéditions de véritables cartes au trésor. En recopiant ce qu'elle voit tous les jours, elle parvient à tracer des cartes cohérentes que beaucoup achètent sans hésiter. La rumeur fait état des tromperies de Geldahine et pourtant, elle trouve toujours autant de clients. Car plusieurs fois, des marcheurs ont prétendu que cette femme était capable de voir au-delà des lignes, qu'à force de nettoyer toutes les plaques, elle distinguait des choses que les membres de l'institut ne voyaient pas. Geldahine, un fichu sur la tête et un panier rempli de parchemins, erre toutes les nuits dans la halte à la recherche de ses clients.

- PRESTANCE 2 / Séduire 4, Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 1

- COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Marchandage 4
- ÉRUDITION 1 / Intendance 2
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / la Halte des Lointains 1
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard 2

L'institut cartographique

Depuis que plusieurs intellectuels des monastères ont rallié Phénice, une idée a germé dans l'esprit des prôneurs : Phénice aurait un avantage considérable sur les stallites de la Roke si elle possédait une cartographie complète de ce continent. L'institut a donc été créé afin de financer et d'organiser des expéditions cartographiques pour répertorier les routes praticables, les stallites mais aussi les mortezones ou les chaos. L'institut existe depuis bientôt un demi-siècle et il fait l'unanimité. Si deux tiers des expéditions disparaissent, celles qui ont pu revenir à Phénice ont permis d'avoir des cartes précises des alentours de Phénice jusqu'aux contreforts des Nids des Aigles. L'institut cartographique, un bâtiment aus-

tère, entrepose les précieuses cartes dans ses caves où les croquis ramenés par les expéditions sont reproduits sur d'immenses plaques de cuivre. Pour les consulter, il faut obtenir un passe-droit auprès des administrations de la Marche des Lumières.

Les missionnaires du Grand Solaar

De tout temps, des prôneurs mais aussi des gardiens du feu ont choisi de s'enfoncer dans le chaudron des enfers pour y construire des avant-postes ou des monastères afin de porter la sainte Lumière au beau milieu des Ténèbres. Le plus souvent, les missionnaires en partance rejoignent un monastère pour remplacer certains des leurs, épuisés physiquement et moralement par plusieurs mois passées entre les limons saumâtres et les hurlements de bêtes inconnues. Mais il arrive également que la Marche des Lumières organise le départ d'une expédition qui tentera de fonder un nouveau monastère. Dans ce cas, la Halte Nord devient l'objet d'une intense activité. Les missionnaires consultent les grandes cartes de cuivre, ils achètent le matériel au cours de longues tractations, ils tentent de louer les services des convoyeurs ou de la confrérie des passeurs. Bref, la Halte Nord se mobilise pour qu'un jour, des membres de cette expédition reviennent à Phénice victorieux.

La confrérie des passeurs

Lors des premiers contacts établis entre phéniciens et passeurs des Nids des Aigles, la confrérie des passeurs a décidé de dépêcher plusieurs des siens jusqu'à Phénice. Depuis, ils se sont organisés pour devenir une véritable institution de guides émérites dans le chaudron des enfers et ses pourtours. N'importe qui est en droit de faire appel à la confrérie des passeurs pour traverser le chaudron des enfers moyennant finance ou renseignements intéressants sur la région. Les passeurs comptent parmi les marcheurs les mieux adaptés aux conditions de vie de l'extérieur. Résistants, ils sont capables de survivre dans la plupart des milieux hostiles. De nombreuses expéditions ont dû leur salut à leur seule présence. Toutefois, la confrérie refuse systématiquement toutes les expéditions voulant rallier les Montagnes Noires.

ALFRED LE ROYAL, passeur de la confrérie

Vétéran respecté et célèbre, Alfred le Royal traîne sa grande carcasse bardée d'instruments étranges dans toute la Halte afin de prodiguer ses conseils à ceux qui s'apprêtent à partir. Altruiste, il refuse de fermer les yeux comme ses pairs sous prétexte que des missionnaires ou des marcheurs n'ont pas les moyens de s'offrir leur service. Un aigle sur l'épaule, Alfred le Royal est considéré comme une sorte d'ange gardien par beaucoup de marcheurs. D'ailleurs, certains achètent à des marchands ambulants de petites statuettes à son effigie — des statuettes qui, soi-disant, portent bonheur.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Supporter 4, Surprendre 4
- AGILITÉ 2 / Grimper 3, Camoufler 5
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 6
- TREMPE 2 / Surmonter 3, Résister 4

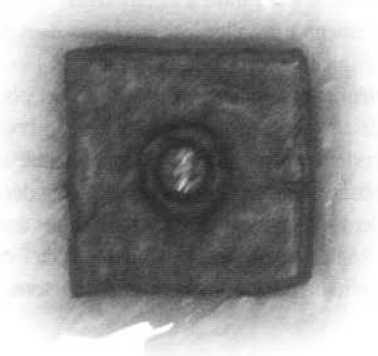
- Communication 1
- Érudition 1 / légendes 2
- Technique 2 / Huiles 2, Lumières 2
- Survie 4 / Rats 2, Chien 2, Oiseaux 6, Montagnes 6, Chaos 3, Obscur 4
- Relations 1 / légendes des Abords 4
- Arts martiaux 3 / Falchion 3, Hachette 4

Alfred le Royal, passeur de la confrérie

Vétéran respecté et célèbre, Alfred le Royal traîne sa grande carcasse bardée d'instruments étranges dans toute la Halte afin de prodiguer ses conseils à ceux qui s'apprêtent à partir. Altruiste, il refuse de fermer les yeux comme ses pairs sous prétexte que des missionnaires ou des marcheurs n'ont pas les moyens de s'offrir leur service. Un aigle sur l'épaule, Alfred le Royal est considéré comme une sorte d'ange gardien par beaucoup de marcheurs. D'ailleurs, certains achètent à des marchands ambulants de petites statuettes à son effigie — des statuettes qui, soi-disant, portent bonheur.

Les mémoires de l'Azur

La Rotonde des Mémoires entretient dans la Halte Nord une bâtisse discrète où des mémoires sont régulièrement formées pour partir vers les Monastères Bleus. Nombreux sont les phéniciens qui pensent que Phénice peut apprendre beaucoup de chose de ces havres d'intellectuels et de savants. Des mémoires de l'Azur montent régulièrement des expéditions sur la foi des récits de marcheurs ayant trouvé hospitalité dans un Monastère Bleu. Mais aucune jusqu'ici n'est revenue à Phénice.



LA PREMIERE MARCHE

LE QUARTIER DES LIBRES-TOURS

À l'époque où Phénice n'avait pas encore achevé la Grande Muraille, les bâtisseurs proposèrent de construire des tours pour loger les habitants. De la sorte, on gagnerait de la place et les tours pourraient servir à la défense du stallite en cas d'invasion. Les prôneurs, à l'époque, approuvèrent le projet et le chantier commença le long de la coulée nourricière de l'Amicale. Mais très vite, les coûts grimpèrent. Il fallut abandonner la pierre, trop longue à extraire, pour le fer et même la tôle. Les prôneurs finirent par douter de ce projet démesuré et quatre ans après la mise en chantier, il fut abandonné définitivement. Les cinquante-six tours déjà construites furent conservées et laissées aux fouineurs sans hésitation. On craignait qu'elles ne s'écroulent aux premiers soubresauts du volcan. D'année en année, les tours se peuplèrent, s'agrandirent de bric et de broc. Chacune d'entre elle devint un espace de pensée, un endroit clos abritant plusieurs familles partageant les mêmes idéaux. Aujourd'hui, le quartier des Libres-Tours est considéré par les prôneurs comme un lieu dangereux. En effet, chaque tour est devenue autonome, elle s'est personnalisée et a finit par instaurer son propre régime politique. Les tours se livrent entre elles à une guérilla féroce, sourde et invisible que les gardiens du feu observent attentivement.

JAGDALENA, capitaine matriarke

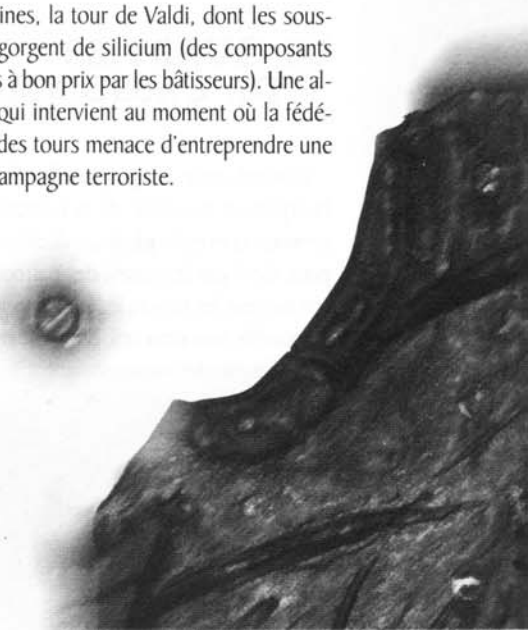
Le corps robuste, le visage taillé au couteau, Jagdalena est à la tête d'un groupe armé chargé d'assurer la défense de la tour et de mener les actions de guérilla. Toutes ces femmes portent un uniforme en cuir (de couleur bleu nuit) et de redoutables lancats à boulons capables de fracasser le crâne d'un homme. Jagdalena occupe avec ses soldats le rez-de-chaussée de la tour afin de surveiller la champignonnière. Régulièrement, elle s'engouffre dans les galeries afin de prévenir toute intrusion souterraine. Mais Jagdalena est également une terroriste efficace et chaque mois, secondée par quelques femmes triées sur le volet, elle quitte la tour pour affaiblir les tours voisines (excepté celle de Valdi). Il s'agit essentiellement d'allumer des incendies, de lancer deux ou trois grenades de lave ou encore d'enlever quelqu'un pour exiger une rançon.

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4 Esquiver 4
- FORCE 2 / Forcer 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Motiver 3

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Corps 3, Électricité 2
- SURVIE 2 / Rats 2, Champignons 4
- RELATIONS 1 / l'Assomoir 2, Simiagol 3, Louise de Trajane 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Lancat 6 (lance-boulon) tranchoir 3

LA TOUR MATRIARCALE

Cette tour carrée, haute de quarante-cinq mètres, abrite près d'une cinquantaine d'habitants dirigés par un conseil matriarcal. Une tour aux cinq premiers étages de pierre et au quatre derniers en métal, chapeautée par une sorte de bulle en cuivre où siègent les vingt femmes du conseil. À l'intérieur, les hommes obéissent aux femmes. Considérés avant tout comme des géniteurs, ils ne participent pas à la vie courante de la tour. Seules les femmes sont habilitées à gagner le puits creusé sous la tour où s'étend une vaste champignonnière clandestine. Quant à l'énergie, elle est fournie par de grosses éoliennes dont les pales sont visibles par dizaines sur les flancs de la tour et au sommet. Actuellement, la tour matriarcale tente de nouer une alliance avec sa voisines, la tour de Valdi, dont les sous-sols regorgent de silicium (des composants achetés à bon prix par les bâtisseurs). Une alliance qui intervient au moment où la fédération des tours menace d'entreprendre une vaste campagne terroriste.



LOUIS DE TRAJANE, conciliateur

Ce gardien du feu, ancien furet, a choisi de gagner le quartier des tours en ayant le secret espoir de convaincre les fouineurs d'abandonner les lieux. Fin diplomate, cet homme frêle au visage d'enfant passe ses journées à arpenter les tours pour tenter de faire fléchir l'obstination des fouineurs. Il a su, au fil des années, se faire accepter et de nombreux chefs de tour marchandent avec lui. Louis de Trajane, contre des promesses de vente ou parfois même des rentes viagères (!), octroie à ses tours de la nourriture, des armes etc. tout en amassant une série de contrats qui finiront par exproprier les fouineurs. Un travail de fourmi qui a fini par le décider à engager des sbires pour être présent un peu partout dans le quartier. Ses hommes exécutent le même travail que lui, en échange de fortes rémunérations.

- PRESTANCE 4 / Séduire 3, Influencer 5
- HARGNE 2
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 2

- COMMUNICATION 3 / Éloquence 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / coutumes fouineur 4
- TECHNIQUE 2 / Pierre 3
- SURVIE 2 / Stallite 4
- RELATIONS 3 / redoute des blasonnés 2, Palais de justice 3, Jagdalena 2
- ARTS MARTIAUX 2 / flambergue 4 troilame 3

LA TOUR SENTINELLE

Les gardiens du feu ont réalisé qu'ils n'étaient pas en mesure de nettoyer ce quartier d'agitateurs d'un seul coup : ils craignaient un conflit difficile et surtout, la réaction des phéniciens. Aussi, en accord avec les prôneurs, ont-ils racheté une tour. Désormais, ils favorisent tel ou tel clan, attendant que l'un d'eux faiblisse pour s'emparer des terrains en douceur — une sorte d'expropriation qui devrait s'étaler sur plusieurs années. Ce genre de procédure est bien entendu totalement illégale, mais les lois phéniciennes sont de moins en moins respectées. La Tour sentinelle est une véritable place forte, peuplée uniquement de volontaires dont on connaît l'animosité à l'égard des fouineurs. En tout, une garnison de près de quarante hommes dont la moitié fait chaque jour l'aller et retour jusqu'à l'Âtre pour y chercher de la nourriture. C'est là la seule faiblesse de la Tour sentinelle qui, contrairement aux autres, n'est pas autonome.

LES ENSEIGNES LUMINEUSES

Les tours se sont distinguées les unes des autres par des enseignes récupérées à la ferraille qui leur servent de symbole ou de blason. Des enseignes installées au sommet des tours, alimentées par des groupes électrogènes dont la luminosité est un gage de puissance. Il s'agit d'un montage approximatif de quelques ingénieurs à moitié fous, qui seraient bien incapables de réitérer leurs prouesses pour d'autres usages. Toujours est-il que lorsqu'une lettre s'éteint ou grille, la tour perd la face et risque de perdre des alliés. Les enseignes font l'objet d'une vénération toute particulière. Des hommes sont souvent chargés de les protéger, de trouver des moyens de les rendre plus lumineuses. Tous les deux mois, au cours d'une nuit dite de la Sainte Lumière, le quartier s'illumine. Les enseignes brillent en lettres de feu, certaines explosent, mais au petit jour, on connaît le clan qui dominera psychologiquement les autres pour les deux mois à venir.

LE QUARTIER DE L'ASSOMMOIR

Confiné entre le quartier des Écharpes Pourpres et la coulée de la Fourche, l'Assommoir concentre plusieurs dizaines de tripots. Géré par le conseil des patrons (ceux qui dirigent les tripots les plus importants), il accueille tous ceux qui, pour une nuit, désirent se saouler copieusement. Car les alcools de l'Assommoir, pour leur immense majorité, sont fabriqués sur place, dans des distilleries de fortune. Des alcools forts qui viennent à bout des plus résistants. L'Assommoir est un lieu dangereux où la criminalité est en hausse constante malgré des ligues de vertu qui tentent d'endiguer cette débauche de violence. Les ivrognes s'entretuent, certains disparaissent mystérieusement. Les gardiens du feu ont pratiquement démissionné, ne laissant qu'un seul foyer pour veiller sur le quartier. Cela pousse de plus en plus de voyous à venir s'y installer. De nombreux marcheurs trouvent refuge dans les hôtelleries crasseuses de l'Assommoir.

LA RUE DES ZIGZAG

Cette longue rue serpente à travers le quartier de bout en bout. C'est la rue principale sur laquelle s'ouvre les établissement les plus réputés. On y trouve des cabarets douteux, des tripots souterrains installés dans les caves mais aussi quelques auberges plus luxueuses où l'on consomme des alcools de mauvaise qualité. De véritables bandes organisées rodent, la nuit venue, en s'attaquant aux plus faibles. Néanmoins, pour l'essentiel, la rue des Zigzag appartient aux fouineurs qui viennent oublier leur malheur dans l'alcool.

La Fosse

Fragilisé par des établissements souterrains, le sol a fini par s'affaisser pour donner naissance à cette Fosse où périclitent de sombres tripots troglodytes. Paysage fracturé, failles béantes, la Fosse est fréquentée par la lie phénicienne qui trouve refuge dans ses méandres. Les tripots offrent ici des breuvages aux terribles effets. Des hommes sont devenus fous, des légendes parlent de goules errantes. En vérité, les cris et les hurlements qui déchirent les nuits de la Fosse ont définitivement mis à l'écart cet endroit sinistre de la vie phénicienne. Certains avancent même que des laborantins sans scrupules y pratiqueraient, sous couvert d'officier comme des soigneurs, des expériences sur des êtres humains.

Le cabaret des intouchables

Installé au bout de la rue des Zigzag, près de la coulée de la Fourche, le cabaret des intouchables offre chaque soir des spectacles chaotiques où des acteurs totalement ivres jouent des pièces improvisées. Ici, l'alcool règne en maître, notamment l'élixir, un breuvage à base de racines mystérieuses aux effets hallucinatoires. Les intouchables sont des comédiens qui jouent sous l'influence de l'élixir. De nombreux phéniciens pensent que leur rôle est salvateur et qu'ils pastichent des secrets qu'il faut savoir déchiffrer. Considérés comme des sortes d'oracles, les intouchables vivent au secret à l'intérieur du cabaret. Ils n'apparaissent que le soir, sur une scène surélevée recouverte par une bulle de verre aux armatures de bronze. Mystiques, illuminés et candides se pressent par centaines autour de cette bulle que les acteurs rejoignent par un couloir grillagé. Chaque soir, les invités essayeront de percer le secret des délires des intouchables.

SIMIAGOL, patron du Rêve Perdu

On descend au Rêve Perdu par une volée de marches qui aboutit à une grande salle étayée par de lourds piliers de fer. L'établissement est réputé pour accueillir les vieux marcheurs, les aventuriers à la recherche d'un travail. Toutes les rumeurs circulent dans les brumes du Rêve Perdu. On parle de gisements extraordinaires, de stallites merveilleux... Simiagol, lui-même ancien marcheur, a surtout construit sa réputation sur ses alcoolats, un liquide obtenu par distillation de l'alcool sur des plantes fraîches ou desséchées. Gros et trapu, le visage disparaissant sous une longue barbe brune, il connaît beaucoup de choses sur Phénice, en particulier sur les coulées dont il est un client apprécié. En revanche, il ne tolère aucun désordre dans son tripot. À la moindre bagarre, il est capable de sortir son fauchard pour calmer l'agité...

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 1
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Résister 4

- Communication 2
- Érudition 1
- Technique 2 / Champignon 2, Rueg 3
- Survie 2 / Chien 3, Stallite 2, Obscur 3
- Relations 1 / Ferraille 2, Ceinture de Nux 3, Scory le jeune 1
- Arts martiaux 2 / Fauchard 5

HECTOR MEULDERHYME, metteur en scène halluciné du cabaret des intouchables

Considéré comme un visionnaire, cet homme en habits noirs et bouffants, une pipe au coin des lèvres, « explore le champs de l'improvisation ». Artiste passionné, il est persuadé que des hommes vivent au-dessus de la croûte poussiéreuse qui a fait disparaître le soleil. Il pense que les prôneurs le savent et veulent empêcher les phéniciens de les contacter. Il oriente ainsi ses acteurs pour parler du soleil, du jour où il réapparaîtra avec des hommes venus d'ailleurs. Même si Hector Meulderhyme passe pour un agitateur, ses convictions ont fini par trouver des adeptes, de plus en plus nombreux au fil des années.

- PRESTANCE 2 / Séduire 3
- HARGNE 1 / Agresser 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 3

- Communication 2 / Éloquence 5
- Érudition 2 / Lettres 3
- Technique 1
- Survie 1
- Relations 2 / la Fourmilière 3, la Cathédrale 3
- Arts martiaux 1

Le quartier des Affres

Deux terribles événements ont marqué les origines de ce quartier pratiquement abandonné par les autorités phéniciennes. Le premier, en l'an 32, fut l'éruption du volcan qui engloutit les premières fondations de Phénice. En souvenir de cette épreuve, les phéniciens ont gardé ce mausolée pétrifié afin de rappeler à chacun le rôle essentiel des prôneurs qui « commandent » au volcan. Le second, moins attendu, fut l'éboulement d'une partie de la façade ouest du volcan. Pentus et escarpés, percés sans prudence par des galeries minières, les lieux se sont affaissés et sont restés en l'état depuis des décennies. Le quartier des Affres appartient aux criminels de tout bord et à tous ceux qui ont une raison de se cacher. Afin de circonscrire cet endroit maléfique, les gardiens du feu ont installé plusieurs petits foyers autour du quartier. Y être affecté est souvent synonyme de sanction pour un gardien du feu.

Le Mausolée

Souvenir vivace de la colère du volcan, le Mausolée est adoré par certains et haï par la plupart des autres. Dans un paysage presque lunaire de lave solidifiée, on trouve les cadavres pétrifiés de ceux qui n'avaient pas eu le temps de fuir le jour de l'éruption — un spectacle rigide et lugubre qui attire certains personnages à la curiosité morbide. Mais le Mausolée est également le repère des assassins qui peuvent espérer se cacher dans les plis chaotiques de la lave. Certains y creusent d'ailleurs de véritables petites maisons, des terriers, à l'image de ceux qui percent la fourmilière. Dans la journée, on peut s'aventurer sans trop de risques à l'intérieur du Mausolée. Certains phéniciens, notamment des prôneurs, y organisent des pèlerinages éducatifs (sous bonne garde tout de même), à l'usage d'enfants que la visite marque à jamais.

Les sculpteurs renégats

Bravant les dangers d'une telle expédition, certains sculpteurs tentent parfois de se glisser dans le Mausolée pour récupérer des cadavres pétrifiés en excellent état. Avec un peu de poudre de basalte, les victimes de l'éruption peuvent devenir rapidement de belles statues parfaitement proportionnées. Une pratique vivement condamnée par les prôneurs qui estiment que ces sculpteurs sans scrupules ne sont que des violeurs de tombe. Pourtant, personne n'a jamais osé lancer une véritable enquête qui obligerait à détruire toutes ces jolies statues visibles dans la Marche des Lumières.

La Pente

Depuis son affaissement, l'endroit a été surnommé la Pente. À l'origine, le quartier des Échafaudages tenta de l'annexer mais les conditions de vie étaient trop précaires. Des éboulements continuent d'avoir lieu et menacent quiconque aurait l'idée de s'installer. Désormais, la Pente appartient aux airgonautes et aux scientifiques du quartier de la Chapelle qui poursuivent leurs expériences aéronautiques. Avec ses plateaux étroits et ses petites falaises, la Pente se prête parfaitement aux essais de deltaplanes, d'aéronefs farfelus et d'autres engins volants. L'endroit attire régulièrement des curieux venus assister à ces essais impossibles. Une curiosité malsaine, car certains inventeurs y laissent leur vie — soit que leur engin s'écrase en contrebas, soit qu'ils aillent se fracasser sur la Grande Muraille. Les gardiens du feu ont renoncé d'ailleurs à interdire ces essais. Ils se sont contentés de dresser un mur de plus dans l'axe de la Pente avec, juste derrière, un soigneur et quelques brancardiers…

PETRUCCI, Duc du silence

Petrucci, ancien mime du cirque Orchaos, a trouvé refuge dans le Mausolée après avoir assassiné plusieurs personnes pour des raisons inconnues. Avec une trentaine d'hommes et de femmes sous ses ordres, il s'est persuadé qu'il était le « gardien » de Phénice. Au sein de sa communauté, il prône le silence absolu pour pouvoir écouter les grondements du volcan et prévenir les phéniciens s'il menace de se réveiller. Lui et ses sbires se cachent en se recouvrant de poussière concassée pour se faire passer pour des victimes de la première éruption (ils sont capables de rester immobiles des heures durant). Petrucci est leur maître incontesté et a le droit de vie ou de mort sur chaque membre du clan. Depuis plusieurs mois, il a décidé de partir en croisade contre les foyers des gardiens du feu dont « le vacarme des armes nuit », selon lui, « à l'écoute du volcan ».

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 1
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 1

- Communication 2 / Empathie 3
- Érudition 1
- Technique 2 / Corps 4
- Survie 2 / Rats 2 Stallite 4
- Relations 2 / la Ferraille 3, Zoungaro 4
- Arts martiaux 2 / Étoiles 3 Dart 4

MONSIEUR ICARE, le fou volant

Inventeur et airgonaute, Monsieur Icare est sans doute la figure favorite des curieux de la Pente. Ce passionné des véhicules volants se rend presque chaque soir à la Pente pour essayer de nouvelles créations. Mais Monsieur Icare ne doit sa survie qu'aux lux qu'il offre à ceux qui oseront monter dans ses engins. Des petites fortunes qu'il promet à ceux qui prennent le risque de s'élancer, sanglés dans d'étranges deltaplanes fonctionnant à la vapeur. Neuf fois sur dix, le pauvre fouineur qui a tenté sa chance finit par s'écraser et, avec un peu de chance, n'y perd que ses jambes. Certains, emportés par les vents, ont franchi la Grande Muraille pour disparaître au loin. Monsieur Icare pense qu'ils ont tous échoué au même endroit et qu'un jour, il montera une expédition avec des convoyeurs pour trouver ce paradis des pilotes disparus.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Grimper 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 2 / S'orienter 2
- TREMPE 1

- Communication 2 / Baratin 4
- Érudition 3 / Lettres 4
- Technique 4 / Bois 4 Vents 5
- Survie 2 / Stallite 1
- Relations 2 / la Chapelle 4, professeur Synapse 3
- Arts martiaux 1

LA FERRAILLE

Installé au sud de Phénice, le quartier de la Ferraille constitue un gigantesque dépotoir où s'entassent des milliers de carcasses de l'Avant qui transitent par la Halte des Lointains. C'est également à cet endroit que l'on débite et découpe des tonnes de débris afin qu'ils soient réutilisés par le stallite. Les trois-quarts du quartier sont consacrés à ces casses titanesques et aux grosses machines de compression. On compte ainsi onze dépotoirs flanqués de leurs maisons d'habitation où survivent les familles de fouineurs. La ferraille est un endroit terrible, entre les bruits infernaux des tôles froissées et l'atmosphère très lourde, chargée de limaille. Le quartier ressemble à un énorme labyrinthe où les gardiens du feu s'aventurent rarement. Chaque dépotoir est à la charge d'un clan de fouineurs dirigé par un « copeau », sorte de parrain tutélaire ayant tous les droits sur son dépotoir. Soit onze copeaux qui se réunissent chaque soir sur la Place aux reliques pour vendre aux bâtisseurs les ferrailles traitées dans la journée. Le quartier est donc livré aux ferrailleurs, des fouineurs souples et robustes, capables de découper la tôle et de se déplacer au sein du magma métallique des dépotoirs. Les accidents sont très fréquents, entre les machines qui aspirent les distraits et les arêtes du métal aussi coupantes qu'un rasoir. La longévité est considérée comme le seul témoignage de réussite, expliquant sans doute la vieillesse des copeaux.

Le dépotoir de Babel

Installé à l'extrémité ouest du quartier, ce dépotoir fait figure de symbole pour les fouineurs. Il est dominé par Babel, une tour de débris dont l'équilibre précaire est devenu une véritable attraction. Les fouineurs de Babel ont pris l'habitude d'empiler leurs carcasses de cette manière, au grand dam des gardiens du feu. En réalité, il s'agit surtout de gagner de la place, ménageant ainsi un espace pour les bidonvilles autour des carcasses empilées. Les habitants du dépotoir sont réputés pour leurs acrobaties, leur habilité à défier l'équilibre de la ferraille. À l'aide de cordes, ils travaillent machines industrielles, préférant leur fameuse scie mécanique. Ce dépotoir est bien connu des bâtisseurs parce qu'il privilégie la qualité à la quantité. Les matériaux offerts aux enchères sur la Place aux reliques sont souvent rares et précieux. Certains fouineurs de Babel sont recrutés parmi des bâtisseurs débauchés, échoués dans la Halte des Lointains. Ils se chargent de réparer dans les caravanes et les puits d'extraction les épaves intéressantes. C'est en quelque sorte un corps « d'élite », jalousé par les autres dépotoirs qui se contentent de concasser sans distinction. Ces conseillers sont devenus des fouineurs tout en préservant un certain savoir. Ils se déplacent souvent jusqu'aux différentes Marches de Phénice ainsi qu'à l'extérieur du stallite, à l'affût de la moindre découverte. Le dépotoir de Babel est pour cette raison l'endroit le plus vivable du quartier de la ferraille. Les candidats sont nombreux mais rares sont ceux qui parviennent à passer les épreuves de sélection — des épreuves terribles en forme de quêtes qui les obligent à escalader ou plonger dans les entrailles de la ferraille pour retrouver des objets cachés.

Les scies mécaniques de la ferraille

L'outil, doté d'une lame circulaire, a été adopté par l'ensemble du dépotoir. Il est construit sur le modèle d'une arbalète, un ressort tendu par une corde libérant pour quelques secondes la lame de la scie qui tourne sur elle-même à une vitesse terrible. Pour beaucoup, cet instrument sert à la fois d'arme et d'outil.

Le dépotoir de la Gueule Rouge

Spécialisé dans la production de masse, ce dépotoir est avant tout une grosse usine à travers laquelle serpentent des dizaines de tapis roulants actionnés par des pédales. Ces dernières monopolisent plusieurs centaines de personnes par jour, pour quelques lux. La Gueule Rouge dépèce les plus grosses carcasses retrouvées dans les profondeurs de la terre. C'est ici que l'on désosse les véhicules de l'Avant, notamment les voitures et parfois même certains navires des Grandes Chutes qui arrivent à Phénice par pièces détachées. Contrairement à Babel, ce dépotoir n'a pas laissé aux bidonvilles une place de choix : tout au

OLD-IRON, le copeau collectionneur

Âgé de 41 ans, Old-Iron est un copeau vieillissant, à la tête du quartier depuis vingt ans. Il vit avec les siens au sommet de Babel, dans la carcasse d'un aéronef de l'Avant. Il a su aménager des appartements confortables que des conduits discrets alimentent en chaleur depuis les fourneaux des forges où l'on fabrique les scies mécaniques. Old-Iron est un personnage fantasque, natif de Phénice, dont le pas acrobatique a fait sa réputation. Esthète, il est friand d'objets de l'Avant qu'il achète à des receleurs, mais il a cessé depuis longtemps de jouer les équilibristes, se contentant de gérer le dépotoir. Old-Iron a également la main lourde, ne supportant guère les têtes brûlées. Ceux qui s'avisent de venir piller dans son dépotoir disparaissent sans que l'on sache très bien comment. Depuis quelques années, il est obsédé par l'effondrement imminent de Babel qui pourrait engloutir ses précieuses collections. Il passe donc le plus clair de son temps à faire renforcer les bases de la tour, au détriment des autres. Les fouineurs commencent à se poser des questions à tel point que l'on parle déjà de son futur successeur, un certain Scrap, musicien du cirque d'Orchaos.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 2 / Supporter 3, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Grimper 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Motiver 3

- COMMUNICATION 2 / Éloquence 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Métal 5
- SURVIE 2 / Rats 3, Stallite 4, Souterrains 5
- RELATIONS 2 / Faiseurs (Grande marche) 2, Scory le jeune 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Boulefer 3 Articule 2 Lancat 4 Entrailleur 3

plus une bande de quelques mètres sur le pourtour de la décharge où l'on s'entasse du mieux que l'on peut. Les habitants vivent surtout au sein de la ferraille, dans des abris de fortune. Ce dépotoir constitue en fin de compte un véritable tumulus de métal dans lequel on s'aventure avec prudence. Car dans les profondeurs vit Scory le Jeune, le copeau de la Gueule Rouge.

La Place aux reliques

Cette place rassemble la ferraille traitée par le quartier, ferraille qui sera présentée aux bâtisseurs. On a construit des gradins métalliques en forme de demi-lune où prennent place les copeaux et leurs fouineurs qui ont le droit, pour chaque lot de ferraille, de prendre la parole pour en avoir le meilleur prix. En face d'eux, on trouve les délégations des bâtisseurs, assises le long de grandes tables devant lesquelles défilent la ferraille ainsi que les objets plus rares. Les enchères sont bruyantes, entrecoupées par les sifflements et les acclamations des fouineurs qui se réjouissent ou se désespèrent des prix proposés par les bâtisseurs. Une foire d'empoigne où se décident en fin de compte les gains de chaque dépotoir.

Le Cirque d'Orchaos

La ferraille a fait du cirque d'Orchaos son principal divertissement, excepté pour ceux qui ont les moyens de gagner la Ceinture de Nux. Le cirque n'a pas de chapiteau mais se déplace de dépotoir en dépotoir en jouant ses spectacles sur de grands chars aux allures baroques (vingt-deux au total). Le cirque d'Orchaos ne vit que des autres, des dons en nature des habitants qui tiennent à préserver ce spectacle quotidien. Il n'appartient à aucun dépotoir même si certains chars leur sont parfois dévoués. La plupart des fouineurs du quartier ont une fois ou une autre appartenu au cirque. Il s'agit là d'une sorte de rituel, d'une communion avec le quartier à laquelle se prêtent souvent les nouveaux arrivants. On danse, on caricature les grandes figures du stallite, on frappe sur des bidons, on montre des ours et d'autres animaux. Bref, un véritable cirque mené par un seul homme, Zoungaro.

SCORY LE JEUNE

Ce garçon à la longue chevelure blonde, qui n'a pas plus de vingt ans, règne en maître sur le dépotoir. Fils d'un aristocrate de l'Âtre, il s'est installé dans une caverne aménagée au cœur de la ferraille avec une bande d'anciens maraudeurs qui se chargent de faire respecter ses ordres (Scory collectionne les cadavres concassés de ses victimes sur les étagères d'une grande bibliothèque). En bénéficiant de l'appui discret de sa famille, Scory le Jeune est parvenu à faire de la Gueule Rouge le dépotoir le plus productif de la ferraille. En contrepartie, il a pu assouvir ses vices, transformant son palais d'acier en un véritable lupanar fréquenté par certains aristocrates de l'Âtre. Une concurrence jugée déloyale par les établissements de la Ceinture de Nux qui multiplient les recours auprès des tribunaux de la Marche des Lumières pour que le palais soit fermé.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4, Influencer 3
- HARGNE 2 / Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Grimper 4, Esquiver 3, Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 2 / Motiver 3

- Communication 1
- Érudition 2
- Technique 2 / Métal 4
- Survie 2 / Stallite 3, Souterrain 5
- Relations 3 / redoute des blasonnés 5, famille du Dextre de Sinople 3
- Arts martiaux 3 / Chainue 4 Tranchoir 5

ZOUNGARO, commandeur d'Orchaos

Ce géant (il mesure près de 2 mètres), âgé d'une trentaine d'années, est visible sur le char de tête, une sorte de palais miniature en verre et en cristal. Sur un trône en bois rare, armé d'un long fouet avec lequel il fait avancer les vieux ours pelés tirant son char, il a la réputation de mener ses artistes d'une main de fer. C'est lui qui décide du trajet du convoi et qui détermine si tel ou tel artiste a le droit d'appartenir au cirque. On sait que les copeaux le courtisent afin qu'il privilégie certains dépotoirs où les habitants sont mécontents. Zoungaro joue de cette position bien qu'il n'est aucune fortune personnelle. Il vit pour le spectacle et ne tient qu'à une seule chose : faire rêver les fouineurs de la ferraille.

- PRESTANCE 3 / Séduire 4 Impressionner 3
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3 / Grimper 4
- FORCE 2 / Lancer 4
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Motiver 5

- Communication 2 / Baratin 3
- Érudition 2 / coutume fouineur 3 Intendance 3
- Technique 1
- Survie 2 / Chien 2 Ours 5 Stallite 3
- Relations 1 / Scory le Jeune 1, Old-Iron 5
- Arts martiaux 2 / hache 4

LES ÉCHARPES POURPRES

Les Écharpes Pourpres peuvent apparaître de loin comme un quartier privilégié de la Première Marche. L'architecture y semble plus rationnelle et plus solide qu'ailleurs. Mais le simple fait d'y pénétrer dissipe vite toute illusion. En fait, l'apparente prospérité des Écharpes Pourpres vient de l'ancienne appartenance du quartier à la Grande Marche. À la suite des tragiques événements de l'Automne Pourpre, la situation se dégrada définitivement. Depuis, le quartier des Écharpes Pourpres vit dans l'ombre de cette époque, condamné mais révolté.

Les Cités

Avant les troubles, le quartier des Écharpes Pourpres était une véritable utopie urbaine fondée sur l'harmonie de blocs d'immeubles construits autour de cours fermées. Malheureusement, ce rêve est depuis bien longtemps oublié. L'éclairage ne fonctionne que rarement, les rues et les cours sont jonchées de déchets, les bâtiments se sont détériorés. Les habitants sont ternes et fatalistes, prêts à faire la queue aux dépôts de nourriture pendant des heures ou à se vendre pour une misère à des patrons bâtisseurs exploiteurs. Une fois, leur travail abrutissant terminé, les habitants rentrent dans leurs cités pour retrouver une famille affamée dont les enfants succombent au saturnisme ou autres empoisonnements dus à l'insalubrité.

Les Syndicats

L'économie de récupération encore aux mains des habitants est entièrement sous la coupe des Syndicats. Ces organisations corporatistes sont censées protéger les intérêts des fouineurs et assurer le développement de chaque activité, mais cette bureaucratie répond aux ordres des prôneurs et des confréries de bâtisseurs. Ainsi, les syndicalistes forment une caste privilégiée prête à tout pour garder son pouvoir. Ce sont eux qui contrôlent les milices locales, qui supervisent les apprentissages et les promotions au sein des grandes corporations (ferrailleurs, bricoleurs et manouvriers) qui perçoivent les taxes d'exercice et gèrent les questions d'approvisionnement.

EGOR KYN, Commissaire d'Apprentissage

Egor est un homme rondouillard prompt à donner d'amicales tapes sur l'épaule de ses interlocuteurs. Malgré son air affable, Kyn sait toujours se faire comprendre par des allusions plus ou moins menaçantes. Egor a en effet le bras long en tant que membre permanent des Syndicats. C'est ainsi lui qui est chargé de mesurer les besoins des corporations en recrues et qui oriente les jeunes travailleurs vers les ateliers demandeurs. Grâce à sa fonction, Kyn s'est constitué tout un réseau de clientèle qui fait de lui un véritable potentat dans le quartier. Agissant comme un parrain mafieux, il reçoit ses protégés pour écouter leurs doléances contre une dette de service.

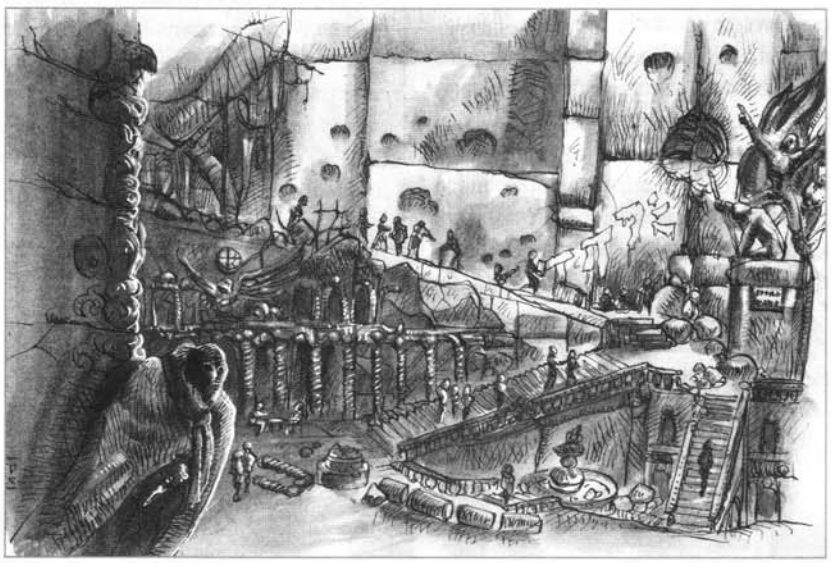
Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 4, Impressionner 5
- HARGNE 2 / Agresser 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Surveiller 3
- TREMPE 4 / Motiver 3, Résister 2

- Communication 3 / Baratin 3, Éloquence 2, Marchandage 4
- Érudition 2 / Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Bâtisseurs 4, Intendance 3
- Techniques 3 / Métal 2, Pierre 4
- Survie 2 / Stallite 2, Souterrains 2
- Relations 2 / Écharpes Pourpres 5, trouées 4, Donn Gyl Otoryn 2
- Arts martiaux 2 / Piochard 3

Le Mur des Immolés

Cette zone couvre moins d'un quart du quartier mais elle en représente le cœur tragique. En effet, c'est ici que les derniers révoltés de l'Automne Pourpre se sont battus avant de succomber. Un monument a d'ailleurs été érigé sur le mur où des dizaines d'insurgés ont été immolés par le feu. À la fois source d'orgueil et d'humiliation, le Mur des Immolés est la scène de cérémonies de commémoration secrètes car interdites. Autour, toutes les habitations ont été détruites en représailles et il ne subsiste que ruines et cabanes précaires. Malgré cette situation misérable, les lieux ne sont pas dénués de vie. Bien au contraire, ici tout n'est que débrouillardise et solidarité. Ce chaos urbain est le foyer où couve la révolte dont les héritiers sont les Écharpes Pourpres, une organisation révolutionnaire clandestine.



Statut 5

• PRESTANCE 3 / Influencer 6, Impressionner 3
• HARGNE 2 / Supporter 3, Surprendre 3
• AGILITÉ 3 / Grimper 2, Camoufler 4
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2
• SENS 2 / Observer 4, S'orienter 3
• TREMPE 4 / Surmonter 2, Motiver 4, Résister 6

- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 5, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Fouineurs 5, Lettres 2
TECHNIQUES 2 / Lumières 4
- SURVIE 2 / Stallite 5, Souterrains 5
- RELATIONS 2 / Écharpes pourpres 5, Libres Tours 3, Halte Nord 3, Halte des Ombres 1, Esteban Drüer 3, Zoungaro 2, Malena Sambre -2, Rudor Skanzig -4
- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 3, Lançat 4, Troislame 3

Statut 3

• PRESTANCE 2 / Impressionner 4
• HARGNE 3 / Supporter 3, Surprendre 5, Agresser 5
• AGILITÉ 2 / Camoufler 3
• FORCE 3
• RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
• SENS 4 / S'orienter 4, Surveiller 3
• TREMPE 2 / Surmonter 4

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 3, Légendes 1
TECHNIQUES 2 / Pierre 3, Lumières 3
- SURVIE 2 / Insectes 3, rats 3, Souterrains 5, Stallite 2
- RELATIONS 2 / Fourmilière 4, Nouvelle Coulée 2
- ARTS MARTIAUX 4 / Écorcheur 6, Trident 5

ROB KRASNY, prôleur militant légendaire des Écharpes Pourpres

Rob Krasny est un membre légendaire des Écharpes Pourpres. Jadis orateur connu pour ses appels suivis à la grève, il a été déclaré hors-la-loi et traître par la loi phénicienne. Depuis, entré dans la clandestinité, il est à la tête d'un petit réseau craint pour ses actions terroristes dans la Marche des bâtisseurs et le long des coulées nourricières. Il est dit que le fruit de ces attaques est ensuite redistribué dans certains quartiers. Cette rumeur est bien sûr contrecarrée par les prôneurs.

LES ÉCHARPES POURPRES

Organisés en cellules cloisonnées, les Écharpes Pourpres forment une organisation politique insaisissable et très active. Pourchassés par les autorités et les Syndicats, ses membres apparaissent en force dans certains quartiers pour procéder à des actions symboliques, coiffés de cagoules, un foulard pourpre et noir au cou. Même la présence de ces militants est invisible, mais on sent leur influence au travers d'un système éducatif parallèle et de systèmes d'entraide autogestionnaires. La présence des Écharpes Pourpres est souvent signalée par des affiches aux messages iconographiques idéalistes. Ces placards sont le résultat de la mise en œuvre d'un atelier clandestin de sérigraphie qui provoque la rage des Syndicats, cible fréquente de cette « presse » factieuse.

KAÏL SAND, gardien de la fourmilière

Si la plupart des habitants de la fourmilière paraissent plus petits que la moyenne des phéniciens, ce n'est pas le cas des soldats. Dotées d'une vigueur hors du commun, ces forces de la nature protègent les clans et sont équipées de tout un attirail qui renforce leur aura intimidante. Kaïl Sand fait partie de cette caste et prend son travail très au sérieux. Avec son groupe de quatre soldats, il patrouille les limites du quartier et prend plaisir à suivre toute personne y pénétrant de manière plus ou moins ostentatoire. Sand est fier de son armure de cuir renforcée et de son pistolet à vapeur, dont il se sert à la perfection.

LA FOURMILIERE

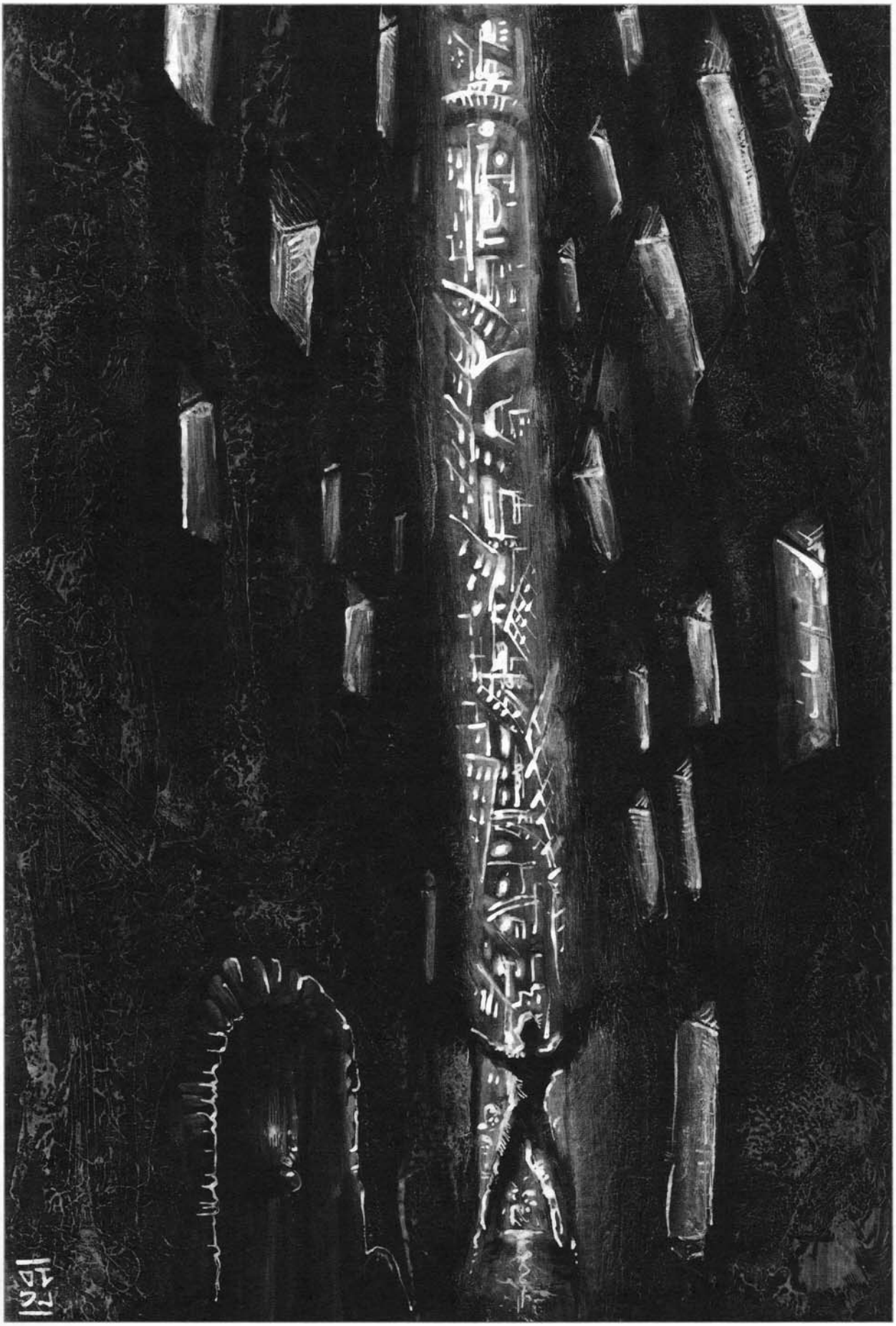
À première vue, le quartier de la fourmilière est un dédale de huttes formées d'une seule pièce à partir de pierres et de boue volcanique. Les rues sont très étroites et il est souvent possible que des voisins se serrent la main d'un pas de porte à l'autre. Quiconque pénètre dans ce labyrinthe sent bien que les regards des rares passants sont méfiants voire hostiles et il arrive qu'une véritable impression de malaise force à rebrousser chemin. Est-ce une étrange lueur hagarde dans les regards ou bien la désagréable impression d'être suivi ? Toujours est-il que les visiteurs ne sont et ne se sentent pas les bienvenus au cœur de la fourmilière.

LA SURFACE

Malgré la faible étendue du quartier et l'exiguïté des huttes qui dépassent rarement une pièce, la population de la fourmilière est imposante. En fait, depuis des décennies, les habitants ont réglé les problèmes d'espace en formant une micro-société fondée sur le principe des familles étendues dont les huttes sont reliées par des galeries souterraines. Ainsi, le véritable visage de la fourmilière échappe à ceux de l'extérieur et l'essentiel des activités est souterrain. Ceux qui restent en surface sont donc ceux qui entretiennent le contact avec les autres quartiers et ceux qui ne travaillent pas dans le Réseau. Un système hiérarchique propre au quartier a vu l'émergence d'un corps de soldats dont la fonction est de protéger les habitants de la fourmilière. De fait, la fourmilière apparaît pratiquement dénuée de toute criminalité, comme si les habitants se consacraient tous à un obscur dessein commun.

LES RÉSEAUX

Les accès de chaque hutte mènent à la vraie fourmilière, un domaine où les étrangers sont rarement admis, un univers étrange et inquiétant. Au fil de ces tunnels mal éclairés où il est rare de pouvoir marcher debout, on trouve des pièces habitables qui élargissent les possibilités de logement en surface. Cette seconde zone d'habitation n'est qu'un premier niveau et de nombreux accès ouvrent vers d'autres réseaux plus profonds. C'est là que



la plupart des habitants travaille. Dans un sens, il semble que la fourmilière ait atteint très discrètement son autonomie. En effet, on peut y trouver des mines, des champignonnières et des galeries toujours empruntées par une foule d'ouvriers s'affairant sous le regard placide mais vigilant des gardiens. Visiblement, les travaux d'élargissement de la fourmilière ne sont pas terminés et continuent toujours plus profondément. Pour continuer leurs travaux d'excavation, des bricoleurs ont mis en œuvre des foreuses bruyantes dégageant des fumées grasses, refroidies avec de l'eau. Grâce à ces engins, la roche volcanique est réduite en boue ensuite acheminée en surface pour constituer un mortier destiné aux huttes. Dans ces galeries sombres et étouffantes, les travailleurs portent un système d'éclairage déconcertant — qui n'est rien de plus qu'un casque-lumière muni de deux antennes. D'après les rumeurs, toutes les activités souterraines de la fourmilière sont supervisées par des « maîtres d'œuvre » qui ont une charge quasiment religieuse.

Les blafards

Certains habitants de la fourmilière ne regagnent jamais la surface. Ceux qui les ont croisés les décrivent comme petits et blafards, aux yeux globuleux. Certains affirment même que les plus récentes générations sont quasiment aveugles et que ces individus ont développé une sorte de « sens sismique » particulièrement développé qui les aide à se guider dans les galeries. L'une des légendes les plus répugnantes est que les blafards se nourriraient par prophylaxie, c'est à dire par échange de nourriture digérée de bouche à bouche. Les blafards forment une société close et secrète et on connaît peu de choses de leurs coutumes réelles. Parmi les faits établis, il semblerait que la fourmilière profonde s'organise autour d'un système de castes encore plus contraignant que celui du stallite. Enfin, la rumeur circule que les blafards suivraient majoritairement une étrange religion inspirée par un prophète.

La Terre Creuse

La fourmilière dans son ensemble fonctionne selon la loi des anciens de chaque clan. Par contre, toute la communauté répond à l'influence spirituelle d'une Grande Mère et d'un Père Guide, un prophète qui mène la populations vers un rêve mythique. Selon ses paroles, ceux de la « Surface » sont des hérétiques dangereux tous corrompus par les « Ténèbres » et le puits de lumière de Phénice n'est qu'un leurre grotesque, une tentation destinée à éprouver la loyauté de ses fidèles. Les Blafards sont les enfants des Dieux du monde souterrain, un paradis de lumière vierge de corruption et que les habitants de la fourmilière tentent de rejoindre. D'après les rumeurs et les légendes, cette croyance est étayée de récits mythiques de héros qui ont atteint seuls ou en petit groupes ce fameux Paradis.

LES ÉCHAFAUDAGES

Situés autour de la Halte Nord où se préparent la plupart des expéditions phéniciennes en partance, les Échafaudages sont le quartier fouineur le plus affairé de Phénice. Ici, les ruelles bordées de petites maisons à étages peintes de couleurs vives sont toujours grouillantes d'activité. Les Échafaudages sont ainsi le domaine des vendeurs à la sauvette et de toute une faune vivant du contact avec les étrangers. L'ambiance fébrile et bigarrée n'est pourtant pas la signature de ce quartier. En effet, situé sur le flanc le plus abrupt du volcan, le quartier des Échafaudages est en partie suspendu à une véritable crête prolongée par les Remparts à pic de la Grand Marche. Toute une zone s'est ainsi développée sur cette falaise, habitée par des fouineurs agiles et fiers de leur environnement original, formant une communauté à part.

L'Artere

La Halte Nord est le siège d'un marché permanent constituant le poumon économique du quartier des Échafaudages. Bon nombre de marchandises transite ainsi à travers ce quartier avant de rejoindre la Marche des bâtisseurs. Pour exploiter au mieux cet avantage, les habitants ont construit une rue plus large que les autres qui remonte le quartier comme une saignée. À mi-pente, l'Artère — telle qu'on la nomme — se sépare en deux tronçons, l'un remontant vers une trouée dans la crête menant à une porte vers la Grande Marche tandis que l'autre rejoint la Coulée de l'Amicale. C'est donc autour de l'Artère que toute l'activité du quartier se concentre : on y croise camelots, vendeurs à la sauvette, porteurs, charretiers, guides, porteurs d'eau et autres mendiants.

SHANDAR TRAD, camelot

Trad est un homme jovial habillé de lourdes robes bigarrées qu'il semble puiser dans une garde robe infinie. Son étal étant traditionnellement situé près de la porte de la Halte Nord, il bénéficie souvent des meilleurs occasions de troc avec les marcheurs. Grâce à cet avantage et à son flair incontestable, Shandar Trad est souvent fier de proposer des objets inédits dans le stallite, objets qu'il réserve « bien sûr » à ses meilleurs clients.

Statut 3

- PRESTANCE 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 3

- Communication 3 / Baratin 4, Marchandage 4, Empathie 2
- Érudition 2 / Coutumes Fouineurs 3, Coutumes Marcheurs 2, Intendance 3
- Techniques 2
- Survie 2 / Stallite 3
- Relations 3 / Échafaudages 4, Marche Nord 3, Marche des Lointains 3, Amba Saganda 2, Salmen Erziz 2
- Arts martiaux 2

KAÏL DERLAN DIT « LE DANSEUR », membre renommé des montenlaires

Derlan est l'un des membres de la bande des montenlaires à la plus grande popularité. Séduisant, gracieux dans ses évolutions acrobatiques, il n'hésite pas à mettre en scène ses coups de main devant le plus grand nombre de témoins. Qu'on ne s'y trompe pas, Derlan ne cherche pas à devenir un justicier : son seul but est de jouir de son butin et de voir se construire une légende flatteuse autour de son personnage. Lorsqu'il n'agit pas sous le couvert de son masque, Derlan va dépenser le fruit de ses rapines dans la Ceinture de Nux.

- PRESTANCE 3 / Séduire 3, Impressionner 2
- HARGNE 2 / Surprendre 4
- AGILITÉ 4 / Grimper 4, Camoufler 5, Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 3, S'orienter 4, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 2

- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3
- RELATIONS 3 / Échafaudages 6, Marche nord 3, Écharpes pourpres 2, Ceinture de Nux 3, Rob Krasny 1, Angus Deltrin 1, Nuln Etchenaran 3, Rudor Skanzig -3, Andréas Gün -2
- ARTS MARTIAUX 3 / Troislame 3, Disque 4, Arbalète de poing 5

LA GUILDE DES PORTEURS

En dehors des marchandises, l'Artère est souvent empruntée par des habitants des Marches supérieures. La plupart sont des bâtisseurs et des nourrisseurs mais il peut arriver que le quartier des Échafaudages voit le passage de quelque délégation étrangère ou de dignitaires de la Marche des Lumières. Le relief ardu du quartier ne convenant pas à des personnes de haut rang, une petite guilde locale s'est formée pour mettre en place un système de chaises à porteurs. Ainsi, il n'est pas rare de croiser de temps à autre une chaise équipée d'une petite cabine portée par deux maigres fouineurs croulant sous le poids d'un poussah nourrisseur se rendant à la Halte Nord.

LES VERTIGES

C'est ainsi que l'on surnomme les habitations suspendues à la crête dominée par la muraille de la Grande Marche. Grâce à des poutres enfoncées dans la roche pour servir de points d'appui, tout un système de plates-formes branlantes où sont construites des huttes en équilibre précaire s'est développé à grande vitesse. Entre ces îlots débordant de constructions anarchiques suspendues au dessus du vide, d'innombrables échelles et passerelles passent d'une plate-forme à l'autre. À force d'habiter entre ciel et terre, les habitants — assez agiles pour ne pas s'être rompu les os — se sont spécialisés dans les tâches de nettoyage, et interviennent parfois dans d'autres quartiers du stallite. Ré-

cemment, quelques bricoleurs ont commencé à tester les avantages des cerfs-volants. Les Vertiges étant exposés à des vents constants, cette invention pourrait apporter de nouvelles possibilités aux Vertigineux.

Les montenlaires

Etant difficilement accessibles, les Vertiges constituent un repaire idéal pour des voleurs. Cette idée n'a pas échappé à un groupe de fouineurs qui ont décidé de mettre à profit leurs talents de casse-cou pour gagner leur pain de manière plus lucrative. Contrairement à la majeure partie de la pègre phénicienne, le gang des montenlaires joue sur sa réputation de voltigeurs honorables, soucieux de panache et surtout insaisissables. Leurs coups sont toujours signés et leur tête est mise à prix.

LA CEINTURE DE NUX

La Ceinture de Nux est certainement le quartier le plus sulfureux de tout Phénice. Clairement délimité par l'embranchement de la coulée nourricière de la Fourche, toute proche, le quartier est entouré d'une muraille percée de deux entrées gardées par les défenseurs. Cette vigilance tient aux activités du quartier, tolérées mais étroitement surveillées et circonscrites. En effet, c'est là que l'on peut trouver la plupart des cabarets où se consomment les alcools et les drogues les plus rares. Domaine de Nux, la Ceinture abrite aussi les maisons de passe où officient les enfants de Nux, prostitués tabous, où tous les plaisirs sont autorisés. Deux zones distinctes forment le quartier. La première est une rue suivant le Rempart où pullulent les établissements de plaisir. Toujours encombrée d'une foule bigarrée, les éclairages y sont chatoyants et colorés et il est impossible de faire plus de dix pas sans être interpellé par un rabatteur. Par contre, plus on s'écarte de la ceinture extérieure, plus les rues se rétrécissent pour former des coupe-gorge nauséabonds où rôdent les parias.

Le Paradis Perdu

Depuis l'extérieur, rien ne différencie le Paradis Perdu des autres établissements qui ponctuent le parcours des noctambules le long de la Ceinture. Outre un débit de boisson toujours bondé, différentes alcôves abritent des tables de jeux enfumées où circulent les fêtards et les hôtesses aguichantes. En fait, la renommée du Paradis Perdu vient surtout de l'Enfer qui y est installé en sous-sol. Seuls les meilleurs clients peuvent franchir la lourde porte qui permet d'y accéder. Là, un gardien de taille imposante, flanqué d'un mémoire débauché, filtre les entrées. Une fois passé ce barrage, les clients les plus exigeants peuvent accéder aux petits jeux qui font la réputation de l'endroit. Au gré d'un réseau de galeries, on peut rejoindre la foule des habitués à l'intérieur de salles au plafond bas, ruisselantes d'humidité et enfumées. La plupart des salles proposent des paris autour de combats interdits dans des fosses spécialement aménagées. Outre les classiques combats homme contre bête sauvage et autres duels entre gladiateurs drogués, l'attraction la plus courue est un labyrinthe étroit dont le plafond est remplacé par une épaisse paroi de verre. Les volontaires y sont plongés par une trappe vite refermée et doivent trouver la sortie sans succomber

DEMETRIL SANGOR, patron du Paradis Perdu

Sangor est un homme adipeux dont l'affaire fonctionne à merveille. Comme tout bon arriviste, il aime exhiber sa richesse sur lui et ses riches habits décorés de nombreuses breloques de mauvais goût sont connus dans toute la Ceinture. Lorsque la soirée bat son plein, le pacha circule de table en table accompagné de ses deux gardes du corps, une courtisane pendue à son bras.

Statut : 5

- PRESTANCE 2 / Séduire 2, Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 3 / Surprendre 1, Agresser 3
- AGILITÉ 1 / • FORCE 2
- RÉSISTANCE 3
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 4

- Communication 3 / Baratin 4, Marchandage 5
- Érudition 2 / Coutumes Fouineurs 4, Intendance 5
- Techniques 2
- Survie 3 / Stallite 2
- Relations 3 / Ceinture de Nux 5, Null 3
- Arts martiaux 2 / Troislame 3

Statut : 3

- PRESTANCE 2
- HARGNE 2 / Surprendre 2, Agresser 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 3

- Communication 2 / Marchandage 2, Empathie 3
- Érudition 2 / Coutumes Fouineurs 4
- Techniques 2
- Survie 3 / Souterrains 2
- Relations 2 / Ceinture de Nux 3, Assommoirs 4, Demetril Sangor 3
- Arts martiaux 2 / Poignard Courbé 2

ELTON CHARN, mémoire débauchée

Charn est un cul-de-jatte à l'âge indéfinissable, rongé par l'alcool de rueg. Tel un passeur des régions souterraines, il guide les élus vers la porte qui mène à l'Enfer. Grâce à ses capacités de mémorisation, il peut imprimer dans son esprit tous les visages qu'il croise. Quiconque n'est pas jugé bon client ou reconnu comme fauteur de troubles est expulsé par Bronx, le cerbère.

aux multiples pièges et surtout à la meute de rats affamés qui y pullule. Cette épreuve cruelle donne lieu à des paris hystériques très prisés par la clientèle excitée par la vue du sang. En général, les volontaires sont des fouineurs qui n'ont plus que leur vie à mettre en jeu.

Les Masques

Tout le monde connaît les sombres activités de la Ceinture de Nux. Aussi, lorsque les habitants respectables veulent prendre un peu de plaisir ou se laisser aller à leurs vices les plus cachés, il ont coutume de revêtir un déguisement et un masque. Grâce à ce système d'anonymat, les riches n'ont pas à se soucier de la rumeur. Bien au contraire, ils aiment à se livrer à tout un jeu de réputation et de rôles au travers de ces déguisements. Cette coutume entraîne ainsi de véritables comportements schizophrènes propices à l'émergence de double personnalités malsaines.

Le Joueur, masque légendaire

Souvent évoqué dans les cercles de jeu les plus acharnés, le Joueur n'apparaît pourtant que très rarement. Vêtu d'une lourde robe pourpre rehaussée de fils d'or, coiffé d'un impressionnant masque de cobra, son arrivée est toujours précédée d'une vague de murmures craintifs. D'après la rumeur, les enjeux du Joueur sont faramineux et la sanction à l'échec terrible. Nombreux sont ceux qui ont disparu après avoir rencontré cet énigmatique masque.

Les enfants de Nux

La Ceinture est le seul quartier où les enfants de Nux peuvent officier sans être arrêtés systématiquement. Dès que la nuit est tombée, les portes cochères et les allées sombres commencent à laisser entrevoir les maigres silhouettes de ces prostitués. Les éventuels clients doivent faire eux-mêmes la démarche de demander les services des enfants car le racolage n'est pas de coutume. En cas d'accord, les clients sont menés dans des pièces plus ou moins salubres où les enfants de Nux prodiguent leurs services.

ANGUS DELTRIN, patron des Portes Fumantes

Contrairement à bon nombre de malfrats qui ont su se faire une place dans la Ceinture, Deltrin est un esthète qui privilégie la qualité de ses services. Même s'il n'est jamais vu parmi ses clients, on peut le rencontrer pour conclure quelque affaire touchant à l'approvisionnement de son établissement.

Statut : 4

- PRESTANCE 2
- HARGNE 3 / Supporter 2, Surprendre 4
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Régénérer 2, Contrôler 3
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Résister 2

- Communication 2 / Marchandage 4, Empathie 3
- Érudition 2 / Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Marcheurs 2, Légendes 1, Intendance 3
- Techniques 3 / Corps 3, Champignons 5
- Survie 2 / Stallite 2, Obscur 1
- Relations 2 / Ceinture de Nux 4, Halte des Lointains 3, Nuln Etchenaran 4
- Arts martiaux 2 / Entrailleur 3

Les Portes Fumantes

L'une des activités les plus connue et contestée de la Ceinture de Nux est le commerce de la drogue. En dehors de la rue circulaire qui borde le Rempart, au gré des allées labyrinthiques, des enseignes énigmatiques indiquent à l'amateur l'entrée de fumeries ou de points de ventes. Selon la qualité des drogues proposées, ces établissements vont du sordide au somptueux sans jamais se déparer d'une aura de décadence palpable. Les Portes Fumantes font partie de ces établissements offrant des voyages intérieurs aux amateurs de sensations fortes ou simplement désireux d'oublier. Située à l'entrée d'une allée mal éclairée, cette fumerie est signalée par une enseigne formée d'un bocal où s'agitent sans cesse des vapeurs phosphorescentes non identifiées. Une porte à judas s'ouvre sur un escalier tortueux dont les poutres sont finement sculptées de motifs oniriques. Plus bas, une antichambre décorée de tentures et de voiles permet de se reposer et de patienter en sirotant quelque décoction de champignons euphorisants. Une fois bien installé, le client peut distinguer d'autres consommateurs dont l'éclairage diffus dissimule les visages tandis qu'autour des serveurs vont de table basse en alcôve. De temps à autre, un serveur écarte une tenture pour guider un client vers la fumerie où une place s'est libérée. Là, dans une pièce très sombre lourde de fumées entêtantes, on peut s'adonner à toutes les drogues imaginables une fois installé sur une couchette. La drogue la plus commune est ob-

GEN'RAN LE BORGNE

Cet individu bancal paraît tellement faible qu'il inspire la confiance à ses clients potentiels. Parmi les sirènes, on dit qu'il est l'un des plus anciens et la Ceinture de Nux n'a aucun secret pour lui. Connu de tous les patrons d'établissement, il a ses entrées partout et même les malfrats évitent de s'attaquer aux visiteurs qui l'accompagnent au nom d'un pacte tacite.

Statut : 3

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 5, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 4

- Communication 2 / Baratin 4, Marchandage 3
- Érudition 1 / Coutumes Fouineurs 5, Légendes 2,
- Techniques 2
- Survie 3 / Rats 2, Stallite 4
- Relations 2 / Ceinture de Nux 4, Nouvelle Coulée 2
- Arts martiaux 1 / Poignard 3

NULN ETCHENARAN, musicien marcheur

La renommée des Portes Fumantes s'étend au delà des murailles de Phénice et certains marcheurs comptent parmi ses clients. Etchenaran fait partie de ces voyageurs qui aiment venir oublier ici les rigueurs de l'Obscur et partager en même temps leurs légendes. Nuln est toujours le bienvenu et ses passages sont l'occasion de concerts improvisés propices à la découverte de musiques exotiques et de drogues inédites.

Statut : 3

• PRESTANCE 3 / Séduire 3, Impressionner 2
• HARGNE 2 / Supporter 2, Surprendre 4, Agresser 2
• AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 3
• SENS 3 / S'orienter 4, Surveiller 2
• TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 4, Résister 2

- COMMUNICATION 4 / Baratin 2, Performance 4, Éloquence 3, Marchandage 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Marcheurs 4, Coutumes Fouineurs 2, Légendes 4, Lettres 1, L'Avant 2
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Chien 2, Stallite 2, Chaos 3, Obscur 4
- RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 3, Halte des Lointains 3, Halte Nord 3, Angus Deltrin 4
- ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 3, Arbalète 3

tenue à partir de champignons séchés mais le patron est réputé pour ses nombreux contacts avec les marcheurs de la Halte des Lointains et ses arrivages en provenance d'expéditions phéniciennes sont très attendus. Derrière une dernière porte d'apparence anodine se cache une cave sordide où les drogués les plus désemparés et les plus pauvres peuvent venir fumer gratuitement les déchets consumés des clients plus riches. Il peut arriver que certains consommateurs de l'étage supérieur soient jetés ici à la suite de délires incompatibles avec l'ambiance feutrée de l'établissement.

LES SIRENES

La Ceinture de Nux favorise la débrouillardise et même les fouineurs les plus pauvres peuvent y trouver leur compte. Dès qu'un habitant extérieur à la Première Marche est repéré, il devient la cible d'une multitude de rabatteurs ou de guides offrant leurs services pour mener le nouveau venu vers l'endroit qu'il n'osait pas imaginer. Organisés en une sorte de guilde, les sirènes parcourent sans cesse le dédale de la Ceinture et le connaissent vite comme leur poche. Une fois leurs clients menés dans un établissement, ils touchent une maigre rémunération pour leur service.

LA NOUVELLE COULÉE

« Finir dans la Nouvelle Coulée » est une expression répandue dans tous les quartiers de Phénice. De tous les endroits de la Première Marche, il est sans doute le plus misérable. Il est même difficile de parler d'un quartier puisque la Nouvelle Coulée est une gigantesque décharge à flanc de volcan, une véritable avalanche de déchets, débris et immondices qui semble s'écouler toujours plus loin. Au pied de cette éruption nauséabonde, un amoncellement d'abris de fortune abrite la population des exclus et des parias de Phénice, un sort plus pénible que le bannissement diraient certains. Visible de loin du fait de son architecture inexistante, on peut voir de maigres silhouettes en haillon trébucher sur les flancs spongieux de la coulée au milieu de nappes de gaz de décomposition luminescents. On l'aura compris, le nom de ce quartier n'est pas synonyme de nouvel élan, cette référence ironique aux coulées nourricières exprimant en fait la dureté et la précarité de la vie dans le stallite.

Les Puits de récupération

Située sous la muraille de la Grande Marche, la Nouvelle Coulée est alimentée quotidiennement par tous les déchets du niveau supérieur. Par culpabilité, voire par bienveillance perverse, il est fréquent que des notables viennent en famille jeter eux-mêmes quelques déchets pour nourrir les fouineurs d'en bas. Ainsi, une véritable économie d'exploitation des ordures permet à toute une population de survivre en triant les déchets. Les « trésors » ainsi exhumés sont échangés dans d'autres quartiers contre une nourriture saine ou de l'alcool. Cette activité est très dangereuse, car il faut parfois creuser dans un sol instable où les rats pullulent. La Nouvelle Coulée est devenue le théâtre d'une lutte pour la survie entre les déchus du stallite et ces animaux féroces et vicieux. Du fait de ces conditions misérables, les fouineurs de la Nouvelle Coulée succombent vite de famine ou de maladie, avant d'être dévorés par les rats.

Les cancrelats

La Nouvelle Coulée est le quartier général d'une forte population de mendiants qui envahissent en bandes organisées les autres quartiers. Difformes, estropiés, défigurés, ils ont une véritable fonction de croque-mitaines dans tout Phénice. Cette réputation n'est pas usurpée : les Cancrelats sont souvent porteurs de maladies dont ils exhibent volontiers les stigmates. Jouant de la répulsion qu'ils inspirent, ils n'hésitent pas à intimider les passants pour leur extorquer quelque don. Certaines bandes vont même jusqu'à attaquer ceux qu'ils jugent faibles pour les détrousser ou instaurer un réseau de racket.

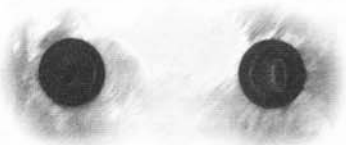
OUAN HAYE L'ÉDENTÉ, meneur de mendiants

Émacié, un œil crevé, la dentition dévastée, vêtu de haillons puants, Ouan Haye n'a guère plus de dix-huit ans mais il jouit d'un grand prestige parmi la faune des mendiants de Phénice. Sa bande de cancrelats est redoutée dans les quartiers jouxtant la Nouvelle Coulée. Ceux qui ont subi une attaque de sa bande de pestiférés rapportent que Ouan Haye est un détrousseur vicieux, habile manieur de crochets acérés et barbelés.

Statut 4

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 4 / Supporter 2, Surprendre 4, Agresser 6
- AGILITÉ 3 / Grimper 3, Camoufler 5, Esquiver 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Régénérer 2
- SENS 2 / S'orienter 2
- TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 2, Résister 3

- COMMUNICATION 2 / Baratin 3
- ÉRUDITION 1 / Coutumes fouineurs 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Rats 4, Stallite 5, Ruines 3
- RELATIONS 2 / Nouvelle Coulée 4, Ceinture de Nux -1, Fourmilière 1, L'Enfant Rat 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Entrailleur 3, Poignard Courbé 5



RUFON LE CHAUVE, Maître de Torchère

Rufon est un individu courtaud à la barbe en touffes disparates apparaissant toujours une paire de lunette de soudeurs sur le front et les mains pleines d'une matière non définie mais assurément nauséabonde. Maître d'œuvre d'une des torchères de la Nouvelle Coulée, il règne sur son petit univers en expert exigeant et affairé, mais il permet à toute une petite communauté de survivre relativement décemment. Étonnamment, Rufon semble instruit et plein de sagesse. Les fouineurs des alentours disent qu'il serait un philosophe.

Statut 5

- PRESTANCE 2 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 2 / Grimper 2
- FORCE 3 / Porter 3
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 2
- TREMPE 2 / Motiver 3

- COMMUNICATION 2 / Marchandage 4, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Bâtisseurs 4, Légendes 3, Lettres 1, L'Avant 2
- TECHNIQUES 3 / Métal 4, Lumières 5, Antech 1
- SURVIE 2 / Rats 2, Chien 3, Stallite 4, Ruines 2
- RELATIONS 2 / Nouvelle Coulée 5, Antech 1, Alibert 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 4

Les Torcheres

Le seul semblant d'activité organisée au sein de la Nouvelle Coulée se manifeste par une série de torchères branlantes d'où s'échappent régulièrement des flammes produites par la purge des cuves à gaz. Cette zone est entretenue par un groupe privilégié qui s'occupe d'incinérateurs et de la production de méthane obtenue par décomposition des déchets dans des cuves souterraines. Le produit de cette petite industrie est acheminé vers les coulées nourricières et la Marche des bâtisseurs par un système de tuyauterie mal entretenu en échange de nourriture et d'objets neufs.

L'Enfant-Rat

La rumeur court que la Nouvelle Coulée aurait un maître secret aux pouvoirs étranges. L'Enfant-Rat aurait ainsi été trouvé parmi les ordures et serait le fils difforme d'une riche famille jeté aux ordures pour son apparence ignoble. Mi-homme, mi-rat, ce prophète de la Nouvelle Coulée serait doué pour communiquer avec les rats et pourrait même s'attirer les services de cette vermine. Certains pensent que le « sauveur » ouvrira un jour les portes d'un monde meilleur pour retrouver sa place légitime parmi la société, une fois vengé. En prévision de ce jour, on parle de la constitution d'une Croisade des Damnés qui déferlera sur les beaux quartiers pour réclamer vengeance et justice.

Chapitre 5 : Les coulées nourricières

Les coulées nourricières sont constituées de serres emboîtées les unes dans les autres. Les serres ont été construites avant tout en verre, de manière à profiter de la lumière du soleil, et renforcées par de lourdes structures en métal. Afin de ne pas gêner la circulation dans Phénice, des petits ponts en fer forgé enjambent régulièrement chaque coulée pour permettre aux habitants de se déplacer. On dénombre près d'une trentaine de serres dans Phénice dont un tiers est consacré au rueg, un deuxième tiers au bétail et le dernier tiers à des activités particulières (laboratoires, jardins, taxidermie, etc.). Chaque serre est appelée « bocage » et est dirigée par un pasteur, maître nourrisseur qui administre son domaine avec un seul objectif : subvenir aux besoins de la population phénicienne, tant en nourriture qu'en soins. Chaque coulée nourricière dépend avant tout de l'eau (acheminée depuis la Grande Marche par un aqueduc qui longe la Barrière de Feu et rallie les coulées), ainsi que de la chaleur indispensable aux cultures et assurée par de larges chaudières à vapeur installées dans chaque bocage. Les nourrisseurs vivent au sein de la coulée, dans de larges puits baptisés « avens » dont les flancs sont couverts par de petites maisons reliées entre elles par des passerelles. Comparés aux autres quartiers phéniciens, ces avens apparaissent comme des lieux de vie privilégiés. Parmi les nourrisseurs, seuls les chasseurs quittent la coulée régulièrement pour chasser autour de Phénice dans les strictes limites de son halo lumineux.

Les coulées nourricières sont tenues de fournir aux familles phéniciennes un « minimum-vie » accordé aux époux et à leurs enfants. Un homme ou une femme seuls sont obligés de se justifier d'une contribution au bien-être de Phénice pour toucher ce « minimum-vie ». Le surplus de nourriture est vendu dans les marchés qui se tiennent tous les jours le long des coulées.

MELCHIOR ASTRAGUME, naturaliste zélé

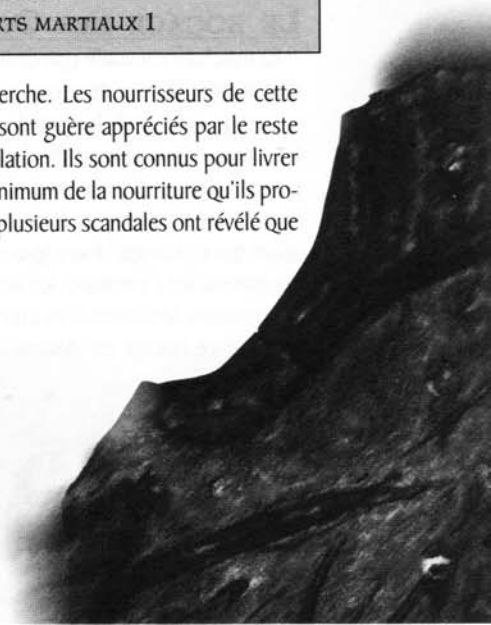
Scientifique averti, ce personnage ventripotent à la chevelure broussailleuse, n'a qu'une seule obsession : les créatures des ténèbres. Immigré venu d'un stallite de Solaria, il a perdu sa femme au cours du voyage qui l'a amené à Phénice. Il dut lui-même l'abattre lorsqu'il devint évident qu'une créature des ténèbres s'était emparé de son esprit. Depuis, avec ses laborantins, il examine fiévreusement la nourriture et les animaux pénétrant dans l'enceinte de Phénice. Son zèle a obligé certains marcheurs à quitter Phénice précipitamment car Melchior a tendance à voir dans la moindre trace de pourriture, la présence malfaisante des Ténèbres. Dans ce cas, suivi par une cohorte d'assistants, il se rend immédiatement dans la Halte des Lointains pour chasser lui-même le danger hors du stallite. Des expulsions hautes en couleur, teintées de religiosité, qui ont fini par attirer l'attention des prôneurs.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 2
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4 Surveiller 6
- TREMPE 2 / Résister 2

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 2 / coutume nourrisseur 3 coutume marcheur 3
- TECHNIQUE 2 / Champignon 2 Rueg 3 Serre 2
- SURVIE 2 / Stallite 3 Désert 2
- RELATIONS 1/ halte Nord 2 halte des Lointains 3 Halte des Ombres 2
- ARTS MARTIAUX 1

LA COULÉE DE LA FOURCHE

Elle s'étend de la Marche des Lumières jusqu'au quartier de Nux qu'elle ceinture en deux branches distinctes jusqu'à la Grande Muraille. Cette coulée compte sept bocages. Trois d'entre eux sont consacrés aux cultures de rueg, deux autres se chargent du bétail, un autre des champignonnières, et le dernier de la recherche. Les nourrisseurs de cette coulée ne sont guère appréciés par le reste de la population. Ils sont connus pour livrer le strict minimum de la nourriture qu'ils produisent et plusieurs scandales ont révélé que



certains bocages produisaient en secret pour leur seule consommation. La proximité de la Ferraille ainsi que de la Halte des Lointains a suscité dans la coulée de la Fourche un esprit isolationniste qui n'a cessé de se durcir. Les chefs nourrisseurs ont ainsi créé, malgré les remontrances de l'Âtre, une milice armée qui se charge des voleurs venant rôder autour des serres. Une milice sévère et endoctrinée qui ne fait guère de détail. Récemment, les chefs nourrisseurs ont déclaré que le « minimum-vie » devrait sûrement être revu à la baisse pour les mois à venir.

Le bocage de la Prévenance

Bâti à l'extrémité sud-est de la coulée, non loin de la Halte des Lointains, ce bocage abrite des équipes scientifiques chargées d'examiner l'essentiel de la nourriture parvenant à Phénice. Ces naturalistes poursuivent également des recherches pour améliorer le rendement des cultures et du bétail. Le bocage se résume à une succession de petits laboratoires où l'on expérimente de nouvelles plantes. Les nourrisseurs achètent régulièrement des graines et des plantes aux caravanes de lumière venant de Solaria. Elles sont conservées dans une tour étroite plantée au beau milieu de l'unique aven abritant les familles de la Prévenance : c'est un lieu étroitement surveillé, l'Âtre ayant même détaché plusieurs gardiens du feu pour le garder.

Le bocage des Ocres

La malchance a voulu que ce bocage soit directement victime des nuages de limaille venant du quartier de la Ferraille. Des vents fréquents déposaient sur les verrières une poussière grise et tenace qui obligea rapidement les nourrisseurs à choisir. Remarquant que d'étranges champignons jaunâtres poussaient sur l'armature des verrières, les nourrisseurs décidèrent d'en tirer parti. Désormais, ce bocage est devenu une champignonnière que des soufflets mécaniques alimentent en poussières de limaille. Les nourrisseurs ne cultivent que l'ocre, un champignon très particulier qui permet d'obtenir une sorte d'épice rappelant le goût du sel. La plupart des Phéniciens agrémentent leur repas avec de l'ocre. Les nourrisseurs de ce bocage ont installé la champignonnière dans les sous-sols, creusant des galeries qui rayonnent à partir de l'aven. Chaque famille exploite sa galerie. Si le commerce de l'ocre est lucratif, il est aussi dangereux. Au bout de quelques années, la peau des nourrisseurs prend une teinte d'un jaune maladif, suscitant la méfiance des autres Phéniciens. De plus, la poussière de limaille propulsée dans les galeries semble affecter l'organisme. On meurt plus jeune et souvent avec d'atroces migraines qu'aucun soigneur n'a jamais pu soulager.

Mandicorte le Gris, visionnaire

Grand échalas au visage longiligne, Mandicorte traîne sa longue carcasse de galerie en galerie en prêchant les vertus du fer. Charismatique et illuminé, il pense que l'homme finira par adopter la limaille, par l'inclure dans son organisme de manière à devenir une créature de métal que les Ténèbres ne pourront corrompre. Une métaphore qui est devenue un véritable mode de vie, poussant de plus en plus d'adeptes dans le sillage de Mandicorte le Gris. Les nuits où le vent souffle, il organise des cérémonies silencieuses où hommes et femmes s'exposent, nus, à la poussière de limaille. Plusieurs personnes sont mortes de cette manière lorsque la limaille recouvrait leur corps à tel point qu'ils ne pouvaient plus respirer. Depuis, Mandicorte le Gris est devenu plus discret mais garde toujours des fidèles dévoués.

- PRESTANCE 2 / Influencer 3 Séduire 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4 Esquiver 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 4
- SENS 2
- TREMPE 1 / Résister 2

- Communication 1
- Érudition 1
- Technique 2 / Champignon 5, Corps 4
- Survie 3 / Stallite 5
- Relations 2
- Arts martiaux 1 / dague 3

Les ponts

La coulée de la Fourche compte près d'une trentaine de ponts qui passent au-dessus des serres. Ils sont tous très étroits afin de ne pas gêner les cultures juste au-dessous.

Loune Jalesande, pasteur taxidermiste dite « la Rousse »

Cette jolie jeune femme à la longue chevelure rousse dirige le bocage des Disparus. Sa volonté est avant tout de dénicher des spécimens. A cet égard, elle consacre la moitié de son temps à arpenter les haltes phéniciennes pour multiplier les contacts avec des marcheurs capables de lui rapporter ces précieux spécimens. Les moyens, d'ailleurs, importent peu. Elle n'hésite pas à partager le lit de certains marcheurs pour obtenir ce qu'elle veut. La Rousse est presque devenue une légende parmi les marcheurs qui racontent l'histoire de la dame aux cheveux de feu qui s'unit à ceux qui seront capables de lui apporter des animaux disparus.

- PRESTANCE 2 / Séduire 5
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 3 / Esquiver 4
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 2

- Communication 1
- Érudition 2 / coutume marcheur 2
- Technique 2 / Rueg 2, Corps 2
- Survie 2 / Oiseaux 6
- Relations 2 / les trois Haltes phéniciennes 2
- Arts martiaux 1

SULISSONE, gardien des réserves secrètes

Ce personnage énorme au visage graisseux a été chargé par le Petit Conseil de veiller sur les stocks mis de côté par la Fourche. D'une efficacité redoutable, sans aucun état d'âme, il a ainsi fait construire des galeries secrètes par des fouineurs qui ont tous disparu sans que personne ne puisse prouver quoi que ce soit. Sulissone est une figure de la Fourche. On s'écarte sur son passage, on le salue en baissant les yeux. Il se promène régulièrement en chaise à porteurs, d'énormes clés en bronze suspendues à son cou. Chacun sait que cet homme est responsable d'une énorme fortune et qu'il suffirait de lui voler ses clés pour devenir, en principe, un homme riche.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3 Régénerer 4 Contrôler 4
- SENS 2
- TREMPE 2 / Surmonter 4

- COMMUNICATION 2 / Baratin 3
- ÉRUDITION 2 / Coutume nourrisseur 4 Intendance 5
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 3 / coulée de l'Amicale 5 Première coulée 5
- ARTS MARTIAUX 1

Cela provoque régulièrement de véritables embouteillages et parfois de sévères empoignades (avec des peines de pilori à la clé pour ceux qui ont le malheur de tomber ou de glisser et de s'écraser sur une serre). La nuit, ces ponts deviennent également des lieux de rendez-vous pour les duellistes où l'on s'affronte parfois jusqu'à la mort malgré les interdits formels de l'Âtre.

LE BOCAGE DES DISPARUS

Situé à l'extrémité nord de la coulée, le bocage abrite plusieurs salles où l'on collectionne les espèces disparues : un véritable musée d'histoire naturelle, rempli de centaines d'animaux empaillés placés sous la garde d'une équipe restreinte de taxidermistes chevronnés. Ces nourrisseurs subissent quotidiennement la rancœur silencieuse des Phéniciens. En effet, leur mission apparaît inutile pour beaucoup. On estime que ces animaux prennent de la place, que l'on pourrait tout aussi bien faire pousser de nouvelles cultures pour nourrir les vivants. Mais le bocage des Disparus bénéficie de l'appui d'un certain nombre de prôneurs et de bâtisseurs qui espèrent tirer profit, à terme, de ces animaux empaillés. Le musée est largement mis en avant lors des rares visites protocolaires d'émissaires de stallites de la Roke. Impressionnant, il marque les esprits. On espère qu'un jour, la science aura progressé suffisamment pour permettre de faire renaître ces animaux…

LE MARCHÉ DES BEAUX JOURS

Placé à la frontière entre la Première et la Grande Marche, ce marché est installé sur le pont des Nantis, le seul dont la largeur atteigne près de cinq mètres. Des nourrisseurs viennent y vendre les surplus de nourriture, notamment lors de la saison des récoltes lorsque le climat a été favorable. Ce marché est réputé pour ses épices et ses produits étranges servant aux décoctions médicinales, aux philtres d'amour et de richesse. Les charlatans viennent en masse acheter au marché des Beaux Jours de quoi concocter ces prétendus philtres miracle.

LE PETIT CONSEIL

Chaque mois, les six pasteurs des bocages de la Fourche se réunissent pour définir, en accord avec le plan des prôneurs, les objectifs de la coulée nourricière. On décide des cultures qui devront être favorisées, des nourrisseurs qui devront être engagés pour assurer les récoltes. Mais le Petit Conseil prévoit également les nourritures qui devront être stockées en cas de siège. Une loi ancienne qui n'a jamais été revue ni abrogée, exige en effet que les nourrisseurs mettent chaque mois de la nourriture en réserve pour les jours sombres. Les quantités n'ayant jamais été précisées, le Petit Conseil n'hésite pas à stocker près d'un quart de sa production dans des galeries secrètes. Un fait de notoriété publique qui rassure les habitants de la Fourche et inquiète les Phéniciens des autres quartiers. Malheureusement, les prôneurs ne sont pas encore parvenus à s'entendre sur une nouvelle loi…

LA PREMIERE COULÉE

Coulée la plus ancienne de Phénice, elle abrite de vieilles familles aux souvenirs très anciens, remontant au temps des premières colonisations. La tradition s'est perpétuée de sorte que les petits-fils des colons sont aujourd'hui les porte-parole d'une volonté expansionniste en vogue dans certains milieux phéniciens. Les neuf pasteurs de la Première Coulée prônent la colonisation des stallites les plus proches qu'ils voudraient transformer en greniers pour la grande cité de Phénice. Reprenant à leur manière le discours des nourrisseurs de la Fourche, ils estiment que les coulées finiront par ne plus pouvoir subvenir aux besoins de la population phénicienne. Les neuf familles de la Première Coulée, érigées en aristocratie, dirigent leurs nourrisseurs comme de véritables dictateurs. On jure allégeance à la famille au cours d'une cérémonie, on promet de servir la morale et le courage phénicien au sacrifice de sa vie. Bref, chaque bocage ressemble à une petite seigneurie nationaliste travaillant à la gloire de Phénice. L'architecture de la Première Coulée est épurée. Les avens se ressem-

blent, les nourrisseurs ne disposant que du strict minimum en matière d'habitation et de nourriture. Seules les familles fondatrices de la coulée disposent de petits palais faisant office de frontière entre chaque bocage.

La volière aux rapaces

Les oiseaux ont toujours eu une importance cruciale pour les nourrisseurs des coulées. Pour la Fourche et l'Amicale, ils servent uniquement à équilibrer le système écologique en chassant les insectes. Pour la Première Coulée, la volière abrite avant tout des oiseaux de proie. Faucons, aigles et busards sont élevés par des oiseliers dans une vaste serre installée sur le flanc gauche de l'Âtre. Une serre haute et majestueuse où les oiseaux peuvent évoluer à l'abri en attendant de chasser dans la coulée puis à l'extérieur. Ces oiseaux sont éduqués avec soin afin d'être livrés en temps voulu aux gardiens du feu et à tous ceux ayant les moyens d'en posséder. Les oiseliers représentent parmi les nourrisseurs une caste à part entière, avec ses us et coutumes. La volière principale est le seul bocage à ne pas être sous la tutelle d'un pasteur. Ces derniers ont préféré lui accorder une franchise en échange d'une collaboration fructueuse. Désormais, les vieilles familles de la coulée ont pris l'habitude d'acheter des oiseaux de proie devenus le symbole de leur pouvoir.

Le bocage des fournisseurs armuriers

Les lieux appartiennent à la famille d'Arstacevoc. Cette serre dépasse en longueur et en hauteur toutes les autres serres connues (elle culmine à trente mètres de hauteur en certains endroits). C'est ici que l'on veille jalousement sur les arbres qui nourriront la production des armes phéniciennes nécessitant du bois. Bouleaux, pins, peupliers et autres espèces se côtoient dans un petit bois dont les conditions naturelles sont draconiennes. Il a fallu des décennies d'expériences et de désillusions pour obtenir cet agencement de différentes espèces ainsi que son renouvellement. Chaque mois, une délégation de bâtisseurs composée d'armuriers se rend sur place et examine avec soin le ou les arbres qui seront abattus. La rareté d'un tel matériau nécessite une extrême prudence dans le choix des arbres à abattre. On veille à couper les plus vieux ou ceux qui menacent de dépérir. Rien ne sera perdu. Le bocage conserve les feuilles pour les décoctions médicinales.

MAÎTRE FROGOEL, fauconnier

Petit et affublé d'un visage ingrat, ce personnage s'est très vite découvert une formidable empathie avec les faucons. Il traîna longtemps parmi le personnel chargé de nettoyer les cages, victime de son apparence. Mais les autres dresseurs durent reconnaître son talent et il devint rapidement l'un des meilleurs fauconniers de la volière aux rapaces. Maître Frogoel, déçu par les humains, ne vit que pour ses oiseaux. Il leur sacrifie tout et certains prétendent qu'il achète des cadavres humains afin de stimuler leur rapacité. Maître Frogoel ne fréquente presque jamais ses pairs. Il reste seul, auprès des cages dont il a la charge. Parfois, lorsqu'un homme ou une femme lui paraît sympathique, il peut devenir très loquace et prodiguer de précieux conseils sur la manière de garder un faucon auprès de soi. Maître Frogoel, comme tous les oiseliers, est habillé d'un costume sombre et moulant excepté son gant de travail, incrusté de pierres précieuses.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Agresser 3
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 1

- Communication 2 / Empathie 5
- Érudition 2
- Technique 1
- Survie 3 / Oiseaux 5
- Relations 1
- Arts martiaux 2 / Entrailleur 3

DAME FREGONDE D'ARSTACEVOC, mécène

Femme de pasteur, elle vit au sein du petit palais qui fait office de frontière avec la volière aux rapaces. Dans ce bâtiment somptueux dont les parquets cirés révèlent toute la richesse, elle invite des artistes venus de tout Phénice pour peindre, chanter ou danser à son service. Toutefois, cette femme se lasse très vite. Narcissique à l'extrême, elle exige souvent des portraits de sa personne, des poèmes ou des chants louant sa beauté. Malgré tout, les artistes continuent d'affluer et de faire la queue chaque matin aux portes de la serre en espérant être choisis. Nourris et logés, ces artistes sont en effet souvent grassement rémunérés (en lux) et peuvent ainsi espérer survivre plusieurs mois après avoir été chassés du palais. Malgré tout, Fregonde d'Arstacevoc est devenue, pour beaucoup, le symbole de la décadence. Des harangues des Écharpes Pourpres jusqu'aux parodies du cirque d'Orchaos, on dénonce cette femme richissime qui dépense des fortunes pour un art égoïste et inutile pour Phénice. Certains artistes ont payé, de retour dans leur quartier, ce passage chez Dame Fregonde d'Arstacevoc.

- PRESTANCE 3 / Influencer 3 Séduire 4
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 2 / Motiver 3

- Communication 2 / Éloquence 3
- Érudition 2 / coutume fouineurs 3
- Technique 1
- Survie 1
- Relations 2 / redoute des blasonnés 3
- Arts martiaux / 1

JOSHYME, drogué du Hangar

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 3 Agresser 4
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 4
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 4

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 3 / Stallite 5
- RELATIONS 2 / la fourmilière 2, les Écharpes pourpres 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Entrailleur 3 Étoiles 3

Ce garçon au visage lunaire et aux grands yeux rêveurs officie à son compte dans le Hangar. Il connaît par cœur les cornets de cuivre par lesquels se déversent les résidus brumeux des drogues qui se fument à l'Autre Rêve. Doté d'un odorat hors du commun, il est capable de repérer en quelques minutes les meilleurs cornets, là où vous pourrez véritablement ressentir les effets des drogues. Mais naturellement, il faut payer Joshyme pour obtenir cette place de choix. Ce dernier a fini par obtenir quelques contacts avec les nourrisseurs qui travaillent au Hangar. Il a mis en place un circuit restreint de contrebande à l'insu (du moins le croit-il) du pasteur Brillas, qui dirige le bocage. En réalité, ce dernier a laissé faire afin de surveiller ceux qui achètent à Joshyme et de les signaler régulièrement à l'Âtre.

LES CHOUETTES

On a baptisé ainsi les laveurs de vitres qui s'échinent chaque nuit sur les grandes surfaces vitrées de la Première Coulée. Forcés de travailler la nuit pour ne pas gêner, en journée, l'ensoleillement des cultures, ils escaladent les serres par centaines, armé de petites pelles et de seaux. Au crépuscule, des contremaîtres se chargent d'engager les chouettes parmi les fouineurs du quartier des Écharpes Pourpres. Puis, en colonnes rangées, des groupes remontent progressivement jusqu'aux frontières de la Marche des Lumières. Les déchets (poussières, guano, etc.) sont recueillis dans des seaux qui iront se vendre à l'aube aux endroits où l'on produit du méthane. Les chouettes ont fini par développer une véritable psychose parmi les nourrisseurs de la coulée. Ces milliers de pieds et le grincement des pelles effraient les enfants et empêchent de nombreux nourrisseurs de dormir. De plus, on raconte que certaines chouettes profitent de l'occasion pour se glisser à l'intérieur des serres malgré la surveillance étroite des contremaîtres.

LE BOCAGE DES HASARDEUX

Installé à la frontière entre la Première Marche et la Grande Marche, ce bocage abrite l'ensemble des drogues fabriquées par les nourrisseurs. Protégé par une milice (armée par les fournisseurs armuriers), le bocage tient à la disposition de ses clients deux établissements distincts. Le premier, surnommé l'Autre Rêve, est une maison bourgeoise décorée avec soin (lourdes tentures grenat, éclairages délicats, etc.) où l'on peut consommer les diverses drogues fabriquées par les hasardeux. Leur usage est strictement réglementé afin que personne ne puisse, en théorie, en consommer en dehors des murs de l'Autre Rêve. En revanche, à l'intérieur, toutes les drogues estampillées par les hasardeux sont consommables sans restriction. Les plus riches viennent ici goûter aux charmes des poussières de larmes ou même de l'opiate, même si la Marche des Lumières a fait savoir plusieurs fois que l'usage d'opiacés n'était guère en accord avec le dogme phénicien. Le deuxième établissement est surnommé le Hangar. C'est là que s'entassent les indigents venus goûter, grâce à un système ingénieux de conduits et de ventilateurs, aux effluves venant de l'Autre Rêve. Une image qui, aux yeux de certains, illustre parfaitement le régime social en vigueur à Phénice.

LA COULÉE DE L'AMICALE

Contrairement aux deux coulées précédentes, cette dernière s'est consacrée à cœur ouvert au bien-être de Phénice. Dès l'origine, elle fut fondée par des nourrisseurs particulièrement généreux qui furent les instigateurs du « minimum-vie » en vigueur aujourd'hui. Cette volonté altruiste, ce désir de faire vivre du mieux possible les Phéniciens, a perduré de sorte que la coulée est devenue, pour les fouineurs notamment, un moyen de ne pas mourir de faim. La coulée abrite ainsi un certain nombre de marchés, les Places des Mercis, où l'on peut acheter à bas prix une nourriture élémentaire. Durant les grands froids, des volontaires mettent également en place des soupes populaires pour venir en aide aux affamés. La coulée est percée du sommet jusqu'aux contreforts de la Grande Muraille par une travée centrale où circule nuit et jour un funiculaire fonctionnant grâce à un système à vapeur et permettant le transport d'hommes et de marchandises. La coulée compte dix-sept bocages dont les deux tiers sont consacrés aux cultures traditionnelles comme le rueg.

LA FOIRE DES BIEN-PORTANTS

C'est là le fief des soigneurs. Car les nourrisseurs ne sont pas simplement chargés de subvenir aux besoins des Phéniciens. Les soigneurs sont là pour administrer aux blessés et aux malades des soins élémentaires alors que les soigneurs des autres coulées font payer leur service (leur clientèle est souvent composée de bâtisseurs et de prôneurs). Voilà près de trente ans, les nourrisseurs ont pu racheter un gigantesque escalier destiné, à l'origine, à un vaste édifice public. Cette volée de marches, longue de deux cents mètres, a été rachetée aux bâtisseurs pour devenir la Foire des bien-portants. C'est là que les soigneurs s'installent, à différents niveaux de l'escalier, pour accueillir les foules nombreuses n'ayant pas les moyens de consulter des guérisseurs attitrés. Jusqu'au soir, la Foire ne désemplit pas. Mères et enfants, fouineurs blessés au travail, ils viennent tous faire la queue pour obtenir des soins élémentaires. Les consultations ne sont pas toujours très précises. Les soigneurs travaillent à un rythme effréné et n'ont pas forcément le temps d'écouter leurs clients. Quiconque décide de rallier la Foire des bien-portants le fait à ses risques et périls.

LE BOCAGE DES FLORES

Dirigé par le pasteur Jalfase Holdon, ce bocage s'est installé à l'extrémité de la coulée, sur les flancs de la Marche des Lumières. C'est là que l'on cultive avec soin des parterres de fleurs qui orneront les édifices publics et certaines maisons dont les propriétaires sont susceptibles de s'offrir un tel luxe. Car les fleurs sont un luxe, à Phénice comme dans la plupart des stallites. Beaucoup estiment que l'ornementation n'a aucun sens dans un contexte de pénurie. Mais prôneurs, bâtisseurs et nourrisseurs ont voulu ce gage de richesse. Les fleurs apparaissent dans les grandes occasions et témoignent de l'opulence phénicienne. De plus, des ruches ont été installées, produi-

CARMUS, gardien de prison et arracheur de dents

Grand gaillard au crâne tondu et luisant, au visage avenant, Carmus est l'unique arracheur de dents de la Foire. Durant toute la journée, de nombreux fouineurs se pressent auprès de son étal : un miroir suspendu à une perche et quelques outils. Mais une fois la nuit venue, lorsque Carmus range ses outils, il gagne directement le quartier des laves où il officie en tant que gardien, dans la prison sous le Brasier. Fatigué par tous ces détenus qui viennent le hanter dans ses cauchemars, Carmus se cherche depuis longtemps un successeur pour accomplir sa sinistre besogne.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 2 Porter 4
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 3

- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Corps 4
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / palais de Justice 4
- ARTS MARTIAUX 2 / esponton 3

CHAT BLANC, chasseur émérite du bocage des Humbles

Cette femme au corps noueux et au visage balafré est considérée par ses pairs comme l'un des meilleurs chasseurs du bocage. Elle part toujours seule, armée uniquement d'un poignard. Elle tient son surnom de sa démarche féline et surtout d'un foulard blanc taché de rouge qu'elle porte nuit et jour, comme un défi aux Ténèbres. À certains de dire, il s'agit d'un hommage à son fils, dévoré par une meute de loups lors du voyage qui la mena jusqu'à Phénice. Ce foulard aurait été la seule chose laissée par les loups. On la soupçonne d'ailleurs de quitter Phénice certaines nuits pour tenter de débusquer les Crocs de la nuit (voir légendes des abords).

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 2 / Surprendre 3 Agresser 5
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 4

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / coutume marcheur 3
- TECHNIQUE 2 / Corps 3
- SURVIE 3 / Loups 4
- RELATIONS 2 / l'ensemble des Abords 4
- ARTS MARTIAUX 3 / poignard 6

sant du miel à l'usage des ours utilisés lors des expéditions dans les Abords. Le bocage des Flores est interdit et surveillé. La moindre fleur vaut plusieurs dizaines de lux et certains spécimens très rares peuvent se vendre des fortunes.

Les chaudieres à vapeur

Comme les autres coulées, l'Amicale se chauffe grâce à d'énormes chaudières à vapeur alimentées par le volcan. Ces engins énormes et ronronnant sont toujours placés au beau milieu des bocages afin de dispenser la chaleur autour d'eux. Cela n'empêche pas, durant les grands froids, des fouineurs d'escalader les serres pour venir se blottir près des grosses cheminées qui vomissent leurs lourdes et chaudes vapeurs. La légende prétend même que ces vapeurs ont des vertus curatives. De plus en plus de malades font le pèlerinage, malgré les interdits, pour venir en profiter.

Le bocage des maitres-dresseurs

Contrairement à la Première Coulée, l'Amicale n'a pas jugé bon d'élever des rapaces. Les oiseaux ne sont là que pour chasser les nuisibles. En revanche, ce bocage élève de nombreux animaux de compagnie. La plupart sont des chiens, fort utiles pour se défendre et monter la garde. On compte également des montures dressées comme le yak, très prisé par les marcheurs. Et surtout les bachkas, de petits singes au poil long qui tiennent dans une main et dont la particularité est de ressentir la présence des Ténèbres. Un atavisme que personne ne s'explique mais qui rend l'animal extrêmement précieux. Lorsque le bachka sent la présence d'une créature des ténèbres, son poil roux change de couleur pour devenir gris. Ce singe, très rare, est une aide inestimable pour tous ceux qui se risquent au-delà de la Grande Muraille phénicienne. Mais aucun marcheur n'a eu, jusqu'à aujourd'hui, les moyens de s'offrir cet animal étonnant. Seuls quelques prôneurs phéniciens se montrent avec un bachka sur l'épaule.

JOLIUS PACORD, parfumeur officiel

Ce jeune homme à la silhouette élégante, toujours souriant, dispose d'un petit laboratoire où il fabrique des parfums pour la haute société phénicienne. Suffisant et séducteur patenté, il passe le plus clair de son temps dans la Première Coulée afin de séduire quelque jeune aristocrate en espérant être anobli. Une obsession qui le conduit chaque soir, des paniers garnis de parfums précieux, à traverser discrètement le quartier de l'Assommoir pour rejoindre la Première Coulée. Jolius est un homme riche. Il est le seul à avoir le nez pour fabriquer des parfums à base de fleur. Si les lux ainsi gagnés vont en majorité à l'Amicale, il est parvenu, en quelques années, à rassembler une petite fortune qui fait de lui un gendre intéressant. Notons que Jolius engage régulièrement des jeunes gardes du corps pour l'escorter lors de sa traversée de l'Assommoir avec son précieux chargement.

- PRESTANCE 2
- HARGNE 1/ Agresser 2
- AGILITÉ 2 / Esquiver 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 1 / Motiver 3

- Communication 2 / Baratin 2, Éloquence 3
- Érudition 1
- Technique 3 / Champignon 2, Rueg 2, Serre 5
- Survie 2 / Stallite 2
- Relations 3 / Assomoir 2, Redoute des blasonnés 4
- Arts martiaux 2

Le bocage des Humbles

Il se résume à un seul aven abritant les chasseurs de la coulée. Au sommet, on trouve ceux qui sont chargés d'abattre le bétail élevé au sein de la coulée. Comparés aux autres chasseurs qui œuvrent dans les abords, ceux-là ne sont guère considérés : tout au plus comme des bouchers utiles à la communauté. A l'inverse, plus on s'enfonce dans l'aven, plus on croise les vrais chasseurs, ceux qui quittent Phénice à l'aube par la Halte des Ombres pour chasser dans le halo du stallite. Ces chasseurs ont une haute opinion de leur fonction. Ils respectent leur proie et n'utilisent aucune arme à feu. Avec un arc et surtout des boomerangs imprégnés de phosphore (la friction de l'air enflamme le phosphore de manière à suivre la trajectoire de l'arme et à marquer le gibier), ils s'engagent dans les abords avec un courage qui force le respect de nombreux Phéniciens. Au crépuscule, les chasseurs, sous les yeux des miniers fascinés, ramènent le gibier jusqu'à la coulée où il sera dépecé dans l'aven avant d'être redistribué aux Phéniciens.

LA GRANDE MARCHE

LE DOMAINE

Le Domaine est la plus prestigieuse enclave de la Grande Marche : quartier du pouvoir, il concentre les forces administratives, politiques et commerçantes de la Grande Marche au sein d'un environnement de prestige. On y trouve les gardiens du feu les plus affables — et les plus attentifs — de Phénice. Le long des larges avenues dallées, éclairées et propres, quelques rares maisons bourgeoises, celles des bâtisseurs les plus haut placés, s'intercalent entre les palais et les demeures d'architectes.

LE PALAIS DU PLAN

Le Palais du Plan est imposant, massif et prétentieux. Les bâtisseurs l'ont doté de toutes leurs trouvailles dans une débauche baroque de savoir-faire. Le cœur du palais est un hémicycle dans lequel tous les cinq ans prôneurs, bâtisseurs, gardiens du feu et nourrisseurs décident des travaux à venir et répartissent les richesses. Une des rares représentations de Phénice trône au centre de la salle : une maquette de trois mètres de haut, autour de laquelle les décisions se prennent. L'hémicycle donne sur des dizaines de petites alcôves dans lesquelles des adversaires débattent, discutent et trouvent des compromis. Pour le reste, le Palais est une succession de salles poussiéreuses dans lesquelles les bâtisseurs comptabilisent les dus et les gains, recopient des relevés, délivrent des passe-droits et déterminent les droits au gîte et au couvert. Quelques potentats vivent au dernier étage dans de luxueux appartements.

DROVODAN, calculateur

Chétif, presque aveugle, Drovodan travaille dans une pièce emplie d'énormes bouliers qui figurent la répartition des ressources humaines sur les chantiers phéniciens. À la recherche d'un équilibre compte tenu des décisions prises lors du plan, il manipule les petites sphères sans vraiment avoir conscience des conséquences de ces mouvements dans la réalité. Parfois, il fait office de cuisinier — sa marotte — au dernier étage. Il ne sort presque pas du palais, si ce n'est pour rendre visite à sa très nombreuse famille qui à chaque fois lui demande l'impossible — du travail ou un toit. Il se démène alors discrètement durant des mois, se lançant dans des combines extraordinairement complexes dont les conséquences potentielles le terrorisent.

Statut 2

- PRESTANCE 1 / Influencer 1
- HARGNE 2 / Supporter 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 1
- TREMPE 1

COMMUNICATION 1 / Marchandage 2
ÉRUDITION 3 / Coutumes bâtisseurs 4, Intendance 5
Techniques 1
SURVIE 1
RELATIONS 2 / quartier de la chapelle 3, le domaine 4, Gyl Otoryn 1
ARTS MARTIAUX 1

LA CHAUSSÉE DES NANTIS

Située derrière le Palais du Plan, qu'il faut impérativement traverser pour pouvoir s'y rendre, la chaussée des nantis est un jardin de pierres miroitantes constitué d'orgues basaltiques. Certains pics cristallins aux multiples facettes s'élancent à plus de trente mètres sur le contrefort qui sépare le domaine de la Marche des Lumières. Le soleil joue parfois dans ces roches le plus beau des spectacles, réservé à l'élite phénicienne. Hormis les puissants, seuls quelques laveurs d'orgues triés sur le volet et les meilleurs musiciens ont pu accéder à la chaussée. Profitant de l'acoustique et des échos du lieu, les bâtisseurs organisent ici leurs réceptions.

LE PARVIS DES CONFRÉRIES

Le long d'une large avenue, les confréries des bâtisseurs disposent chacune de leur pavillon. Verrier, métallurgiste, mineur, forgeron, maçon, filtreur d'eau, etc., chaque pro-

fession a sa représentation. D'ici, les confréries tentent de défendre leurs acquis et de faire pression sur le pouvoir pour acquérir de nouveaux avantages. C'est aussi entre ses murs que s'entérinent les nouvelles techniques de travail, les modes d'organisation et que sont acceptées ou non les nouvelles machines. Le parvis des confréries est une cour de besogneux préoccupés par la défense de leurs intérêts. Avides de reconnaissance, corrupteurs et corrompus, les confrères sont souvent prêts à exercer toutes les pressions pour en venir à leurs fins. Mais à force d'évoluer dans le même microcosme, ils sont tous devenus redevables les uns des autres.

Le beffroi des funambules

Telle une flèche de cathédrale esseulée, le beffroi des funambules s'élève à cent cinquante mètres au-dessus du sol, et surplombe l'ensemble du domaine. Cette tour est l'ouvrage, la demeure et le privilège des funambules : une confrérie-clef des bâtisseurs sans qui bien des architectures n'auraient pu naître. Le beffroi, dont la base en forme de pentagone est faite de hautes arcades inoccupées, est construit autour de cinq escaliers qui finissent par se fondre en un seul. Plus on s'élève dans la tour, plus s'y multiplient les tourelles indépendantes, reliées entre elles par de fines poutrelles ondulantes qu'empruntent avec aisance les funambules. Au-delà de leurs interventions sur les chantiers de Phénice, et de la maintenance des cimes, les funambules vendent fort cher leur talent dans d'autres domaines. Ils se distinguent par une fierté implacable et un ton hautain de privilégiés presque intouchables. Les funambules font d'ailleurs souvent preuve de leur agilité dans des duels. Leur code d'honneur est lié à leur mode de vie et à l'héritage de l'institution qu'ils incarnent : un subtil mélange entre respect de leur hiérarchie interne, traditions quasi militaires et maintien de leur liberté d'action.

LA PLUME, funambule arrogant

Cape et bonnet à plumes, la Plume à donné le vertige a plus d'une patrouille de gardiens du feu. Jeune coq prétentieux et funambule, plutôt bien fait de sa personne, la Plume est à la fois grossier et charmeur, sympathique et embrouilleur, baratineur et musicien. Il met son talent au service de menues rapines et de « missions secrètes » qu'il a le don de dégoter auprès de ses innombrables connaissances. Il est plutôt mal vu des funambules et ne rentre au Beffroi qu'en cas de grand froid. Mais même là, sa personnalité reprend le dessus : il ne semble savoir que s'amuser et séduire.

Statut 3

- PRESTANCE 4 / Séduire 5, Influencer 5, Impressionner 5
- HARGNE 3 / Surprendre 5
- AGILITÉ 4 / Grimper 5, Camoufler 5, Esquiver 4
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2

COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Marchandage 4, Empathie 4
ÉRUDITION 1
TECHNIQUES 1
SURVIE 3 / Stallite 4
RELATIONS 4 / le domaine 3, la ceinture de Nux 5, les échafaudages 4, les Brumes 3, le quartier de la Chapelle 2, La Pente 2, les Tours 3, les statues logis 2, Yol 1, Demetril Sangor 3.
ARTS MARTIAUX 3 / lancat 5, étoiles 4, dague 3.

La Rotonde des Mémoires

Séparée de l'Âtre par la coulée nourricière, un peu à l'écart du Palais du Plan, la Rotonde des Mémoires est une bâtisse de cinq étages conçue pour favoriser l'apprentissage mnémotechnique qui s'y donne. La sobre façade circulaire est composée de vitres opaques et de colonnes classiques. Le rez-de-chaussée est une sorte de palais des glaces, dans lequel d'innombrables miroirs dissimulent les portes. La compréhension de ce labyrinthe constitue l'une des phases de l'éducation. Il donne sur des salles aux allures monastiques, qui ne contiennent souvent que des sculptures abstraites ou des objets de marqueteries aux emboîtements complexes. Dans les étages, chaque maître mémoire dispose de son appartement qui fait office d'école. Certaines pièces sont des capharnaüms, d'autres des exemples d'ordre. Les couloirs sont ornés de chapelets, de cordages noués, de dessins de corps tatoués, de maquettes à tiroirs… Au sol, des mosaïques forment des plans complexes et multicolores.

YOHINIVA, doyenne des mémoires

Yohiniva aurait plus de soixante-dix ans : elle est la plus âgée des mémoires et elle est d'autant plus vénérée qu'elle a perdu la vue depuis quinze ans maintenant. Sa mémoire s'en est améliorée, et elle peut longuement parler du Phénice d'avant la vapeur. Dès la création du Plan, elle fut le témoin officiel de tous les échanges et de bien des pactes secrets que certains aimeraient aujourd'hui oublier. Mais jour après jour, elle transmet son savoir à huit jeunes mémoires, dont la plus jeune n'a pas six ans.

- PRESTANCE 3 / Séduire 2, Influencer 2, Impressionner 1
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 6, S'orienter 3
- TREMPE 2

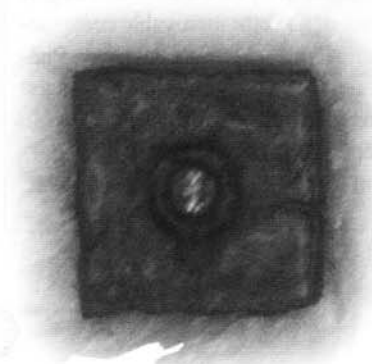
- COMMUNICATION 4 / Éloquence 5, Empathie 4
- ÉRUDITION 4 / Coutumes bâtisseurs 4, Légendes 4, Lettres 4
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / le domaine 5, le quartier de la chapelle 3, des faiseurs 3, Borodin 2, Rai 3, Zgeden Marovik 1, Elton Charn 4
- ARTS MARTIAUX 1

LE QUARTIER DE LA CHAPELLE

Il s'agit là, par l'éclectisme de sa population et ses curiosités historiques, de l'un des quartiers les plus étonnants de la Grande Marche, voire du stallite tout entier. Peuplé d'une majorité d'artistes, de marginaux et de prophètes, le quartier de la Chapelle emprunte son nom à l'étrange édifice qui constitue son centre névralgique — un monument aux origines mal connues dont les prôneurs ont souvent souhaité la disparition mais que les habitants du quartier, fermement attachés à leurs particularismes, sont toujours parvenus à défendre.

La Chapelle

Cette petite église semble sortir d'une légende de l'Avant. Rien dans ses proportions ou dans sa décoration ne permet d'éclaircir le mystère de son existence, mais les habitants du quartier croient dur comme fer qu'elle remonte à l'époque du Grand Cataclysme. Comment aurait-elle dans ce cas résisté aux éruptions qui ébranlèrent le volcan ? C'est un mystère. Quoi qu'il en soit, les habitants lui vouent un culte absolu, et s'ils ont modifié certains de ses ornements extérieurs en incrustant des joyaux dans ses murs latéraux — signe d'engagement absolu, dans la symbolique locale l'aspect général de l'édifice est resté inchangé et la petite chapelle trône fièrement au centre de la place. Les habitants du quartier ne la considèrent pas comme un monument religieux : elle cristallise leurs superstitions et leur marginalité, raison pour laquelle les prôneurs voient son existence d'un mauvais œil. L'intérieur de l'édifice est resté pratiquement en l'état. Les bancs de bois, pourrissant et couverts de mousse, se sont effondrés sur eux-mêmes. Les murs sont craquelés, la plupart des vitraux sont détruits (certains ont été reconstruits, mais devant le peu de ressemblance avec l'original, les artisans du quartier ont préféré abandonner la partie). L'autel central, à la signification inconnue, est ouvert en son milieu par une large fissure, tandis qu'une croix métallique est restée fixée sur le mur du fond et que plusieurs morceaux de bois pourri y sont restés accrochés. Les habitants du quartier pénètrent rarement à l'intérieur de la Chapelle. C'est, dit-on, un lieu maudit, où de nombreux fantômes issus du passé terrorisent les visiteurs imprudents. Les enfants des bâtisseurs qui s'y aventurent à la nuit tombée (les deux portes latérales, gravement endommagées, ne peuvent plus se fermer) ont de nombreuses histoires à raconter à ce sujet. Pour le visiteur égaré, l'impression causée par cet édifice incongru, dont les proportions et l'apparence jurent grandement avec l'ambiance du quartier en général, est parfaitement saisissante, voire un peu effrayante — comme un symbole sorti d'un autre âge, dont on ne saurait rien.



Les Cours Jumelles

Les Cours Jumelles sont véritablement l'âme du quartier de la Chapelle. Il s'agit de deux places, ornées chacune d'une fontaine sculptée il y a de cela presque un siècle et figurant deux « hippocampes de lave », l'un mâle et l'autre femelle, sans que l'on ait jamais pu déterminer ce qui les différenciait

LA CREVASSE, mendiant emblématique

Ce mendiant estropié semble passer l'essentiel de ses journées emmitouflé dans une lourde couverture de fourrure, attendant que les habitants du quartier veuillent bien lui apporter un peu de nourriture, ce qu'ils ne manquent jamais de faire. La Crevasse est considéré par ses concitoyens comme une sorte de porte-bonheur et de témoin mystérieux du passé. Il a toujours des histoires incompréhensibles à raconter à qui veut bien l'écouter — des histoires concernant le passé de la Chapelle, dont ses ancêtres (dit-il) auraient été les artisans. Le père de la Crevasse était déjà mendiant, et son grand-père aussi. Il semble que dans la famille, la mendicité soit devenue une tradition institutionnalisée, dont les hommes ne se seraient éloignés que le temps de fonder une famille — et de léguer à leur rejeton mâle le soin d'assurer la pérennité de ladite tradition. Toujours est-il que la Crevasse (ainsi appelé par allusion aux terribles rides causées par le froid et le mauvais alcool qui marque sa figure pourtant empreinte d'une bonhomie rieuse) tient ses étranges récits de son père, qui lui-même les tenait du sien, etc. À l'en croire, l'étrange construction dont il s'est institué gardien est le témoin d'une religion lunaire oubliée dans laquelle les Ténèbres comptaient plus que la Lumière — sans qu'une telle notion soit nécessairement associée à la dichotomie entre bien et mal. On promettait aux hommes un monde de lumière « après leur mort » s'ils parvenaient à affronter le monde de ténèbres qu'était leur existence. La plupart des habitants du quartier ne croient pas un mot de cette légende (chacun sait que le monde de l'Avant était un monde de lumière) mais tous, y compris les enfants, portent une grande affection à la Crevasse. En l'absence de descendant connu, sa disparition serait certainement vécue comme une catastrophe.

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Régénérer 3, Contrôler 1
- SENS 3 / Observer 5, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 5, Résister 3

- Communication 4 / Baratin 5, Performance 3, Marchandage 4, Empathie 4
- Érudition 2 / Coutumes bâtisseurs 3, Légendes 5, L'Avant 2
- Techniques 1
- Survie 2 / Rats 4, Chien 4, Stallite 4
- Relations 3 / quartier de la chapelle 5, le Pr. Synapse 1, Hyeronim 1
- Arts martiaux 1

l'un de l'autre. Éloignées de quelques dizaines de mètres, et reliées par un faisceau de ruelles escarpées, presque aussi pittoresques que celles du quartier des Laves, ces deux places possèdent une configuration identique. L'une a été baptisée « Place des Prophètes », et constitue le lieu de rendez-vous de tous les rêveurs, les poètes et les musiciens du quartier, voire de tout Phénice. On y échange des histoires de rêves, des idées de symphonie pour instruments à vent, des légendes fastueuses peuplées de personnages horrifiques et merveilleux, des visions d'un futur radieux, bref, et comme le déclarent les amoureux du quartier — c'est là que l'art de la ville se ressource et prend vie. La seconde place est la Place des Inventeurs. Tout ce que Phénice compte de savants plus ou moins toqués, d'inventeurs originaux ou de constructeurs déments peut venir s'y retrouver pour causer mécanique, propulsion à l'éolienne, courants ascendants et turbines solaires. Mieux, c'est sur cette place que lesdits inventeurs viennent proposer à un public toujours ravi, jamais avare d'encouragements et/ou de quolibets, les grandes premières qui feront sombrer leurs auteurs dans le ridicule… ou les propulseront vers la gloire. A ce sujet, l'aventure de l'effarant Professeur Synapse, propriétaire de l'Auberge du Fou Volant, est restée dans toutes les mémoires.

LE PROFESSEUR SYNAPSE

C'était il y a une cinquantaine d'années. Un jeune inventeur, qui refusait de divulguer son nom, avait travaillé dix ans durant sur un prototype de machine révolutionnaire, mélange de caravelle, d'hélicoptère et de char d'assaut aux armatures métalliques. Grâce à un système de treuil, de poulies et de tapis roulant, il était parvenu à traîner le « Vif-argent », son redoutable engin volant, jusqu'à l'amener au centre d'une place qui allait devenir celle des Inventeurs. Les autorités, dépassées par la douce folie du jeune scientifique, avaient bien sûr fermé les yeux. Au jour J, notre brave savant avait rassemblé tout ce que la ville comptait de curieux sur la Place — certains parlent de dix mille visiteurs, ce qui paraît inconcevable, mais le Professeur est la dernière personne vivante à pouvoir authentifier la chose… — et avait annoncé qu'il était enfin parvenu à réaliser son rêve : construire un engin volant. La face du monde allait sans aucun doute en être changée. L'air très solennel, le jeune professeur serra la main de tous les curieux qui s'étaient massés autour de son appareil, ramena sur lui son lourd manteau de fourrure, demanda aux curieux de s'écarter et prit place aux commandes avec un sérieux extraordinaire. Il actionna ses leviers de décollage en faisant des signes d'adieu à ses admirateurs et sous les yeux ébahis de la foule, l'engin décolla… de quelques mètres, avant de s'écraser pratiquement sur place dans un grand craquement sonore. L'assistance était restée figée. Émergeant du nuage de fumée que son accident avait provoqué, le jeune homme, contusionné mais indemne, se retourna un instant vers son rêve brisé, puis déclara le plus naturellement du monde : « Ce n'est pas grave : de toute façon, je comptais en faire une auberge ». Légende ou réalité, ses mots sont restés célèbres, et le Professeur Synapse, comme il ne tarda pas à se surnommer lui-même par allusion à un terme de l'Avant qu'il tenait d'on ne sait où, alla jusqu'au bout de ses intentions. L'Auberge du Fou Volant était née — une taverne magnifique, ornée de boiseries rares, et décorée de toutes les inventions inutiles et vouées à l'échec que ses collègues veulent bien lui amener. Le Professeur est aujourd'hui âgé de 80 ans, ce qui est un âge exceptionnel à Phénice, mais il est toujours aussi drôle, ingénieux et flegmatique. La tradition veut que tous les inventeurs « ratant » une expérience viennent se consoler dans son auberge en vidant quelques chopes d'alcool de rueg. A en croire l'ambiance qui règne en permanence dans cette incroyable construction dont l'habitacle ressemble à la coque d'un navire échoué sur la grève, Phénice est pleine d'inventeurs ratés qui s'ignorent. L'Auberge du Fou Volant est située, comme il se doit, sur la Place des Inventeurs. Aujourd'hui, le rêve du Professeur Synapse est devenu réalité, même si personne n'est jamais parvenu à construire un engin aussi surprenant que le sien… et à le faire voler.

- PRESTANCE 3 / Séduire 5
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 1

- COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Performance 4, Éloquence 4, Empathie 4
- ÉRUDITION 3 / Coutumes bâtisseurs 5, Légendes 5, Lettres 1
- TECHNIQUES 3 / Métal 4, Bois 4, Vapeur 2, Vents 3, Antech 3.
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / quartier de la chapelle, la Crevasse 1, la Flamme 5, Ethera 2.
- ARTS MARTIAUX 1

LE GHETTO ORIENTAL

Ce quartier est le domaine de la Diaspora Japonaise. Comme dans la plupart des grands stallites du monde entier, une communauté japonaise, la seule à posséder une existence authentifiée en tant que communauté ethnique, est parvenue à s'établir à Phénice. Le Ghetto Oriental est un quartier à part à Phénice. Il obéit à ses propres règles, édicte ses propres lois et vénère même ses propres dieux, même si ses habitants feignent de se plier à l'autorité des prôneurs. D'un point de vue architectural, le Ghetto ressemble à un mélange de cité japonaise médiévale et de bazar méditerranéen, avec ses petites maisons à toits en pagode, ses temples silencieux et son étonnant marché. Le Ghetto vit refermé sur lui-même, et la plupart des autres habitants de Phénice ne s'y aventurent que rarement, même si cette situation est en train d'évoluer. En théorie, les Japonais du Ghetto doivent obéir aux mêmes lois que leurs concitoyens. En pratique, les autorités préfèrent les voir régler leurs problèmes entre eux et ne posent sur leur communauté qu'un œil distrait et fataliste.

Temple d'Amaterasu

Dans le panthéon shintoïste, Amaterasu est la déesse du soleil. Les Japonais de la Diaspora n'ont jamais cessé de la vénérer, et les prôneurs de Phénice ferment les yeux sur cette hérésie, qu'ils estiment participer de la même logique que celle de leur culte. Les autres Phéniciens ne sont pas jaloux de ce privilège. À leurs yeux, les « nippons », comme ils les appellent, sont un peuple aux coutumes étranges, et mieux vaut les laisser en paix. Le temple d'Amaterasu est un lieu de méditation et de dévotion, situé au cœur du Ghetto. La plupart des nippons s'y rendent au moins une fois par jour. Il s'agit d'une magnifique construction typiquement orientale, ornée de bas-reliefs figurant la destruction de l'île du Soleil Levant et l'exode de ses habitants vers les quatre coins du monde, et coiffée d'un triple toit en pagode. La nuit, les quatre lanternes situées aux extrémités du toit diffusent leur bienfaisante clarté sur la place centrale, et le temple reste ouvert. Long de près d'une trentaine de mètres, meublé avec une simplicité toute japonaise, le temple s'ouvre en son milieu sur le ciel de Phénice, dont la lumière illumine un petit jardin zen autour duquel les fidèles peuvent se recueillir. La nature du culte rendu par les nippons à leur divinité reste mal connue, mais elle n'a, semble-t-il, qu'un lointain rapport avec les dogmes imposés par les prôneurs. Précisons pour finir que le temple est théoriquement ouvert aux « étrangers », mais qu'aucun ne s'y est jamais rendu — sauf peut-être pour régler un compte.

Grand Dojo

Adossée à un ensemble de petites bâtisses délabrées, cette arène n'a rien d'une école d'arts martiaux. Il s'agit d'un cercle tapissé de cendres tassées et entouré de gradins sommaires pouvant accueillir jusqu'à deux cents personnes. C'est ici que les nippons se battent parfois entre eux dans de terribles duels à mains nues (pratiquants, dit-on, une curieuse magie assortie d'arts martiaux exotiques), ou organisent leurs combats d'animaux — principalement des rats, que l'on tient affamés pendant quelques jours avant de les lâcher les uns contre les autres. Théoriquement, de telles pratiques sont interdites à Phénice, mais il est clair que les rares gardiens du feu s'aventurant dans le Ghetto Oriental ne se risquent jamais jusqu'au Grand Dojo — sinon pour se joindre clandestinement aux paris qui sont lancés quotidiennement autour de la plupart des combats. Lieu de rencontres et de dis-

cussions passionnées par excellence, le Grand Dojo voit aujourd'hui sa relative tranquillité menacée par l'action d'une société secrète intégriste aux visées mal connues, qui organise, dit-on, à la nuit tombée des combats entre des humains étrangers au quartier et d'étranges créatures difformes, introduites clandestinement dans l'enceinte du stallite. Si une telle rumeur s'avérait fondée, les conséquences en seraient dramatiques, et les autorités de Phénice seraient bien obligées d'intervenir au sein du Ghetto. Mais il semble que de telles pratiques soient très occasionnelles, et qu'aucun gardien du feu n'ait pu prendre qui que ce soit sur le fait — en tout cas pour l'instant.

Le temple de l'Infinie Félicité

Ce délicat euphémisme désigne en réalité la maison close du quartier oriental de Phénice, un lieu de plaisirs défendus où, moyennant rétribution, tout citoyen de Phénice (et même les étrangers à la ville, pour lesquels les prix sont globalement triplés — alors qu'ils ne sont que doublés pour les Phéniciens n'appartenant pas au Ghetto) peut passer une heure, une nuit ou une semaine inoubliable avec la geisha de son choix — sachant que seules des femmes asianes travaillent au temple. Mené de main de fer par un certain Shiro-Aki, modeste bâtisseur reconverti dans les affaires, le temple de l'Infinie Félicité offre une gamme de plaisirs très variés, mais généralement très chers. La satisfaction de la clientèle prime avant tout, et le visiteur frustré ou mécontent peut théoriquement être remboursé, bien que le cas ne se soit jamais présenté à ce jour. De fait, le temple de l'Infinie Félicité est l'endroit le plus visité par les Phéniciens étrangers au Ghetto : certains prôneurs ont même leurs habitudes ici, mais leur anonymat est respecté par un masque blanc et parfaitement anodin que tous les clients sans exception sont tenus de porter dès leur entrée dans le temple.

TSUYOMI, courtisane orientale

Tsuyomi est une jeune Geisha âgée d'à peine 16 ans, à la petite taille mais aux formes généreuses. La courbe de ses hanches et le galbe ferme de ses petits seins épanouis remportent un vif succès auprès de la clientèle de l'établissement : la jeune Tsuyomi est souvent demandée. Shiro-Aki ne la réserve d'ailleurs qu'aux habitués les plus fortunés, et à ceux dont il est sûr : il ne voudrait pas que sa jeune protégée, recrutée dans une famille de huit enfants qui l'exploitait de façon éhontée, selon ses propres termes, puisse être « abîmée » trop vite, et seul Amaterasu connaît les perversions bizarres dont sont capables les Phéniciens. Une nuit entière, sans fioritures excessives, c'est tout ce qu'il est pour l'instant possible d'obtenir avec Tsuyomi, poétesse et musicienne accomplie. Comme la plupart de ses jeunes consœurs, la Geisha recueille souvent les confidences des notables de la ville qui viennent oublier leurs problèmes entre ses bras. Plusieurs prôneurs bien connus ont déjà goûté à la douceur de ses lèvres, et Tsuyomi sait beaucoup de choses sur l'administration de Phénice — trop sans doute pour une fille de son âge. Ces derniers temps, elle a reçu des menaces émanant d'une société secrète à laquelle appartient l'un de ses frères. On lui reproche de vendre son corps à de vulgaires étrangers. « Il n'y a qu'une façon d'obtenir le pardon », lui ont dit ces étranges jeunes gens : « c'est de nous révéler tout ce que tu sais sur ceux qui viennent ici... »

- PRESTANCE 4 / Séduire 6
- HARGNE 3 / Supporter 4, Agresser 5
- AGILITÉ 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer, Régénérer, Contrôler
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2

- Communication 3 / Éloquence 3, Empathie 5
- Érudition 2 / Lettres 5, coutumes prôneurs 2
- Techniques 1
- Survie 3
- Relations 2 / ghetto oriental 4, Hyeronim 2
- Arts martiaux 2 / dague 4

Le Grand Marché d'Orient

Il s'agit de l'un des seuls marchés permanents de Phénice, l'un des plus petits sans doute en tout cas et à coup sûr l'un des plus étranges. Situé à la périphérie du Ghetto, il est ouvert à tous les Phéniciens, et de nombreuses épouses de bâtisseurs viennent y chercher de quoi améliorer leur ordinaire : racines étranges aux remarquables propriétés culinaires, épices mystérieuses, venues des lointaines contrées d'Asia (c'est du moins ce qu'on raconte) ou parfums musqués aux senteurs mystérieuses, les produits vendus ici sont introuvables ailleurs. On trouve également des meubles et de la vaisselle typiquement orientale, et fabriqués par des artisans locaux avec des matériaux souvent inhabituels, comme ces sculptures de lave teintées d'un suc verdâtre, ressemblant de loin à des statues de jade. De larges quantités de « basman », une variété de riz très résistante mais un peu âcre, sont également vendues sur le marché, déjà bouillies et assaisonnées d'épices. On sert généralement le basman avec de la viande de rat que l'on a fait revenir dans l'huile — les ouvriers travaillant sur les chantiers voisins sont friands de ce genre de collation. Enfin, certains étalages proposent des objets difficilement identifiables pour le commun des mortels, allant de la vulgaire pipe à opium ou du jeu de société aux règles obscures, composé d'un plateau incompréhensible et de petits ossements de couleur... aux membres momifiés de mammifères aujourd'hui disparus, vendus à des prix exorbitants mais censés porter bonheur. Pour les produits vraiment exotiques, les marchands s'approvisionnent principalement auprès des marcheurs appartenant à leur propre communauté. Les arrivages restant rares, le prix des marchandises est souvent très élevé.

LE QUARTIER DES LAVES

Le quartier des Laves est parcouru par un filet de lave en fusion, qui diffuse une lumière orangée et produit une chaleur bienfaisante. Le réseau se joue habilement du relief, grâce à des fontaines, des petits barrages et des écluses. Pour en réduire le danger, il est recouvert d'une élégante grille de cuivre oxydé, qui n'arrête pourtant pas les dangereuses bulles de magma et les « débordements de lave » qui font encore quelques victimes occasionnelles, surtout chez les enfants. De nombreuses (et petites) forges s'alignent sur son parcours, tout comme des fours collectifs où chacun peut amener ses plats. La lave provient de la Barrière de Feu, et finit son périple dans l'Arène où se déroulent les jeux du cirque, avant de s'enfoncer à nouveau sous terre. D'un strict point de vue architectural, le quartier des Laves est l'un des plus pittoresques de la ville, avec son réseau de galeries et de canaux de lave, ses petits ponts de pierre enjambant le liquide en fusion et ses extraordinaires fontaines aux formes aussi harmonieuses que variées. Le quartier est également connu pour ses petites maisons aux matériaux si divers, aux murs tordus et aux fenêtres constamment ouvertes — la chaleur diffusée par la lave suffisant manifestement aux habitants de l'endroit. Une particularité : il est possible de se déplacer sur les toits du quartier, même s'ils sont parfois recouverts de neige, car les ruelles sont suffisamment étroites pour que l'on puisse sans effort sauter d'un toit à l'autre… sur des dizaines et des dizaines de mètres. De fait, c'est un quartier résidentiel relativement accueillant, où tout le monde se connaît et s'entraide.

ZARK RUNTHER, gladiateur

Le « Runther » est le champion favori des habitants du quartier des Laves. Cette montagne de muscles est l'un des seuls « gladiateurs » payé par le quartier, dans le sens où il ne vit que de ce que lui versent ses admirateurs. Chacune de ses apparitions est saluée par une pluie de lux, et Zark gagne correctement sa vie. Les habitants du quartier savent bien que c'est à sa présence qu'ils doivent de posséder l'une des meilleures — si ce n'est la meilleure — équipe de Phénice. Zark Runther est l'un des meilleurs spécialistes du taquet de tout le stallite, et ne se connaît pratiquement aucun égal dans celle des Échassiers. Sa tactique en la matière est d'une étonnante simplicité : Zark va jusqu'au bout, quelles qu'en soient les conséquences (ses mollets et ses cuisses sont ornés de gigantesques blessures, mais Zark semble s'être habitué à ces brûlures, et on le sait capable d'une étonnante résistance à la chaleur). Sa seule présence dans l'épreuve des échassiers suffit généralement à décourager ses adversaires, car ils savent qu'il n'abandonnera pas.

Nombreux sont les Phéniciens qui pensent désormais que Runther sera le premier à traverser l'arène d'un bout à l'autre, car l'âge, loin d'atténuer ses performances, semble l'éloigner de plus en plus d'un seuil de douleur considéré comme humain. Zark n'a qu'un seul problème : il aime les femmes, surtout celles des autres, et ne se prive pas de le leur faire savoir. On ne compte plus ses maîtresses : la plupart sont fières de compter un tel homme parmi leurs amants. Mais leurs époux commencent à prendre ombrage des débordements de leur champion, d'autant que sa renommée s'étend maintenant au-delà de la ville. Une plaisanterie récente, très en vogue dans La Grande Marche, veut que tous les hommes du quartier des Laves soient cocus, et qu'ils entretiennent l'amant de leur épouse. Son entraîneur (un veuf) a souvent tenté de raisonner son poulain, pour l'instant sans succès. Le libéralisme des Phéniciens en matière de polygamie semble avoir ses limites...

- PRESTANCE 4 / Séduire 4, Impressionner 4
- HARGNE 3 / Surprendre 5, Agresser 5
- AGILITÉ 4 / Grimper 4, Esquiver 5
- FORCE 3 / Forcer 6, Lancer 4
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Régénérer 4, Contrôler 5
- SENS 2
- TREMPE 3 / Surmonter 5, Résister 5

- COMMUNICATION 2 / Baratin 5, Performance 4, Empathie 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Corps 3
- SURVIE 3
- RELATIONS 3 / quartier des laves 5, quartier des faiseurs 4, ceinture de Nux 2, les assommoirs 1, Yul & Yann 4
- ARTS MARTIAUX 4 / trident 4, palache 4

LA FONTAINE DE L'INNOCENCE

Reliée à l'unique aqueduc du stallite, il s'agit de l'une des rares fontaines à eau du quartier — les autres étant des fontaines à lave, dont la chaleur, canalisée par d'étroits conduits, permet le réchauffement de l'eau. La Fontaine de l'Innocence est ornée d'une superbe sculpture de basalte, figurant une jeune fille agenouillée et offrant ses paumes ouvertes au visiteur, comme dans un signe d'offrande. Cette fillette était, dit-on, la fille du sculpteur qui réalisa la fontaine. À l'âge de quinze ans, elle perdit la vie en tombant dans une fontaine de lave — ou en s'y jetant, comme certains le prétendent. Depuis, le niveau de ces dangereuses ornementations a été surélevé pour éviter les accidents, mais l'histoire est restée, et il est dit que l'eau de la Fontaine de l'Innocence est magique, car habitée par l'âme de la jeune fille. Parfaitement potable malgré son goût un peu salé et sa température élevée (une vingtaine de degrés), elle est censée être douée de pensée. Celui qui la boit l'entend « parler » dans sa gorge et dans son ventre, et de nombreuses mères de famille y apportent leurs enfants pour les y faire boire, car elle est censée leur donner une santé de fer. Cette coutume est cependant en train de tomber en désuétude, vaincue par les forces de la raison, et par le taux de mortalité qui frappe les enfants du quartier — un taux qui reste plutôt supérieur à la moyenne.

Le Brasier

Une arène circulaire, qui peut accueillir près de vingt mille personnes, est le véritable centre de gravité du quartier des Laves. Le Brasier trône au centre de la place principale, où un marché s'installe une fois par semaine, se transformant le reste du temps en lieu de rencontre et de discussion : c'est ici que s'exprime la véritable vie sociale du quartier, que l'on échange ragots, rumeurs et informations, que les hommes se retrouvent après le travail dans l'une des nombreuses tavernes situées autour du Brasier, ou que les femmes viennent promener leurs enfants. Les célèbres jeux de l'arène ont lieu deux fois par mois. Ils opposent des équipes d'une dizaine de combattants, issus de toutes les couches sociales — chaque quartier possédant théoriquement son équipe, à de rares exceptions près. Les Joutes Incandescentes, comme on appelle ces épreuves, se déroulent par élimination (quarts de finale, demi-finales, etc.), les meilleures équipes se retrouvant au petit matin pour une finale explosive (les Joutes durent en général toute la nuit). Les épreuves opposant une équipe à l'autre se déroulent en trois manches, toutes trois centrées autour de « l'élément roi », la lave. Trois ruisseaux de lave équidistants s'écoulent dans l'arène, prisonniers de canaux aux arêtes métalliques. La première épreuve, celle du « taquet », se déroule dans le canal central, aux bords surélevés : il s'agit de pousser l'un contre l'autre deux combattants, montés sur des chariots à roulettes coulissant dans les rainures du conduit. Bien entendu, il arrive que le perdant, voire les deux concurrents, tombent dans le ruisseau de lave : tout dépend alors de leur rapidité à en sortir et de l'efficacité des « porteurs d'eau », sortes d'arbitres chargés d'asperger d'eau les candidats malheureux pour éviter qu'ils ne se consument. Cette épreuve est rarement mortelle — les autorités phéniciennes ne toléreraient pas un tel gaspillage de vies humaines — mais souvent très dangereuse, et les champions les plus fameux sont reconnus à leurs nombreuses brûlures. La deuxième épreuve, celle de la course, est pratiquement similaire, mais il s'agit désormais d'être le plus rapide, en se propulsant sur des canaux parallèles grâce à une pique métallique très conductrice de chaleur, et dont le maniement devient « inconfortable » dès le mi-parcours (précisons que les concurrents ne portent pas de gants). La troisième épreuve est celle des échassiers. Il s'agit également d'une épreuve de course, à la différence que les concurrents sont montés sur des échasses de verre renforcées de métal, fondant rapidement au contact de la lave. Au fur et à mesure de sa progression, le concurrent voit ses échasses (dépassant la lave d'un mètre au début de l'épreuve) se raccourcir, se ramollir et se déformer. Le premier concurrent à se jeter sur le côté est déclaré perdant. Il semble que l'épreuve des échasses soit la préférée du public, d'une part parce qu'elle est souvent décisive (la victoire se remporte en deux épreuves gagnantes et les cas d'égalité au terme des deux premières sont fréquents), d'autre part parce qu'elle met en jeu le courage, l'agilité et surtout l'expérience des concurrents — chacun possédant des échasses identiques. Signalons qu'aucun concurrent n'est parvenu à traverser l'arène dans son entier, les plus malheureux s'effondrant au bout de quelques mètres. Chaque équipe choisit un champion par épreuve, ce qui rend les confrontations assez rapides. L'entrée de l'arène est payante et on s'y rend généralement en famille. Il est nécessaire de réserver plusieurs mois à l'avance pour un « championnat relevé ».

LES TROUÉES

Les trouées regroupent les accès aux mines et à la forge souterraine. Le vaste chantier d'exploitation, désertique la nuit, prend de plus en plus l'allure d'une zone industrielle peuplée de machines géantes qui crachent de la vapeur en sifflant et en grinçant. Ces bruits sinistres se mêlent à ceux issus des gouffres qui semblent conduire au centre de la terre. Le volcan laisse entendre des gémissement rauques et d'affreux craquements. Dans l'air chargé des poussières des nombreux terrils flotte comme un sentiment permanent de catastrophe et de douleur laborieuse. Parmi les entrepôts, plusieurs campements de mineurs sont disséminés.

LES PUITS

Cinq énormes béances font office d'entrées du monde souterrain. Des trous entourés de douves, pour éviter que l'eau ne s'y infiltre et fragilise la structure de métal. De hauts terrils sont situés non loin de là. La pierre concassée est reconvertie en ciment, en mortier, et sert aussi à aplanir la Pente toute proche. D'immenses machines à vapeur, toutes en métal, servent à extraire des puits les matières premières arrachées à la terre. D'autres machineries alimentent en vapeur les foreuses, et les pompes qui aèrent les puits et la forge. De vastes ascenseurs entreprennent régulièrement la lente descente jusqu'au tréfonds (il leur faut parfois plus d'une heure). Au-dessus de chaque puits est posée une tour de métal animée de mouvements pendulaires dont la force sert à tracter des wagons situés à plusieurs centaines de mètres en contrebas. Enfin, un gazoduc sort de l'un des puits pour étendre son réseau dans la Grande Marche.

LES ENTREPOTS

Les entrepôts sont pour la plupart construits sur le même modèle. Un rectangle de pierres noircies, dans lequel on rentre par une grande porte à double battant. À l'intérieur, des arches supportent une mezzanine qui fait le tour du dépôt central, et qui permet d'empiler les stocks. Parfois, une deuxième série d'arcades soutient un troisième étage, alors que l'escalier mène au toit, en partie plat et accessible. Selon leur contenance, les entrepôts sont surveillés en permanence et entourés de grillages ou seulement fermés par de lourdes barres. Les habitués des trouées ignorent ce qui est déposé dans certains d'entre eux, remplis ou vidés la nuit, alors que le quartier est presque désert.

YOURI, mineur courageux

Youri est un scaphandrier, un de ceux qui s'aventurent le plus loin dans les mines, là où l'air est irrespirable. Il prospecte de nouveaux filons, en sachant qu'à tout moment un éboulement peut sectionner le tuyau qui lui permet de respirer... et en craignant, comme il y a cinq ans, que les pompes s'arrêtent. Depuis trois ans, il cultive son ressentiment envers sa famille et le système en fumant trop de kiff le soir venu. Il a dû prendre la suite de son frère, disparu avec une compagnie entière un mois après son embauche. On n'a jamais eu de nouvelles de la compagnie, alors que tous savent bien qu'il n'y a pas eu d'éboulement ce jour-là... Youri a dû alors abandonner sa vie d'avant. Il y a perdu son visage, brûlé lors d'un passage à la forge, avant d'en conséquemment perdre sa femme.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Supporter 4, Agresser 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / Forcer 3, Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 4
- SENS 2 / Observer, S'orienter, Surveiller
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 3, Résister 3

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Métal 2, Pierre 2
- SURVIE 3 / Souterrains 4 Montagne 2
- RELATIONS 1 /les échafaudages 2, la ceinture de Nux 3, les trouées 4, les assommoirs 3, Fahar 2, Yul & Yann 1, Gen'Ran le borgne 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 5

LES « NOIRAUDS »

Les conditions de travail des « noirauds », mineurs et forgerons, sont extrêmes, et les dangers multiples. Éboulements, coups de grisou, asphyxies... Les morts, les blessés sont si nombreux qu'un hospice est installé à la surface, à côté d'une chapelle ardente. Le travail est dur : certains descendent dans de lourds scaphandres qu'un simple tube peu flexible relie à l'air chaud des puisards. Rares sont ceux qui travaillent ici plus de dix

FAHAR, contremaître

Fahar est un colosse brun à la peau mate qui mesure près de deux mètres. Auparavant chargé de la surveillance du gazoduc, il a parfois quelques absences dues à l'inhalation du gaz lors de fuites. Cela ne l'a pas empêché de devenir un contremaître haï mais respecté. Il fait régner dans sa galerie la loi du plus fort, en comparant le rendement des mineurs, en menaçant les moins bons d'expulsion, et en brimant ceux qui le contredisent. Plusieurs de ces hommes sont ici pour travaux forcés, et il les accueille toujours par un passage à tabac. A la surface, sa position de contremaître, capable d'influer sur les embauches, lui vaut tous les honneurs.

Statut 3

- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- HARGNE 3 / Agresser 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 4 / Forcer 5, Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 3 Contrôler 3
- SENS 4 / Surveiller 5
- TREMPE 3 / Motiver 2

- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Performance 3
- ÉRUDITION 1 / Intendance 5
- TECHNIQUES 1 / Métal 2 Pierre 2
- SURVIE 3 / Rats 1, Ours 2, Souterrains 3
- RELATIONS 2 / les trouées 6, les assommoirs 4, les écharpes pourpres 2, Youri 1, Simiagol 4
- ARTS MARTIAUX 2

LE PASSEUR DE MORTS

Chaque jour, aidé de trois orphelins difformes, le passeur s'en va dans Phénice en poussant sa charrette. Il récupère les corps des défunts, après que les prôneurs en aient pris les âmes et les cristaux. La nuit venue, il charge les défunts dans l'ascenseur qu'il emprunte toujours seul — aucun mineur ne voudrait l'accompagner. Près de la forge, à l'aide d'une grande gaffe, il pousse les morts dans le lac de magma. Doté d'un bec de lièvre qui fige son visage dans une parodie de rictus rieur, le passeur parle peu et avec difficulté. Il loge, avec les trois orphelins, dans une petite tour de pierre perdue parmi les entrepôts.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 4 / Porter 3, Lancer 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 4
- TREMPE 2

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1 / Religion 3
- TECHNIQUES 2 / Corps 4
- SURVIE 2 / Stallite 6
- RELATIONS 1 / tous les quartiers connus (3) hormis l'Âtre et la Marche des Lumières.
- ARTS MARTIAUX 1 / fauchard 4

ans, mais les contreparties sont intéressantes. Les familles sont logées et nourries, y compris plusieurs années après le décès du mineur. D'ici là, les travailleurs vivent dans des campements situés à la surface — de grands dortoirs où seule la fatigue permet d'oublier les toux malsaines des « hommes du feu ». La plupart sont atteints d'une maladie des bronches.

LES MINES

Il y a autant de mines que de filons. On y extrait du plomb, du cuivre, du zinc, parfois même un peu de charbon. Dans d'autres galeries, plus surveillées, ce sont des cristaux qui sont recherchés, pour enjoliver les objets rituels des prôneurs ou pour servir de cristaux d'identification. Les galeries principales sont parcourues par un réseau de wagons qui rejoint les ascenseurs. Au-delà, les mineurs marchent, rampent parfois, empruntent des échelles, et remontent leurs découvertes à dos d'homme. Des torches imbibées d'huile servent à éclairer les conduits.

LA FORGE

L'une des galeries mène à une vaste enclave de plusieurs centaines de mètres. Sous un dôme cristallin, un lac de lave stagne, presque tapi. La lave s'agite parfois, prête à projeter de la matière en fusion sur les hommes mal équipés. On forge dans cette fournaise, grâce à des passerelles mobiles et des treuils, les plus grosses pièces métalliques dont peuvent avoir besoin les bâtisseurs. Un complexe système de pompe et de siphon permet d'aspirer un peu de lave et de la remonter sans dégât à la surface, pour qu'elle alimente la Barrière de Feu qui couronne la Grande Marche et la sépare de la Marche des Lumières.

L'INVENTORIUM

En dix ans, ce quartier de la Grande Marche a complètement changé de visage. En partie désertés à cause des risques d'effondrements et des projets de restaurations (qui préconisaient des infiltrations de ciment, des bâtiments sur ressorts ou suspensions), il a été très vite investis par les inventeurs, de jeunes bâtisseurs qui cherchent à retrouver les principes des technologies de l'Avant, et qui remettent en cause plusieurs des dogmes phéniciens, en premier lieu celui des castes… Jamais à court de provocations, ils invitent les fouineurs et les marcheurs à rejoindre les scientifiques, un peu artistes et philosophes, qui composent leurs rangs. Le quartier semble en effervescence le jour comme la nuit : les inventeurs vivent dans leurs caves, leurs ateliers, et travaillent à toute heure. Leurs expériences qui couvrent tous les domaines de recherche, ont souvent lieu sur les places publiques, ornées de dizaines d'objets de l'Avant très encombrants.

La coupole fendue

Un petit bâtiment à la base carrée, surmonté d'une coupole de cuivre oxydé, sert d'atelier à plusieurs dessinateurs. L'édifice est fendu en deux de tout son long par une brèche qui sert d'entrée, et qui est vaguement colmatée en hauteur avec des matériaux de fortune. Une folie studieuse y règne. La dizaine de dessinateurs présents travaillent à des plans, mais aussi à la création de perspectives nouvelles, à la décomposition par l'image du mouvement des animaux, etc.

Le Palais arachnéen

Le Palais arachnéen est amarré à la Grande Marche par des dizaines de chaînes accrochées à des poulies fixées à une trentaine de grues. Ces dernières ont l'aspect d'une araignée tapie tissant des filins d'acier et le Palais tangue doucement au-dessus du quartier écroulé — la Pente — comme un inaccessible joyau de verre et de pierre ponce. Composé de plusieurs pièces indépendantes qui se croisent, montent et descendent, au rythme d'un mouvement pendulaire imposé par les grues animées, sur leur corniche, par une horlogerie à vapeur, le Palais vaut aussi pour son intérieur. Le visiteur y pénétrant se retrouve dans un labyrinthe toujours recomposé : une porte empruntée à l'instant donne sur une nouvelle pièce…

ETHERA, veuve séduisante et dessinatrice

Les inventeurs ont aussi associé Ethera, la jeune veuve maîtresse de la coupole, à des recherches sur des formes qui offriraient moins de résistance à l'air ou à l'eau lors de déplacements d'objets. Bien qu'accaparée, la très jolie veuve consacre chaque soir un peu de temps à une fresque qui parcourt les murs extérieurs du bâtiment bifide. Elle semble ne l'avoir jamais finie, et d'un mois à l'autre, les motifs bizarres qui la constituent changent du tout au tout.

Statut 4

• PRESTANCE 4 / Séduire 5, Impressionner 4
• HARGNE 2
• AGILITÉ 2 / Camoufler 2
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Contrôler 4
• SENS 4 / Observer 5
• TREMPE 3 / Surmonter 2, Motiver 1, Résister 1

- Communication 3 / Performance 3, Éloquence 2, Empathie 4
- Érudition 3 / Lettres 2, Intendance 4
- Techniques 3 / Métal 2, Pierre 2, Verre 2, Huiles 1, Lumières 1
- Survie 2 / Stallite 2
- Relations 3 / quartier des inventeurs 6, la pente 4, Othero 5, Mademoiselle 4, Pr. Synapse 2, La Flamme 5, Felipe Paris 4, Alibert 4

Arts martiaux 2 / Troilame 5

Statut 5

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

- Communication 4 / Performance 3, Éloquence 5, Empathie 3
- Érudition 3 / Coutumes marcheurs 5, Légendes 4, Lettres 2, L'Avant 1
- Techniques 4 / Métal 4, Pierre 4, Verre 3, Vapeur 5, Antech 4
- Survie 3 / Insectes 2, Loups 4, Stallite 3, Montagne 2, Marais 5, Obscure 2
- Relations 4 / les trouées 1, le quartier des inventeurs 4, la pente 2, les chaires 1, les écharpes pourpres 1, Ethera 5, Rob Krasny 4, Aglika Sylthar 2, Srilan Vérité 1

Arts martiaux 2 / entrailleur 5, mousquet à rueg 4

OTHERO, architecte

Le maître des lieux est l'architecte du Palais Pendu, Othero, un Noir de 25 ans environ. Marcheur arrivé il y a dix ans dans Phénice, il s'est vite imposé grâce à son intelligence, et est devenu l'un des principaux initiateurs de l'Inventorium. Son palais contiendrait mille merveilles cachées dans des pièces accessibles qu'à certaines heures. Othero n'en sort jamais : parce que son palais est un symbole de l'Antech, et qu'il serait facile de le faire basculer dans l'abîme. Et aussi parce qu'Othero s'est récemment marié, avec une jeune fille superbe, mais qui s'est liée à lui sans le consentement de son père, un influent prôneur.

Statut 1

• PRESTANCE 2 / Séduire 4
• HARGNE 2 / Surprendre 1
• AGILITÉ 3 / Grimper 2, Camoufler 3, Esquiver 5
• FORCE 1
• RÉSISTANCE 1
• SENS 3 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 4
• TREMPE 1

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandage 3, Empathie 4
- ÉRUDITION 1 / Coutumes bâtisseurs 3, fouineurs 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Stallite 4
- RELATIONS 4 / le quartier des inventeurs 6, les trouées 4, la pente 5, Ethera 2, Othero 1
- ARTS MARTIAUX 1 / fronde 6

MADEMOISELLE

« Mademoiselle » fait partie des frondeurs : petite brune sans nom de treize ou quatorze ans, crasseuse et débrouillarde, elle fait office la nuit de passeur (pour les marchandises prohibées) entre la Première et la Grande Marche, à travers les Affres. Elle dispose pour cela de tout un réseau de passages, de cordées et d'échelles improvisées.

• PRESTANCE 4 / Séduire 5, Impressionner 6
• HARGNE 4 / Supporter 4, Surprendre 5, Agresser 4
• AGILITÉ 3 / Grimper 4, Esquiver 3
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2 / Endurer 4, Contrôler 3
• SENS 3 / S'orienter 5, Surveiller 2
• TREMPE 3 / Résister 4

- COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Performance 6, Éloquence 3, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes marcheurs 2, Lettres 3, L'Avant 2
- TECHNIQUES 2 / Bois 2, Vapeur 1, Vents 5, Antech 2
- SURVIE 3 / Oiseaux 4, Stallite 2, Montagne 4, Marais 3
- RELATIONS 3 / quartier de la chapelle 4, quartier des inventeurs 4, la pente 2, Pr Synapse 5, la Plume 3, Salmen Erziz 1, M. Icare 4
ARTS MARTIAUX 2 / coquefer 4, palache 4

LA FLAMME, airgonaute

La Flamme est l'un des airgonautes les plus connus. Il a acquis sa popularité en survolant un jour de jeux le Brasier... Il profite d'être roux, une marque distinctive dans Phénice, pour s'autoriser toutes les extravagances, dans ses costumes ou ses comportements. Il tente par contre d'établir de façon rationnelle une carte des courants aériens de Phénice (perturbés par la météo), et prépare une montée au-dessus des nuages à bord de son aile volante. D'autres que lui n'en sont jamais revenus.

Statut 4

• PRESTANCE 1 / Influencer 4
• HARGNE 2
• AGILITÉ 2
• FORCE 1
• RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Contrôler 2
• SENS 2 / Observer 5, Surveiller 3
• TREMPE 2

- COMMUNICATION 2 / Marchandage 2, Empathie 2
- ÉRUDITION 4 / Légendes 2, Lettres 2, Intendance 2, L'Avant 4
- TECHNIQUES 4 / Métal 4, Bois 4, Verre 3, Vapeur 5, Électricité 2, Huiles 1, Lumières 2, Antech 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / quartier des faiseurs 3, de la chapelle 3, la ferraille 3, Ethera 4, Old Iron 1
- ARTS MARTIAUX 1

ALIBERT, fabricant d'automates

Alibert est un ancien assembleur de vitraux d'une cinquantaine d'années, reconverti dans l'horlogerie, puis au contact des inventeurs, dans la fabrication d'automates. Il les fabrique essentiellement pour les prôneurs, friands de musiciens mécaniques ou de saynètes animées. Pour les inventeurs, il met aussi au point des minuteurs et des machines capables d'exécuter des tâches jusqu'ici exclusivement humaines. Il est entouré d'une cour de mathématiciens et de bâtisseurs qui cherchent ensemble à construire des instruments de mesure précis.

LES FRONDEURS

Une vingtaine d'enfants, pour la plupart orphelins, vivent dans l'Inventorium sous l'œil bienveillant des habitants qui les prennent en partie en charge. Ils squattent dans un vieux grenier qui leur sert d'observatoire pour leur travail : prévenir les antéquaires de l'arrivée des gardiens du feu venus saisir leurs dernières trouvailles. As de la fronde, ils alertent alors les inventeurs grâce à des pierres qu'ils jettent sur les volets ou des clochettes installées à des endroits stratégiques.

AU CHEVALIER CUL-BLANC

En face de l'auberge du « Routier » se trouve un établissement à l'enseigne un peu plus provocatrice : « Au Chevalier Cul-Blanc ». Un nom d'oiseau pour le repère des airgonautes, ces pionniers du ciel. Sur les murs du bar, des dessins et des plans relatent leur aventure : l'exploration des cieux en ailes volantes, et en ballons gonflés d'air chaud. Il y a aussi plusieurs portraits d'airgonautes morts en vol... En tout, ils sont une quinzaine à prendre de temps en temps leur essor depuis la terrasse de la taverne qui surplombe la Première Marche. L'auberge, bien sûr, a d'autres clients inventeurs, attirés par l'ambiance un peu folle qui règne en ces lieux. Les jeunes femmes viennent nombreuses, séduites par la fièvre émancipatrice du bar, par les risques pris par les airgonautes et la promesse d'un voyage prochain au-delà des nuages. Les premiers vols ont

créé une véritable panique, et les airgonautes se défient sans cesse, multipliant les coups d'éclat. Les prôneurs n'ont pas encore statué sur le sort qu'ils réservaient à ces voyageurs aériens, mais leur indulgence pourrait ne plus être de mise bien longtemps.

Les antéquaires

On trouve plusieurs dizaines d'antéquaires (les bâtisseurs spécialisés dans les objets de l'Avant) dans l'Inventorium. Ils ont accumulé dans leurs caves de nombreux objets de l'Avant trouvés avec les ferrailleurs et essayent d'en comprendre le fonctionnement et d'en déterminer l'usage ou une utilité nouvelle. Les livres sont souvent leur bien le plus précieux, bien qu'ils soient interdits et qu'ils n'en comprennent pas le sens. Ils se lancent alors dans des recherches linguistiques et grammaticales, qu'ils abandonnent pour passer à autre chose... Fougueux, manquant souvent de rigueur, ils multiplient les trouvailles et se trompent souvent sur les portées possibles de leurs réinventions. Le télégraphe, des presses à imprimer traînent ainsi dans des caves, à côté de matériaux étranges issus de l'Avant (le mystérieux plistac). Ils peinent aussi sur des problèmes d'énergie : leurs moteurs électriques ou à essence refusent souvent de fonctionner malgré leurs diverses tentatives.

LE QUARTIER DES FAISEURS

Situé sur un terrain particulièrement accidenté, le quartier des faiseurs est un dédale de ruelles et d'escaliers. Aucun bâtiment n'est semblable, les toits se succèdent de façon désordonnée, les façades et les frontons présentent des formes multiples : toutes les lignes sont brisées par des saillies ou des décrochements architecturaux. Cette impression est encore accentuée par les conduits à vapeur, les treuils à marchandises et les monte-charge qui sont installés à même la rue. Les manufactures et les échoppes occupent parfois plusieurs bâtiments — voire des rues entières. D'innombrables caves et entrepôts sont disposés sous les nombreux porches et à travers des enfilades de passages plus ou moins privés. On trouve ici toutes les formes d'artisanat : fabricants de lampes à huile, de meubles, de lampes, armuriers, potiers, verriers et assembleurs de vitraux, sculpteurs, tailleurs de pierre, forgerons, maçons, briquetiers, tanneurs et couturiers... La plupart travaillent sur mesure, y compris les fabricants d'outils et de machines.

BORODIN LE CONTEUR

Borodin est conteur dans une manufacture de lampes à huile. Chaque jour, il vient réciter des prières aux prôleuses, avant de leur raconter des histoires d'amour, de passion, de complots et de beaux marcheurs. Chaque jour, il quitte les lieux en les laissant sur leur faim. Il arrive que les prôleuses, déçues par le cours que prend l'une de ses fables, arrêtent le travail pour le forcer à en modifier le déroulement. Lorsque cela arrive, Borodin se plie sans rechigner à leurs caprices.

- PRESTANCE 2 / Séduire 3, Impressionner 3
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 1

COMMUNICATION 4 / Performance 5, Éloquence 4
ÉRUDITION 4 / Coutumes bâtisseurs 3, Légendes 6, Lettres 3, L'Avant 2
TECHNIQUES 1
SURVIE 1
RELATIONS 3 / les trouées 2, quartiers des faiseurs 5, les statues logis 2
ARTS MARTIAUX 1

LES POUDRIERES

On fabrique et on commercialise ici toutes sortes de poudres. Outre les poudres à arquebuse, on trouve ici des poudres de maquillage ainsi que des poudres fumigènes ou lumineuses, très prisées des marcheurs et des prôneurs toujours en quête de nouvelles mises en scène. Certaines plantes issues de l'Obscur ont servi à la mise au point d'onguents phosphorescents. Les poudriers s'intéressent aussi à la création d'huiles nouvelles, de sels résistants au gel, de poisons et de drogues. L'un d'entre eux propose des odeurs dans des fioles, qui repoussent ou attirent certains animaux : fort de ses premiers succès, il vend aujourd'hui des parfums soi-disant irrésistibles ! Un autre travaille sur des gaz aux propriétés diverses, enfermés dans des petites ampoules de verre, mais ses inventions sont encore mal connues du grand public. Il y a sept poudrières dans le quartier, chacune ayant sa spécialité et son produit phare. Elles sont toutes situées en hauteur, et portent les stigmates des manipulations malheureuses qui s'y déroulent.

LA BASILIQUE DE L'INCANDESCENCE

En chantier depuis 120 ans, la Basilique de l'Incandescence offre un curieux spectacle. Conçue à l'origine pour accueillir dix-huit clochers, elle n'en compte aujourd'hui que trois. Son édification s'est heurtée à la configuration du terrain, difficile à assainir, et à la remise en cause des choix architecturaux originaux. La Basilique a par endroits des allures de chantier. Ailleurs, elle tombe presque en ruines. Une fumerolle sacrée trône en son centre, révérée par les fidèles. Certains faiseurs, prétextant qu'ils participaient au chantier, ont fini par installer leurs boutiques dans certaines parties de la cathédrale.

LE PASSAGE DES ARMATEURS

Une longue ruelle est entièrement consacrée aux armateurs. On ne s'y engage en général qu'à contrecœur : les armateurs, qui peuplent les rêves des enfants dissipés, ont en charge la douloureuse greffe des cristaux. Mais ce n'est qu'une partie de leur activité : ils sont aussi tatoueurs, et ils fabriquent des

DOUBLE-TOUR, serrurier

Statut 4

- PRESTANCE 2 / Influencer 5
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1
- FORCE 3 / Forcer 1, Porter 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 1
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 1

COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Performance 4, Marchandage 5
ÉRUDITION 1
TECHNIQUES 3 / Métal 5, Bois 4, Pierre 4
SURVIE 1
RELATIONS 3 / quartier des faiseurs 4, Rai 2, Gyl Othorin 2, Kaïl Derlan 2
ARTS MARTIAUX 1

Double-tour est le plus gros serrurier de Phénice dans les deux sens du terme : tant par son nombre d'employés que par son tour de taille. Il est aussi borgne. Lui raconte qu'un oiseau lui a mangé l'œil un soir qu'il était ivre, d'autres racontent que c'est en regardant dans un trou de serrure qu'il l'a perdu. Et il est vrai qu'il raconte sans cesse les rencontres, les repas et les visites que son métier lui a permis de faire : peu de Phéniciens ont eu accès à autant de recoins, de palais et de demeures privées que lui. A plusieurs reprises, il a eu affaire aux gardiens du feu qui le soupçonnent de disposer des doubles de nombreuses portes et coffres-forts. Mais jusqu'à présent, aucune preuve n'a été trouvée, et Double-tour dénonce avec gouaille « les rumeurs lancées par ses concurrents jaloux ».

prothèses métalliques qui remplacent ou prolongent les jambes, les bras et les mains. Ils enjolivent aussi les brûlures ou les cicatrices… au risque de raviver les plaies. Les Phéniciens raffolent de toute façon de signes distinctifs, de scarifications indiquant le métier, la caste, ou l'appartenance à une famille ou à une confrérie. Ce genre de rituels est plutôt courant, tout comme certaines superstitions qui amènent de nombreuses personnes à se faire marquer d'un sceau au fer rouge ou se faire écorcher les lignes de la main.

La place du Marché

Tout le long des Remparts, des lieux d'échanges et de ventes sont disséminés pour assurer les transactions entre les deux Marches : ce sont les places des Marchés, et celle des artisans est bien sûr l'une des mieux fournies. Chaque jour, les artisans doivent négocier avec les confréries, se battre presque, pour pouvoir y avoir un emplacement. Au milieu de la place, une sculpture est dédiée aux travailleurs… A l'heure du marché, des mendiants sarcastiques s'y installent pour dormir.

Us et coutumes

— Les confréries font payer une forte « cotisation » aux artisans qui n'ont guère d'autre choix que d'accepter. Ce sont elles qui répartissent les travailleurs sur les plus grands chantiers, de façon plutôt partiale. De même, elles règlent les conflits d'intérêts entre fabriques, et elles s'approprient les secrets de fabrication. Elles gèrent aussi l'apprentissage des enfants de fouineurs : ça commence par deux ans de travail non payé, pour constater ou non « les aptitudes » des bambins et leur amour du métier…

— Tout le long de la rivière de lave, de nombreuses dérivations existent et permettent aux forgerons (qui fabriquent les conduits, les tubes, les outils et toutes les pièces métalliques), aux verriers, aux métallurgistes de travailler efficacement.

SAÏ, fouineur devenu prôneur

La Basilique, bien qu'inachevée, a son prôneur : Saï, une force de la nature qui vit dans les décombres avec sa famille. Fouineur, il a travaillé au gros œuvre durant plusieurs années. La Basilique est vite devenue l'enjeu de sa vie, à tel point que, lassé par les abandons successifs du projet, il s'en est intronisé le prôneur. La situation a duré plusieurs mois avant que les autorités ne découvrent l'usurpation. Mais sa vertu, sa ferveur, ses cérémonies faites avec trois bouts de ficelle étaient si appréciées qu'il fut maintenu à son poste fantôme. Respecté pour sa morale, sa taille et ses origines sociales, Saï tente vainement d'influencer les confréries et les bâtisseurs pour qu'ils améliorent le sort des fouineurs… et qu'ils achèvent sa Basilique.

Statut 2

- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- HARGNE 3 / Supporter 4
- AGILITÉ 3 / Grimper 5
- FORCE 4 / Forcer 5, Porter 5
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5, Régénérer 4, Contrôler 1
- SENS 1 / Observer 2, S'orienter 2
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5, Résister 4

- Communication 2 / Baratin 4, Performance 4, Éloquence 3, Marchandage 4, Empathie 3
- Érudition 2 / Coutumes fouineurs 3, coutumes prôneurs 2, coutumes bâtisseurs 4 Religion 3
- Techniques 3 / Métal 2 Pierre 4
- Survie 3 / Stallite 4 Ruines 2
- Relations 3 / quartier des faiseurs 6, la fourmilière 3, les échafaudages 2 la cathédrale 2, les statues logis 1, Ravi Larzul 2, Vlad Condor 1, Double-Tour 2
- Arts martiaux 3

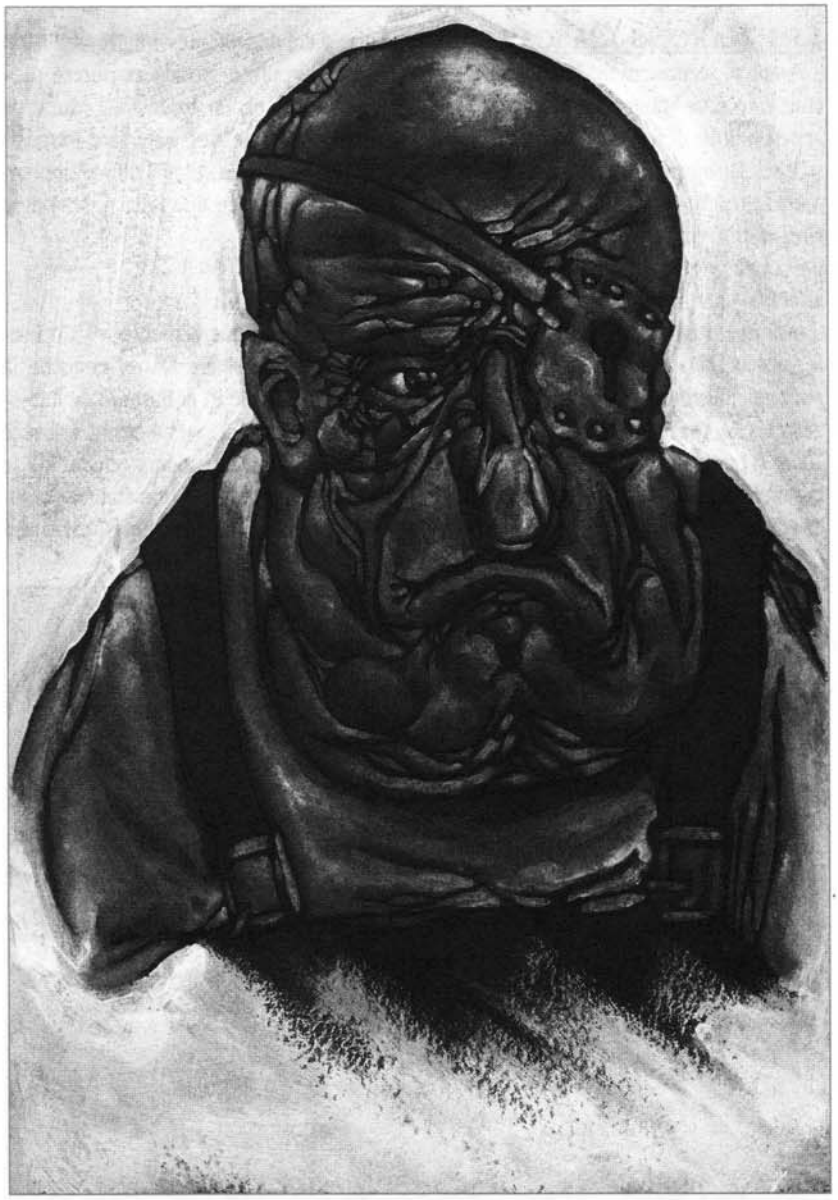
YUL ET YANN, armateurs

Armateurs jumeaux d'une trentaine d'années, Yul et Yann sont sans aucun doute les plus talentueux des armateurs. Et ils ont leurs chefs-d'œuvre : les gladiateurs du Brasier, sur lesquels ils travaillent parfois plusieurs mois, sont tatoués de la tête aux pieds et dotés de pinces et de lames qu'ils vont parfois jusqu'à leur greffer. La greffe ne prend pas à tous les coups, mais ne serait-ce que pour leurs armes montées sur ressorts, Yul et Yann bénéficient d'une belle réputation chez les marcheurs et chez certains gardiens du feu. Les deux hommes, par contre, n'arborent aucun enjolivement sur leurs corps glabres.

Statut 4

- PRESTANCE 3 / Séduire 3, Impressionner 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 4, Contrôler 4
- SENS 3 / Observer 2
- TREMPE 2 / Résister 5

- Communication 2 / Marchandage 4, Empathie 4
- Érudition 1 / Coutumes 4, Religion 3, L'Avant 1
- Techniques / Métal 5, Corps 6
- Survie 3 / Stallite 4
- Relations 4 / quartier de la chapelle 2, quartier des faiseurs 4, la pente 2, le palais de justice 3, la ceinture de Nux 1, Zark Runther 4, Angus Deltrin 2
- Arts martiaux 3 / lancat 5, chainue 4, palache 4



SAÏ

le Fouineur Prôneur

LES BRUMES

Pendant le temps du Frige, des fouineurs déneigent la Grande Marche et la Marche des Lumières. Ils poussent la neige grisâtre, parfois acide, jusqu'à la Cheminée des Brumes. Là, elle est jetée dans les entrailles du volcan où elle est transformée en vapeur, mise sous pression et transformée en énergie dans des turbines. Tout le quartier s'en trouve plongé dans un brouillard permanent, une brume tenace qui confère aux lieux une allure fantomatique. Les moisissures prolifèrent autour du château d'eau et des villas-silence, et les mousses font déraper les « cascadeurs » chargés de l'entretien des aqueducs surpeuplés.

Le chateau d'eau

L'eau pure, filtrée ici, est un bien précieux qui garantit la pérennité de Phénice. Les allures de bastion du château d'eau suffisent à le rappeler. C'est une ancienne forteresse, dont les cinq tours ont été évasées, converties en réservoir, lors de la reconstruction de la Grande Marche. Quatre des tours marquent un coin du château aux murailles épaisses et aux rares fenêtres embuées, alors que la cinquième, une ancienne redoute, sert d'appui à un aqueduc. Depuis les réservoirs, l'eau traverse des dizaines de filtres jusqu'au pied des donjons. Elle y est récupérée, pure, dans des salles dont les filtres sont la seule voûte retenant l'énorme masse aqueuse. Goutte à goutte, elle s'écoule dans des rigoles ou des barriques. Plusieurs gardiens s'occupent de changer précautionneusement les filtres. Ils écoutent aussi l'écoulement, les mille rythmes provoqués par la chute des gouttes sur des tambours ou dans les barriques. La moindre accélération leur indique la désagrégation d'un des filtres.

Les Barons Cascatelle

Avant sa reconversion, le château d'eau était l'antre de la baronnie Cascatelle, qui se revendique descendant du fondateur du stallite. La lignée Cascatelle occupe toujours le château : ils sont cinq cents, cousins, frères, grand-oncle, à y vivre en partie coupés de Phénice. Cz sont eux qui, attentifs à leurs privilèges, proposèrent de transformer les tours en réservoir lors de la reconstruction. Et ce n'était pas sans sens pour eux : filtrer l'eau fut l'un des premiers gestes effectués du temps des Cendres. Toute la baronnie vit sur cette obsession de la pureté : pureté du sang de la lignée (la consanguinité entraîne pourtant la naissance d'enfants débiles impitoyablement éliminés), pureté morale et pureté physique. De rituels en épreuves, l'éducation Cascatelle forme des guerriers intransigeants et surdoués, dont l'ultime apprentissage consiste en une lutte à mort avec leur père.

L'aqueduc

Aérien, l'aqueduc alimente les Coulées Nourricières, traverse l'Âtre, enjambe la Coulée Spirituelle et la Barrière de feu — un conduit ayant été spécialement aménagé à cet effet. Les cascadeurs tentent de le maintenir sans cesse en bon état, et s'assurent que l'eau y circule toujours. C'est le seul

moyen de lutter contre leur ennemi redouté et pourfendeur de pierres : le gel. Avec quelques gardiens du feu, ils veillent aussi à ce qu'aucun vol ne soit commis. L'eau croupie, viciée, contaminée est si commune... Sur son faîte, l'aqueduc est habité par les bâtisseurs, dont quelques porteurs d'eau et découpeurs de glace.

La cheminée des brumes

Le long défilé des porteurs de neige est incessant au bord de la cheminée des brumes, large puits sans fond d'où remontent des volutes d'air moite. Le précipice se réduit conséquemment au niveau de ce qu'on appelle la première profondeur. C'est là que sont situées les turbines alimentées par la vapeur. Des myriades de pistons s'activent, agrippés aux roches : les tuyaux emplis de vapeur sous pression semblent perpétuellement escalader la cheminée. Tendus d'un bord à l'autre, à plusieurs niveaux, des filets permettent aux cascadeurs suspendus dans le vide de ramoner les conduits et de surveiller les turbines. Mais les filets ont à l'origine une autre fonction : l'eau s'y condense, et retombe dans le puits dans un cycle vertueux.

Le hammam sanglant

N'accède pas qui veut à ce hammam : les privilégiés y entrent en montrant un écrin contenant une fleur séchée, chose précieuse et rare s'il en est. Le hammam, dont l'allure extérieure ne présente qu'une façade rongée, révèle alors sa beauté fatiguée. D'innombrables plantes prolifèrent dans la chaleur et l'humidité, et ce grâce au soin des nourrisseurs proches. Des mosaïques sublimes faites d'émaux multicolores se distinguent sous la patine des ans, alors que les poutrelles d'acier sont défigurées par une rouille dégoulinante. La tenancière des lieux semble accuser le même âge décrépit, alors que son second, un eunuque à la jeunesse elle aussi passée, sue sa graisse en semblant fondre. La source d'eau chaude souterraine vomit une eau apparemment croupie et rougeâtre. Hommes et femmes se plongent dans la rouille, dont la couleur doit être à l'origine de légendes macabres. On raconte que l'eau était pure jusqu'à ce que soit assassiné un grand prôneur, dont l'âme, égarée ici, chercherait encore à rejoindre le ciel. On dit aussi qu'à trop se prélasser, on perd le goût de la vie, et que c'est le sang des suicidés qui teint l'eau et lui donne ses vertus. Dans le même registre, on parle d'orgies faites jadis dans le sang d'ennemis suppliciés. Enfin, paraît-il, un homme touché par une étrange maladie de l'Obscur est venu dix ans durant ralentir ici la sombre affection qui l'atteignait, avant d'être un jour massacré par les prélats présents.

LES CLOSERIES

Le quartier des closeries semble flotter au-dessus de la brume, chaque baraque étant en fait construite sur des pilotis pour se soustraire partiellement au brouillard. On croirait qu'un chenal laiteux sépare les hautes résidences, comme si les habitants sortaient du néant pour grimper les échelles qui les conduisent chez eux. Certains sont comme invisibles, car ils utilisent des trappes situées sous les sols surélevés. De toit en toit, des filets sont tendus, et l'eau piégée ainsi file de gouttière en gouttière jusqu'à la cheminée des brumes.

Les villas-silence

Tout un pan du quartier est consacré à un lotissement d'agréables bourriches. Les bâtisseurs qui ont eu le privilège de travailler dans la Cité Interdite y logent avec leur descendance. L'endroit est calme, peu bruyant : tous ici se sont fait volontairement arracher la langue pour pouvoir travailler dans des lieux inconnus des Phéniciens. Une chapelle sans porte trône au centre du corps de logis. La brume et le froid y semblent encore plus denses qu'à l'extérieur, et des braseros dégagent une fumée blanche. Des rais de lumière proviennent de petits objets métalliques noirs, et semblent transporter sur les murs, le sol, ou les arcades d'incroyables images. On voit des plantes vertes recouvrir de grands espaces et d'énormes animaux mythologiques s'y ébattre. Dans des soupirs, des soufflets dissipent et remuent à intervalles irréguliers la brume, laissant apparaître de nouvelles images. Les bâtisseurs muets se recueillent ici plusieurs fois par jour.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3 / Grimper 4 Camoufler 4, Esquiver 3
- FORCE 2 / Lancer 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 4, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 3

- Communication 1 / Marchandage 3, Empathie 2
- Érudition 1
- Techniques 2 / Corps 4, Vapeur 2
- Survie 3 / Rats 5, Chien 5, Ours 6, Oiseaux 5
- Relations 3 / les brumes 5, quartier de la chapelle 3
- Arts martiaux 2 / dart 4

ORTAEFF, dresseur

Il est un habitant des Closeries mal vu de ses voisins, et à qui on impute bien des méfaits : c'est Ortaeff le dresseur, d'autant plus détesté qu'il vit en ermite, en célibataire, dans une belle demeure disposant d'une cour intérieure. Avec patience, il dresse des ours, des chouettes et des vautours. La brume lui permet d'exercer le flair, l'ouïe, l'intuition de ses bêtes. Il doit son installation dans les Closeries à ses ours presque aveugles, utiles dans les mines et dociles sur les chantiers. Ses voisins, bien que terrorisés à l'idée de voir s'échapper les fauves de leur zoo improvisé, ne rechignent pas à lui commander des rats, capables de les ramener chez eux les jours de grand brouillard.

L'Âtre

La Tour Aveugle

La Tour Aveugle est l'une des redoutes les plus impressionnantes de l'Âtre. Proche de la Marche des Lumières, elle forme un des angles de la gigantesque forteresse qu'est l'Âtre et s'offre à tous les regards. Haute de trente mètres, sans aucune fenêtre, comme sculptée dans un seul bloc de basalte, la Tour Aveugle abrite le cœur de la milice phénicienne. Comme pour mieux signaler son importance, le bâtiment est continuellement baigné par les feux de lamparos dirigés depuis le Palais de Justice. Cet aspect, renforcé par la présence de statues d'oiseaux de proie veillant sur les quartiers alentour, sert bien sûr à imposer l'idée d'une police qui domine le stallite mais elle montre surtout que le pouvoir policier ne vaut que par la lumière prodiguée par les prôneurs de la Marche des Lumières.

Le quartier Central de la Milice

La Tour Aveugle abrite le dispositif central de la milice de Phénice. Nombreux sont les gardiens du feu cantonnés dans des foyers isolés au sein des quartiers qui rêvent d'être promus dans le saint des saints. C'est là que se prennent les grandes décisions de police et que s'initient les grandes opérations. De fait, derrière les épaisses murailles de l'Âtre, on peut distinguer l'intense activité qui règne autour du quartier central de la Milice. De jour comme de nuit, la Tour Aveugle est ainsi le centre d'un ballet de patrouilles allant et venant, d'exercices d'alerte et de détenus que l'on amène devant leurs juges. À l'intérieur, ces allées et venues se fondent en un magma grouillant le long de couloirs où résonnent les cris des miliciens aux prises avec un prisonnier récalcitrant ou les cris de supérieurs qui hâtent d'obscures manœuvres. C'est en effet ici que la Milice emprisonne les criminels et les délinquants et que les renforts sont envoyés pour répondre à des problèmes de maintien de l'ordre.

Rudor Skanzig, Furet de la Milice

Si l'ordre dans les rues est maintenu dans la majeure partie de Phénice, certains quartiers abritent de véritables sanctuaires pour la pègre locale. C'est pourquoi l'unité des Furets a été créée. En tant que milicien membre de cette unité, Skanzig a pour mission d'agir secrètement contre les gangs et le crime organisé. Opérant la plupart du temps en civil, Skanzig mène avec jubilation sa guerre des ombres au sein des labyrinthes de ruelles des bas-fonds. A la tête d'un petit groupe de quatre sous-officiers, les Furets infiltrent les gangs avant de se lancer dans des opérations de nettoyage brutales et rapides. Dans les coupe-gorge et les allées sombres, Skanzig est l'incarnation d'une justice expéditive et terroriste.

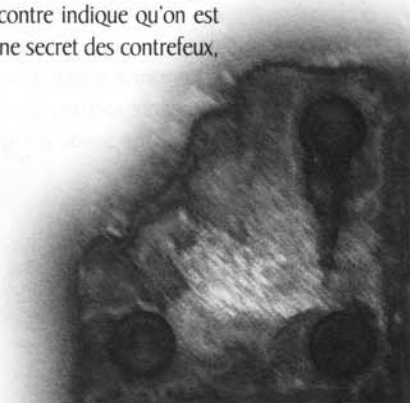
Statut 3

- PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 3
- HARGNE 3 / Surprendre 4, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Grimper 3, Camoufler 6
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 2, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 4

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du feu 4, Coutumes Fouineurs 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Stallite 4, Souterrains 3, Obscur 2
- RELATIONS 2 / Tour aveugle 4, Ceinture de Nux 2, Libres Tours 2, Fourmilière -3, Kaïl Derlan -3, Andréas Gùn 3, Malena Sambre -1, Larghène 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Poignard Courbé 5, Arbalète de poing 4

Les caves des contrefeux

La redoute de la milice phénicienne est un véritable dédale de couloirs et même ses occupants s'y égarent. Parfois, à force d'errer à la recherche d'un bureau anonyme, on peut se retrouver dans une aile complètement déserte jusqu'à ce qu'un milicien imposant déboule d'un couloir pour vous raccompagner promptement dans une zone autorisée. En général, une telle rencontre indique qu'on est entré dans le domaine secret des contrefeux,



la police secrète de Phénice. Véritable corps d'espionnage, les contrefeux ont pour mission de surveiller les activités des individus séditieux et subversifs. Au-delà d'un éventuel contre-espionnage, c'est essentiellement un rôle de police politique que remplit ce corps secret de la Milice. Ainsi, grâce à tout un réseau d'indicateurs et d'agents infiltrés, les contrefeux sont en mesure de mettre fin aux activités des groupuscules qu'ils jugent les plus dangereux pour l'équilibre du stallite. Sans existence officielle, les contrefeux veillent et agissent dans l'ombre, sans se soucier des moyens utilisés pour briser une rébellion.

ANDRÉAS GÙN, Limier de la Milice

La tâche de la Milice ne consiste pas qu'à intervenir pour des flagrants délits ou pour ramener l'ordre. Ainsi, certains officiers connus pour leur sagacité sont affectés aux enquêtes criminelles. Opérant depuis la Tour Aveugle, ils sont ponctuellement rattachés à des foyers situés dans un quartier où a eu lieu un crime impuni. Andréas est un de ces limiers ; c'est un solitaire au regard inquisiteur qui semble doué pour repérer la duplicité. Flanqué d'un éternel stagiaire chafouin, il a la réputation de toujours revenir au quartier central avec une affaire résolue, même si ce n'est pas celle pour laquelle il a été réquisitionné.

Statut 3

- PRESTANCE 2 / Impressionner 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 5
- TREMPE 3

- COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Gardiens du feu 3, Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Bâtisseurs 4
- TECHNIQUES 2 / Corps 3
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 3 / Tour Aveugle 3, Palais de Justice 4, Ceinture de Nux -2, Échafaudages 2, Rudr Skanzig 2, Juge Marovik 2, Larghène 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 4

LE PUITS DE RÉDEMPTION

Rares sont les gardiens du feu qui connaissent tous les recoins de l'Âtre. Certains forts constituant l'invraisemblable forteresse sont ainsi sources de rumeurs et de légendes. Parmi ceux-là, le Puits de Rédemption est l'un des plus souvent évoqués par tous les corps d'armes. Située derrière plusieurs enceintes, cette place forte s'enfonce dans le sol comme pour fuir les regards. Tout ce que l'on sait, c'est que le Puits de Rédemption abrite une unité carcérale à la discipline insoutenable. Les gardiens du feu qui ont transgressé les lois ou qui se sont rebellés sont envoyés là-bas pour des périodes plus ou moins longues et ceux qui ont retrouvé leurs compagnons évoquent rarement ce séjour.

LES RONDES

Dominé par des murailles où circulent des patrouilles de défenseurs, l'ensemble des cellules où sont retenus les condamnés est organisé autour d'un vaste puits large de cinquante mètres. Sur la paroi circule un chemin de ronde en spirale descendante jusqu'à une cour où sont menées les punitions. A heure fixe, tous les détenus sont sortis de leurs cellules et sont menés en une longue et impressionnante procession vers leurs tâches. Bien sûr, la sécurité est optimale et les gardiens n'hésitent pas à se montrer brutaux. Du fait de l'agencement des cellules, ce sont ainsi des dizaines de regards qui peuvent assister à des passages à tabac et autres humiliations.

L'ESPRIT DE MEUTE

Lorsque les cellules sont ouvertes, toute la faune des prisonniers se mêle et se livre à un jeu de domination ritualisé, aux codes presque animaux. Ainsi, les démonstrations de force et les défis ne sont pas rares donnant lieu à des duels sanglants sous le regard impassible des gardiens. Ce type de rapports est encouragé par les officiers qui voient là le seul moyen d'apprendre aux détenus à être

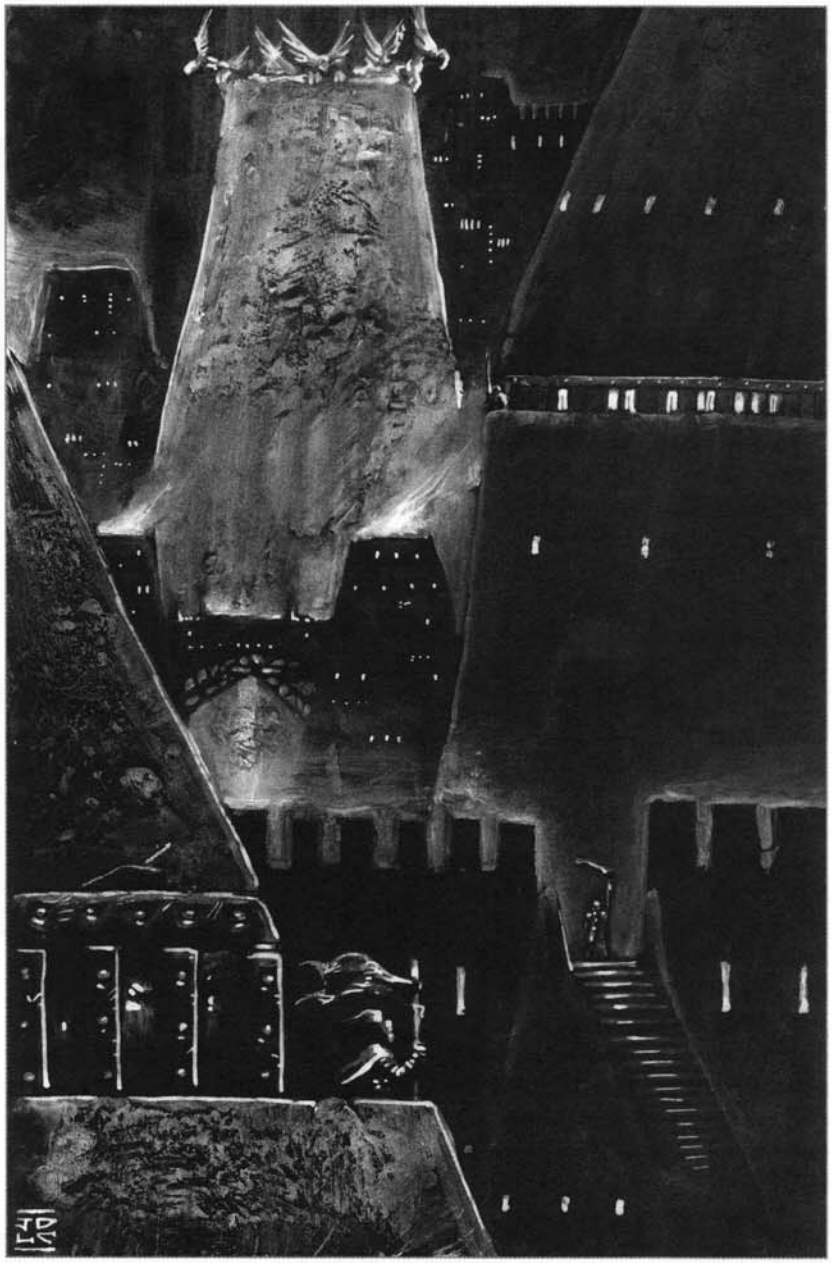
MALENA SAMBRE, infiltratrice contrefeux

Malena travaille dans un atelier des Écharpes Pourpres, mais ce n'est qu'une couverture. Les ordres qu'elle reçoit viennent des Caves de la Tour Aveugle. Sa fonction première est de repérer les militants des Écharpes Pourpres puis de les confondre pour en faire des indicateurs. Malheureusement, Malena Sambre supporte de plus en plus mal la duplicité de sa vie. La vie au cœur de la Première Marche la marque de plus en plus profondément et le mensonge devient insupportable. En attendant le moment de la rupture inévitable, elle continue de mener à bien ses missions, la mort dans l'âme.

Statut 2

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Surprendre 2
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3
- SENS 2 / Surveiller 5
- TREMPE 5

- COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du feu 3, Coutumes Fouineurs 4
- TECHNIQUES 2 / Vapeur 3
- SURVIE 3 / Stallite 3
- RELATIONS 2 / Tour Aveugle 3, Écharpes Pourpres 3, Rudor Skanzig -1, Ydonie 1
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 3



de bons soldats. L'esprit de meute révélerait ainsi des individus Alpha appelés à devenir les veilleurs de la Garde des Purs tandis que les autres bien conditionnés apprennent la dure discipline des unités d'élite.

Le Purgatoire

L'essentiel des journées des détenus se passe dans le Purgatoire construit au fond du puits. C'est dans ce complexe souterrain que les prisonniers sont soumis à toute une foule d'exercices destinés à les briser pour mieux les conditionner et enfin cultiver en eux l'esprit de corps. Les détenus sont alors répartis en escouades pour être soumis à un parcours d'épreuves sous la houlette d'instructeurs visiblement sadiques. Ceux qui ne sont pas assignés à un parcours sont quant à eux dirigés vers un chantier de fortification. Une fois leur peine purgée, les prisonniers sont mutés dans de nouvelles unités ou prêtent serment pour un service volontaire dans la Garde des Purs à condition d'avoir été cooptés par un veilleur instructeur. En général, les gardiens du feu qui ont connu le Puits de Rédemption sont réputés pour leurs prouesses sur le champ de bataille et fournissent d'excellents cadres sous-officiers.

La Fraternité des Purs

La rumeur veut que la Garde des Purs soit étendue à une fraternité qui regrouperait tous les anciens détenus du Puits de Rédemption. Même mutés dans des unités lointaines les unes des autres, les Purs auraient tissé tout un réseau de solidarité et de soutien dont on imagine peu l'étendue et le pouvoir. D'après des prisonniers qui n'auraient pas été sélectionnés, les élus seraient soumis à une cérémonie initiatique au cours de laquelle ils sont scarifiés avant de rejoindre une orgie volontiers sodomite. Ce dernier détail n'est certainement qu'une exagération colportée par des esprits aigris, non acceptés au sein de cette saine fraternité…

VEILLEUR SAUL 22, sous-officier de la Garde des Purs

Saul 22 fait partie de la Garde des Purs, l'unité formée des anciens détenus du Puits de Rédemption. Ayant lui-même traversé l'épreuve qui a fait de lui un homme neuf, sûr de lui et de ses frères, il prend très à cœur sa fonction de gardien. Persuadé qu'il incarne une discipline dure mais juste et vitale, il s'attire la haine de bon nombre de détenus. Cependant, cette relation semble souvent glisser vers une ambivalence trouble qui entraîne finalement un certain respect voire une dévotion masochiste.

Statut 2

- PRESTANCE 2 / Impressionner 5
- HARGNE 3 / Supporter 4, Agresser 4
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 3 / Surmonter 4

- Communication 2
- Érudition 1 / Coutumes Gardiens du feu 5
- Techniques 2 / Corps 1, Huiles 2, Lumières 2
- Survie 2 / Ours 1, Souterrains 1, Obscur 2
- Relations 2 / Puits de Rédemption 4, Redoute de Saint-Vorle 3, Vern Feed 2
- Arts martiaux 3 / Balance 5, Falchion 5, Arc 3

LA REDOUTE DES GUETTEURS

Il y a trois décennies, tout un quartier s'écroulait sur le flan ouest de Phénice : nombreux sont ceux qui moururent de n'être secourus à temps. C'est à la suite de ce drame que sont apparus les guetteurs, prêts à intervenir dans les mines, à parer aux explosions du gazoduc, à dégager des survivants des décombres, et à éteindre les brasiers… Cette dernière activité n'est pas la plus commune : Phénice n'est pas faite de bois, mais bien de pierre.

La compagnie quatorze

Ils sont dix. Dix athlètes, entraînés à se harnacher sur les murs de leur redoute pour descendre en rappel, équipés pour saisir de leurs pinces les charges à tracter, habitués aux gestes qui sauvent et à donner les ordres qui gèrent l'urgence. « Compagnie quatorze ! » est leur cri de ralliement dans l'effort, et leur raison de vivre. Mepsi Dralan est le flambeau de la compagnie : l'un des derniers à accepter de conduire ses hommes dans la fourmilière ou la Nouvelle Coulée, au cœur de la Première Marche. Le maître-chien, Yarovik, est le cousin du Flambeau. Il a développé une sorte de lien secret avec ses trois cerbères, aussi efficaces à tirer de lourdes charges qu'à détecter les corps ensevelis. Angel Esboa s'occupe des premières plaies, qu'il désinfecte de deux rasades d'alcool (dont une pour lui). Il endort aussi les blessés… comme il peut. Les autres sont tour à tour brancardiers, conducteurs des luges qui dévalent la Coulée Spirituelle, ou foreurs pour déblayer les débris et désengager les Phéniciens meurtris. La compagnie 14 a peu de machines, malgré d'incessantes demandes. Tout juste viennent-ils de recevoir un réservoir d'eau mobile doté d'un foyer : on peut y chauffer l'eau, y faire fondre la glace et la neige, pour éteindre les incendies.

FLAMBEAU VERN FEED, officier de la Garde des Purs

Vern Feed occupe le siège qui vit l'ascension de Letho Gdanz au poste de commandore. En tant qu'officier de l'unité créée par cet individu prometteur et ambitieux, Feed fait partie d'une véritable garde prétorienne dévouée à son chef. Cultivant une mystique secrète forgée dans l'épreuve et l'adversité, il affecte un masque dur mais sensible aux valeurs militaires. Pourtant, le flambeau Vern Feed rêve d'autres horizons, de marches forcées et de batailles enragées. Sa loyauté au commandore Gdanz lui laisse espérer que son heure doit venir. En attendant le début de sa saga, Feed mène avec fermeté la vie du Puits de Rédemption, sachant qu'il œuvre à la constitution de la plus formidable armée de Sombre-Terre.

- PRESTANCE 3 / Influencer 2
- HARGNE 3
- AGILITÉ 2 / Esquiver 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2
- SENS 2
- TREMPE 3 / Surmonter 2, Motiver 2, Résister 3

- Communication 2 / Éloquence 2
- Érudition 2 / Coutumes Gardiens du Feu 4, Coutumes Prôneurs 2, Lettres 1, Intendance 3
- Techniques 2
- Survie 2 / Loups 2, Obscur 2
- Relations 3 / Puits de Rédemption 5, Redoute de Saint-Vorle 2, Redoute des Blasonnés 2, Palais de Justice 2, Saul 22 4, Letho Dantz 2, Dayan de Saint-Vorle 2
- Arts martiaux 3 / Flambergue 4, Pistol à rueg 2

Le dome

La redoute s'articule autour d'une grande salle centrale, dans laquelle sont entreposés de rares chars d'intervention (Phénice a plus d'escaliers que de routes). Les étages font office de chambrées, et la tour des guetteurs est équipée d'un dôme amovible, capable de pivoter sur lui-même. Des jumelles scrutent sans cesse la ville, à l'affût de la moindre fumée, de la flamme inhabituelle, d'un étrange nuage de poussière… Une lunette s'assure des cieux, que les astres sont bien là, les étoiles à leur place, et les météorites au loin. En fait, seul l'est de Phénice est concerné par cette vigilance discrète. Un regard salutaire vite devenu outil d'espionnage selon certains. « Les gardiens vous regardent » semblent inlassablement répéter le tocsin de la redoute.

YANALAKAN, espion malgré lui

Atteint jeune d'une maladie infectieuse, Yanalakan traîne depuis l'enfance ses jambes mortes et frêles. Mais il rampe rarement : jour après jour, il regarde Phénice de sa fenêtre. Il la guette et la sent vivre derrière sa lunette. Il s'est fait des amis : de jolies femmes qu'il retrouve à heure fixe, des enfants qu'il n'aura jamais et qu'il regarde grandir. Et il imagine des aventures… jusqu'à ce qu'il en vive. Depuis peu, un homme masqué vient le voir dans sa coursive, toujours avec un cadeau : il lui jette des défis, des gens à retrouver, à surveiller, à espionner, des gens qui, un jour, disparaissent de sa vue.

Statut 2

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 4
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 6, S'orienter 1, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Résister 4

- Communication 3 / Éloquence 3, Empathie 2
- Érudition 3 /
- Techniques 1
- Survie 1
- Relations 1
- Arts martiaux 1

Il rythme la vie quotidienne, décide des heures d'embauche, de prières ou de rendez-vous. Un son le surpasse : celui de l'alerte, une puissante corne de brume héritée de l'Avant, dont la plainte sinistre a toujours été signe de malheur. N'est-ce pas elle qui résonne chaque soir du Temps de Nux ?

Les maitres cerberes

Les Phéniciens retrouvent depuis peu un intérêt aux chiens. Longtemps, ces animaux de marcheurs ont été considérés comme d'inutiles bouches à nourrir — au mieux, on les regardait comme des armes introduites dans le stallite, au pire, on les mangeait. Ces armes, les gardiens les retournent maintenant contre les réfugiés depuis que les guetteurs ont démontré la force et le flair de leurs bull-terriers, mal aimés pourtant tant ils ont l'air sournois et incontrôlables.

COMMANDORE SRILAN VÉRITÉ

Quatrième commandore à assumer la charge des guetteurs, Srilan Vérité a sans doute été le plus habile. Il a réussi à s'octroyer un grand privilège : l'orientation du FaRaha, sur tel ou tel quartier, et pour certaines fins que désormais lui seul détermine. Quand il s'agit de guider les émigrants, d'illuminer les cérémonies, ou d'éclairer un quartier en péril, la décision se prend sans mal. Mais le FaRaha peut servir, par sa force symbolique, à jeter l'anathème sur un quartier ou un lieu.

Statut 6

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

- COMMUNICATION 4 / Performance 5, Éloquence 5, Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Coutumes bâtisseurs 3, fouineurs 2, gardiens du feu 6, prôneurs 3, Lettres 1, Intendance 5, Religion 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Stallite 4, Marais 3, Montagne 3, Obscur 3
- RELATIONS 3 / la redoute des guetteurs 6, des huiliers 3, le puits de rédemption 3, la cité interdite 4, les chaires 3, la coulée spirituelle 4, Letho Dantz 3, Aglika Sylthar 1, Aegir Trön 3, Dayan de Saint Vorle 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Forte-épée 4

Dans la redoute, un chenil s'est donc ouvert. La viande qui y est ingurgitée chaque jour permettrait de nourrir des dizaines de familles fouineurs…

LA REDOUTE DES BLASONNÉS

Tolérée par l'Âtre, cette redoute abrite quelques vieilles familles aux coutumes aristocratiques. Habillés de parures rutilantes aux blasons hermétiques, parlant une langue précieuse et châtiée, inspirés par des codes d'honneur désuets, les blasonnés amusent Phénice. On suit avec intérêt les frasques de ces familles, on se passionne pour les duels qu'elles se livrent sur les ponts de la Première Coulée. Un tel décalage avec la réalité a été rendu possible par la fortune qu'elles ont amassée. Descendant des colons qui ouvrirent les premières mines à la périphérie du stallite, elles perçoivent encore des droits d'exploitation importants qui leur assurent des rentes confortables. Les prôneurs ont finalement laissé les blasonnés agir à leur guise. Folkloriques, ils font désormais partie intégrante des divertissements phéniciens. Pour autant, ils restent des gardiens du feu et personne n'ignore que la jeune génération des blasonnés aspire à jouer un rôle dans l'armée phénicienne. La redoute en elle-même regroupe plusieurs manoirs fortifiés joints entre eux par une muraille qui enclos la redoute.

La famille du Dextre de Sinople

Cette famille, la plus puissante des blasonnés, possède trois des treize manoirs de la redoute. Elle est surtout connue pour ses fastes, des fêtes démesurées où le tout Phénice est invité. Chaque semaine, les époux Dextre de Sinople reçoivent dans leurs manoirs. Entre orchestres de chambre et montreurs d'ours d'Orchaos, les invités peuvent déambuler de pièce en pièce sans jamais s'ennuyer. Mais cette famille poursuit notoirement un but précis : marier ses filles. Elle compte en effet vingt-et-une jeunes femmes dont on a fait les meilleurs partis de Phénice. Les hommes viennent ici dans l'espoir de séduire l'une d'elles et espérer ainsi devenir les gendres heureux de l'une des familles les plus riches du stallite.

L'héraldique

Toutes les familles de la redoute tiennent leur nom de l'héraldique. Mais le filtre du temps a considérablement affaibli cette discipline dont on ne possède plus que de vagues notions. Ainsi mélange-t-on allégrement les parties d'un blason, les couleurs, les formes, etc. On trouve des noms tel que Lambrequin d'Azur, Chevron d'Hermine ou encore Senestre d'Argent. Des héraldistes sont spécialement chargés de composer ces noms et de travailler sur leur représentation. Les écus et les étendards fleurissent ainsi dans toute la redoute.

La société Machaviel

Cette société regroupe plusieurs fils et filles des familles blasonnées dont la volonté est de mettre fin à la décadence de la redoute. Conscients des sommes faramineuses englouties inutilement par leur famille respective, les membres de Machaviel œuvrent à la fois en secret et au grand jour pour que la fortune des blasonnés devienne celle de l'armée phénicienne. Prêcheurs publics ou éminences grises, ils travaillent activement avec les Huiliers qui aimeraient bien dis-

poser de ces milliers de lux pour financer leurs recherches. Toutefois, ils se heurtent à l'hostilité des prôneurs qui estiment que l'Âtre dispose pour ce faire de moyens suffisants. Les prôneurs craignent de voir les blasonnés devenir une puissance à part entière. Tant que leur fortune servait à divertir Phénice, ils y trouvaient leur compte. Mais la société Machaviel risque de donner à l'Âtre des moyens suffisants pour menacer, à terme, l'équilibre du pouvoir…

MONSIEUR HENRY DE GALIANO, faiseur de galant homme

Ce dandy, cousin des Dextre de Sinople, a installé dans ses appartements une véritable école de la galanterie où n'importe qui peut se présenter pour apprendre les bonnes manières, l'art de s'habiller etc. Une canne à la main, une moustache fine et de longs cheveux bruns retenus en arrière par un catogan, Henry cultive son image avec soin. Son école est devenue une institution incontournable et les prétendants se bousculent aux portes de ses salons. Mais Henry tient surtout son succès à sa volonté de travailler sur des personnages difficiles. En effet, il a pour habitude de choisir ses élèves parmi les fouineurs afin de prouver son talent.

- PRESTANCE 4 / Séduire 3 Influencer 5
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Surmonter 2

- COMMUNICATION 3 / Éloquence 5 Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / coutumes fouineur 4
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 2 / Stallite 3
- RELATIONS 1 / redoute des blasonnés 2
- ARTS MARTIAUX 1

LA REDOUTE DES HUILIERS

Cette énorme redoute, constituée d'une unique forteresse en pierre aux larges baies de vitraux, abrite l'ensemble des ingénieurs travaillant pour l'armée phénicienne. C'est ici, majoritairement, que l'on construit les armes et les engins qui permettront à Phénice de se défendre et peut-être même de partir à la conquête de l'est. Les ingénieurs vivent en huis-clos dans cette forteresse. Le premier niveau est consacré aux antéquaires qui tentent de reconstruire des armes de l'Avant. Le second, aux inventeurs qui tentent d'en inventer de nouvelles. Enfin, le troisième niveau, dans les sous-sols de la forteresse, sert de quartier d'expérimentation : un endroit réputé dangereux puisque les Huiliers ne sont jamais sûrs de leur affaire. Des incidents réguliers sont plus ou moins étouffés par l'Âtre et couverts par les prôneurs.

LE COULOIR DES CUIRASSÉS

Depuis près de quinze ans, l'Âtre consolide un large passage souterrain à travers Phénice qui débouche directement dans la Grande Muraille, à quelques dizaines de mètres de la Halte des Ombres. Un moyen efficace d'acheminer rapidement les Juggernauts jusqu'aux abords. Ces cuirassés, au nombre de douze, sont de toutes les formes mais la plupart sont de gros engins blindés et maladroits percés de meurtrières par lesquelles des fantassins peuvent tirer. Certains engins sont équipés de harpons mais les plus légers se contentent de couleuvrines bien que la technique soit encore approximative (ces cuirassés doivent tirer à l'arrêt avec des visées peu fiables). La plupart des engins fonctionnent grâce à de gros moteurs à vapeur alimentés à l'huile de rueg ou au

FRAÏ DE TREMANS, Huilier

Cet antéquaire célèbre est l'inventeur des meilleurs cuirassés phéniciens. Petit et rondouillard, le visage masqué par de grosses lunettes, un bonnet noir vissé sur le crâne, il est l'autorité suprême de la redoute des Huiliers. Passionné par ses recherches, il a toujours refusé de savoir à quoi pouvaient servir ses inventions. Il passe le plus clair de son temps dans la Salle Grinçante ou dans les quartiers d'expérimentation. Actuellement, il paraît préoccupé. On prétend qu'il serait sur le point de découvrir une arme nouvelle mais aucune information n'a filtré au-delà de la redoute.

- PRESTANCE 1 / Impressioner 2
- HARGNE 2
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4
- TREMPE 2 / Surmonter 3

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 4 / Lettres 5
- TECHNIQUE 4 / Métal 5, Bois 3, Vapeur 5, Électricité 3, Huile 6, Antech 4
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / Faiseurs (Grande Marche) 3, Antech 3
- Arts martiaux 1

charbon. Le stockage étant limité à l'intérieur des habitacles, leur autonomie ne dépasse jamais cinq ou six heures.

La Salle Grinçante

Cette immense pièce circulaire au toit bulbeux doit son nom à ses murs couverts d'immenses tableaux noirs où les inventeurs gribouillent leurs recherches. Juchés sur des sortes de fauteuils à manivelle, armés de longues craies, ils montent et descendent le long de ces tableaux au rythme de leurs travaux. Une discipline réglemente très précisément les recherches effectuées dans la Salle Grinçante. Tous les deux jours, des serviteurs armés de longs balais effacent tout ce qui a été écrit sur les tableaux. Car au centre de la Salle Grinçante se trouvent les apprentis Huiliers dont l'œil est vissé des heures durant à une longue-vue pour recopier sur des tablettes en argile les gribouillis de leurs maîtres. La Salle Grinçante est ouverte en permanence. La nuit, les inventeurs s'éclairent grâce à des casques-lumière ou sont suivis, du sol, par des luxances tenues par leur élève.

LA REDOUTE DE SAINT-VORLE

Sous la férule du commandore Dayan de Saint-Vorle, cette redoute abrite, forme et entraîne les dragons grenadiers de Phénice. Ce corps d'élite, qui utilise les fameuses grenades phéniciennes à base de lave, a toujours été confié à la famille de Saint-Vorle dont la charge héréditaire a fait d'elle le garant de cette unité. La redoute vit au rythme d'une stricte discipline. Les hommes choisis pour faire partie des dragons grenadiers sont tous recrutés parmi les meilleurs gardiens du feu. Un poste honorifique dont l'uniforme prestigieux (noir et argent aux passementeries d'or fin) en font l'un des fers de lance de l'armée phénicienne.

L'armée phénicienne

Elle peut réunir environ dix mille hommes dont un tiers est enrôlé par la conscription. Mais l'ordre de mobilisation peut être facilement vendu et il s'agit surtout des fouineurs qui finissent par échouer dans l'armée. À sa tête, un bellatore puis trente commandores, chacun responsable d'une unité. Au sein de ces unités, on distingue le flambeau, la flamine, le veilleur et enfin l'étincelle (comme le caporal). L'armée phénicienne est aux trois quarts une armée qui se déplace à pied, composée de fantassins armés en majorité de falchions, et pour quelques unités bien précises d'arquebuses ou de mousquets à rueg. Seule une unité, celle des Juggernauts, est motorisée.

La manufacture grenadiere

Ce petit fortin en pierre abrite les Huiliers chargés de fabriquer les grenades. Un procédé complexe et lent est à l'origine de cette arme redoutable. On utilise la lave du volcan acheminée directement à l'intérieur de la manufacture. Là, des souffleurs expérimentés se chargent de donner à la lave une forme ronde, de la taille d'un poing puis de la laisser sécher afin qu'une croûte épaisse se forme comme une carapace autour de la lave. Enfin, les grenades encore fragiles seront glissées dans de petites armatures en fer. Désormais, la grenade est prête à être lancée. On ne saurait trop insister sur les dégâts que peuvent causer une grenade phénicienne. Une fois la gaine de métal retirée, la grenade lancée sur un homme se fracture en libérant une lave chaude et gluante qui peut creuser son chemin à travers n'importe quelle armure. De plus, la grenade tue rarement : elle mutile, de sorte que le moral et la mobilité de l'armée ennemie sont gravement atteints.

La brigade des dragons de feu

Corps d'élite, les dragons grenadiers peuvent réunir au maximum deux cents hommes. Au sein de ces deux cents hommes, cinquante sont choisis pour constituer une sorte de garde prétorienne au service de Dayan de Saint-Vorle : les dragons de feu, comme on les appelle, ont mauvaise réputation. Ils sont dépêchés par les prôneurs lors des mécontentements populaires que les foyers ne sont plus en mesure de contrôler. L'intervention

YDONIE, archiviste de la Craie

Ydonie est chargé d'administrer la Salle Grinçante. C'est lui qui commande les serviteurs effaçant les travaux sur les tableaux, c'est lui également qui recueille chaque soir et chaque matin les tablettes en argile des apprentis. Il les transporte jusqu'à la bibliothèque d'argile où elles s'entassent depuis un demi-siècle. Par la suite, chaque inventeur peut venir les consulter dans la bibliothèque. Ydonie est un personnage entouré de mystères. Il apparaît toujours le visage dissimulé sous un masque en ardoise, couvert chaque jour par de nouveaux signes étranges tracés à la craie. A en croire certains, Ydonie serait un inventeur génial qui travaillerait ainsi jour après jour sur un étrange théorème permettant de créer une arme extraordinaire.

- PRESTANCE 2
- HARGNE 3 / Supporter 3
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Surveiller 4
- TREMPE 3

COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 2 / Lettres 3
Intendance 5
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 1
- RELATIONS 1 / coulée de la Fourche 2
- ARTS MARTIAUX 1

de la brigade, qui se déplace souvent avec des chiens de guerre ou des faucons, terrorise la population. Naturellement, les dragons de feu servent avant tout les objectifs militaires. Ils interviennent notamment lors des opérations coup de poing aux Abords de Phénice contre les bandes de maraudeurs.

DAYAN DE SAINT-VORLE

Cet homme austère, au visage doté d'un bouc, considère que son unité est la seule qui soit valable au sein de l'armée phénicienne. Respectueux des élites, il obéit aveuglement aux ordres des prôneurs dont il admire la sagesse. En revanche, il n'a aucun égard pour les fouineurs. Cela le pousse parfois à descendre incognito jusqu'à l'Assommoir où il se fait un plaisir d'enrôler des gaillards en les saoulant copieusement. Près d'un quart des dragons grenadiers sont engagés de cette manière.

- PRESTANCE 3 / Influencer 4
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 1 / Esquiver 2
- FORCE 2 / Lancer 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3 Régénérer 4
- SENS 2 / Surveiller 3
- TREMPE 4 / Surmonter 3 Motiver 5

- COMMUNICATION 2 / Éloquence 3
- ÉRUDITION 1 / Intendance 3
- TECHNIQUE 2 / Métal 3 Corps 2
- SURVIE 3 / Ruines 2 Déserts 2 Chaos 3 Marais 4 Obscur 2
- RELATIONS 3 / les Meilleurs 2 Tour aveugle 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Forte-épé 5 Canardier 4 Mousquet à rueg 4

LE PALAIS DE JUSTICE

A l'ombre de la Tour Aveugle, le Palais de Justice est une grandiose sphère blanche posée sur une double et majestueuse base qui l'encercle et la soutient. Il surplombe l'Âtre, puisqu'il est en fait situé au niveau de la Marche des Lumières. Un pont — le Chemin des Justes — s'élance depuis l'Âtre jusqu'au Palais, en enjambant une fosse où parmi les piloris survivent les bannis en devenir, enchaînés dans des cages d'acier et laissés à la merci du froid.

LA SALLE DES MILLE PAS

Les prisonniers des gardiens du feu, retenus dans la Tour Aveugle, attendent ici leur tour pour passer en jugement. La salle des mille pas, de l'extérieur, ressemble à une flamme aux angles arrondis, dont l'extrémité courbe entame le Chemin des Justes. A l'intérieur, l'escalier accapare tout de suite l'attention : les marches sont hautes, et sur chacune est inscrit l'un des commandements de Phénice. Foi, courage, travail commun, espoir, famille sont les vertus ici exaltées. Des statues, menaçantes, toisent les prisonniers : des gardiens de marbre, des prôneurs de pierre sanctionnent et montrent la lumière à des Phéniciens égarés, puis repentis, et finalement fiers d'avoir été remis dans le droit chemin. Sur les murs, enfin, les lois de Phénice sont gravées et enluminées d'or.

LE CHEMIN DES JUSTES

Le pont n'a ni rambarde ni barrière, bien qu'il soit soumis au vent glacé et violent qui lacère souvent Phénice. La montée jusqu'au Palais est rude, d'autant que la pierre est parfois gelée. Depuis la sortie de la Salle des mille pas, la vue ne peut qu'impressionner : le Chemin des Justes a l'air incroyablement long, sa fin semble n'être qu'un point minuscule perdu au pied du palais sphérique. En fait, il s'agit d'une illusion d'optique : large de plus de dix mètres à son début, le chemin se rétrécit jusqu'à faire moins de cinquante centimètres aux portes du Palais. Mais c'est qu'il est conçu comme une épreuve. Quiconque dérape, chute dans le vide, reçoit sa punition divine, le châtiment voulu par Dieu. Et jamais les gardiens du feu qui escortent les prisonniers n'essaieront de les rattraper, de peur d'être eux-mêmes souillés et entraînés dans leur chute.

LE BOURREAU

Vêtu d'une tenue bleu vif, le bourreau n'a plus de visage : ce dernier a été brûlé et il ne lui reste que deux yeux au reflet bleu acier. Sa bouche est cousue d'un fil de fer purulent et ses oreilles ne sont plus que des croûtes noirâtres. Il applique les peines sans plaisir ni pitié.

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

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 2 / Métal 2, Corps 2, Huiles 1, Vents 1,
- SURVIE 1
- RELATIONS 1
- ARTS MARTIAUX 3 / hache 5, tranchoir 4, katar 5

LE TRIBUNAL

La forme d'œuf du palais de Justice, la voûte céleste peinte au plafond du tribunal, sont là pour incarner l'espoir qu'a Phénice en l'homme et en son destin. Espoirs déçus par les prisonniers, à qui l'on offre une seconde chance, une rédemption. Au centre

Statut 5

• PRESTANCE 2 / Influencer 3, Impressionner 4
• HARGNE 2 / Surprendre 3, Agresser 4
• AGILITÉ 1
• FORCE 2 / Forcer 3
• RÉSISTANCE 1
• SENS 1
• TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 3

- COMMUNICATION 3 / Performance 4, Éloquence 6
- ÉRUDITION 2 / Coutumes prôneurs 4, coutumes gardiens du feu 4 Religion 3, Intendance 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / le palais de justice 6, la redoute des guetteurs 2, les statues logis 4, les chaires 1, la galerie de l'héritage 3, Yonihiva 1
- ARTS MARTIAUX 1

LE JUGE MAROVIK

Zgeden Marovik est juge. Chaque jour il revêt un masque et prononce ses décisions dans l'urgence, habitué aux errances des Phéniciens qu'il croit connaître sans avoir jamais quitté les hauteurs de la ville. Sans remords ni cauchemar, il ne se soumet qu'au besoin des hautes castes en travailleurs. Ses jugements, souvent iniques, sont sans appel.

Statut 2

• PRESTANCE 1
• HARGNE 1 / Supporter 1, Agresser 1
• AGILITÉ 2 / Grimper 2, Esquiver 4
• FORCE 3 / Forcer 4
• RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Contrôler 2
• SENS 2 / Observer 4, Surveiller 4
• TREMPE 1

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandage 3,
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / le palais de justice 2, la coulée spirituelle 4, la chapelle 4, le quartier des inventeurs 4, Othero 1
- ARTS MARTIAUX 2 / Fauchard 5, trident 4, Esponton 4

VRUK LE GARDIEN

Bonhomme et bedonnant, Vruk veille à ce qu'aucun objet dangereux, aucune arme ne parvienne aux bannis. Armé d'une longue pique, il les regarde vivre et dépérir, en discutant parfois avec eux. Mais sa propre conversation lui importe plus que les pensées — dépravées pour lui — des bannis.

de la salle, le prévenu se tient, seul, la tête levée vers les balcons où s'amuse une foule nombreuse, alors qu'au « paradis », gardiens du feu et prôneurs interrogent, commentent, et jugent.

LES PILORIS

Parmi les cages des bannis, sous le Chemin des Justes, des échafauds sont dressés. C'est ici que le fouet et le bâton sont donnés. C'est ici que l'on coupe les mains des voleurs, qu'on châtie les violeurs, ou qu'on strie au cutter les visages des malfrats. Les châtiments sont orchestrés pour que la douleur provoque des visions rédemptrices. Dans le froid, face au soleil ou à une lumière de plus en plus vive, les coups sont donnés alors qu'un prôneur scande une prière. Après quoi un miroir est présenté pour que le supplicié se voit meurtri et déchu : le miroir pivote alors pour laisser place à la vision fugace d'un homme nouveau revêtu de lumière.

LES CAGES DES BANNIS

Soumis au froid, les futurs bannis vivent dans des cages reliées entre elles par un chemin lui aussi grillagé. Leur nourriture est jetée par des proches ou des inconnus depuis le Chemin des Justes… quand ce ne sont pas des pierres ou des excréments. Ils assistent quotidiennement aux châtiments corporels donnés dans la fosse, et font office de remplaçants — pour le spectacle suivi depuis le pont — quand les coupables manquent… La loi du plus fort règne sans partage. Presque animal, le plus puissant s'octroie nourriture et femmes, soumettant les autres à tous ses désirs, ce que les prôneurs ont su nommer pour le montrer aux Phéniciens : voilà la « soumission à l'Obscur ».

LES FOYERS

Si l'Âtre représente le siège des gardiens du feu, ces derniers sont présents dans tout Phénice grâce aux foyers. Ces petits postes abritent en moyenne cinq à vingt veilleurs chargés de maintenir l'ordre dans un quartier donné. On dénombre deux à trois foyers par quartier mais le chiffre peut doubler dans les plus sensibles (notamment la Première Marche...). Le but avoué des foyers est avant tout d'ordre préventif. Il s'agit d'une milice de proximité qui recueille souvent les plaintes des habitants phéniciens pour éviter les troubles. De fait, les veilleurs affectés dans un foyer donné viennent toujours du même quartier afin d'être au plus près des préoccupations des habitants. Pour autant, les veilleurs ne disposent pas de moyens très importants. Armés d'un « cinglant », une longue baguette de rueg tressé, ils se contentent de dénouer les drames, d'intervenir ponctuellement dans la vie quotidienne des Phéniciens. Querelles de voisins, troubles du voisinage, voilà l'essentiel de leur mission. En revanche, les veilleurs qui patrouillent la nuit ont fort à faire dans les quartiers de la Première Marche où rixes et petits larcins sont monnaie courante. Tous les veilleurs portent le même uniforme : une veste et une culotte bouffante d'un jaune terne ainsi qu'un large et haut chapeau de velours rouge.

LE FOYER VERTICAL

Installé en plein cœur du quartier des Échafaudages, ce foyer est souvent cité en exemple. Dirigé par le veilleur Larghène, ce poste a été construit dans les vertiges, sur la crête dominant le quartier. Suspendu à des poutres, le poste est constitué d'une salle commune reliée par des passerelles menant à des petites chambres individuelles. Douze veilleurs travaillent ici, au-dessus du vide. En compagnie des vertigineux dont ils ont gagné la confiance, ils se contentent d'arrêter les agitateurs les plus violents et d'effectuer des visites quotidiennes parmi les fouineurs auxquels ils donnent de sérieux coups de main (pour réparer une maison ou un monte-charge, par exemple). La nuit, le foyer vertical entretient sur un piton rocheux à proximité un énorme poêle où les veilleurs de garde accueillent les fouineurs transis de froid.

LARGHÈNE, veilleur du foyer vertical

Grand bonhomme à la barbe blanche, habile diplomate, Larghène a su composer avec l'esprit du quartier. Dès sa mutation dans le foyer, il a réalisé que les Échafaudages étaient un petit monde entre ciel et terre où les distractions étaient rares. Afin de se fondre dans le paysage, il a délibérément ignoré les actions de panache des monte-en-l'air afin de laisser à ces voleurs une aura de légende. Entre le Danseur et lui, il s'agit plutôt d'un duel de gentilshommes, d'une lutte élégante entre le voleur et le milicien. Larghène ne laisse pas, pour autant, les voleurs agir à leur guise. Mais rares sont ceux qui ont été envoyés au quartier général de la milice. Larghène préfère trouver des compromis, notamment des travaux d'intérêt général.

- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- HARGNE 2 / Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Grimper 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4 Contrôler 4
- SENS 3 / Observer 5 Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 3

- COMMUNICATION 2 / Éloquence 3
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / Bois 4
- SURVIE 2 / Stallite 4
- RELATIONS 2 / les Vertiges 4, le Danseur 3
- ARTS MARTIAUX 2 / falchion 3 dague 3

LE FOYER DES ISOLÉS

Punition ou sanction, tous ceux qui se retrouvent dans le foyer des isolés savent que leur carrière de gardien du feu est mal engagée. En effet, situé en plein cœur de l'Assommoir, ce foyer ressemble à un exil. Les veilleurs, une vingtaine (le chiffre varie souvent), habitent un ancien tripot dans une cave de la rue des zigzags, véritable camp retranché qui a failli, plu-

MAKTAR, dit l'Immoleur

Cet homme frêle et aveugle est en poste au foyer des Isolés depuis plusieurs années. Chef des veilleurs, il a été énucléé au cours d'une nuit folle où le foyer fut entièrement brûlé. Les troubles qui éclatèrent cette nuit-là obligèrent même les gardiens du feu à dépêcher les dragons grenadiers. Depuis cette date, Maktar a voulu rester au foyer. Dans tout l'Assommoir, on sait que l'Immoleur est resté pour se venger. Que chaque nuit, il parvient à quitter discrètement le foyer pour plonger dans les ruelles du quartier à la recherche de ses victimes, le plus souvent des personnes ivres, faibles ou incapables de réagir. Aucun tribunal n'a jugé bon de faire une enquête : ce qui se passe à l'Assommoir n'intéresse plus personne. Le nom de Maktar a fini par inspirer la crainte. Insaisissable, le veilleur repère un ivrogne, vide quelques flacons d'huile de rueg sur le malheureux puis y met le feu. Les tenanciers des tripots ont bientôt tenté d'organiser des chasses à l'homme pour supprimer Maktar mais rien n'y fait : la nuit, le veilleur est invisible...

- PRESTANCE 1
- HARGNE 3 / Supporter 4 Agresser 5
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 4
- SENS 1
- TREMPE 3 / Surmonter 5 Résister 3

- COMMUNICATION 1
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2 / huile 3
- SURVIE 3 /Stallite 3
- RELATIONS 2 / l'Assomoir 4
- ARTS MARTIAUX 2 / tranchoir 5

sieurs fois, disparaître dans les flammes. La journée, les veilleurs consentent encore à patrouiller (toujours en groupe de cinq ou six hommes). Tous portent, en plus de leur cinglant, une arme à feu achetée en contrebande. Ils n'arrêtent personne de peur d'être lynchés et se contentent de déambuler dans les rues sous les regards provocateurs des fouineurs. Dès le crépuscule, les veilleurs se barricadent dans le foyer. Toute la nuit, des voyous et des ivrognes viendront chahuter devant le foyer, uriner et déféquer devant leur porte, bombarder les fenêtres de multiples projectiles. Et, le lendemain, tout recommence. Le foyer des isolés déplore chaque mois un ou plusieurs suicidés dans le rang des veilleurs...

LA GRANDE MURAILLE

Cet ouvrage titanesque de pierre et de basalte ceinture entièrement Phénice. En moyenne, sa hauteur est de sept mètres mais à proximité des portes de la ville, elle peut atteindre dix à quinze mètres. La Grande Muraille constitue en elle-même un véritable quartier. A de nombreux endroits, elle est assez épaisse pour abriter des casernes où logent défenseurs et vigilants, les gardiens du feu affectés à la défense de la Grande Muraille et des abords. Elle dessine un véritable labyrinthe dans lequel il est très difficile de se retrouver. Seuls les commandores en possèdent les plans précis. De plus, la Grande Muraille est une construction qui s'agrandit ou se rétracte au rythme des chantiers qui tentent de rénover les parties les plus anciennes. C'est ainsi qu'elle est devenue par endroit le repère de certains fouineurs qui trouvent d'excellentes cachettes dans les couloirs et les pièces abandonnées. La Grande Muraille est percée par trois portes, des barbacanes que l'on peut fermer à l'aide d'énormes pans de pierre montés sur roues. Il faut moins d'une heure pour isoler totalement Phénice de l'extérieur. Le plus souvent, lorsque l'on signale le passage de maraudeurs, on se contente de baisser de lourdes grilles en fer. La défense de la Grande Muraille est assurée par des canons à vapeur et des défenseurs armés d'arc et d'arquebuse.

Les Remparts

Ils séparent la Première Marche de la Grande Marche. Contrairement à la Grande Muraille, ils ne sont pas assez larges pour permettre de vivre à l'intérieur. Néanmoins, les Remparts sont impressionnants par leur aspect extérieur, entièrement sculptés à la main depuis plusieurs générations. Ce qui devait être au départ quelques gargouilles construites en guise de gouttières est devenu une véritable cabale menaçante et baroque qui peuple les Remparts de haut en bas sur tout leur pourtour. La plupart des monstres et des scènes épiques retraçant les hauts faits militaires et religieux de Phénice, ont été sculptés dans la lave solidifiée puis fixés sur la pierre. Les rumeurs les plus folles courent sur les Remparts. On prétend que les monstres ont existé et qu'ils ont été surpris par la lave lors de l'éruption du volcan. On murmure également que les prôneurs auraient le pouvoir de les éveiller si les Remparts étaient pris d'assaut. Cette enceinte exerce une puissante fascination sur les esprits phéniciens. Les nombreux passages dont elle est percée sont surveillés par des gardiens du feu parfois bienveillants, parfois très pointilleux. Le passage d'une Marche à l'autre est théoriquement libre.

La fete des monstres

Au cours de cette fête qui a lieu au milieu du Souffle, des sculpteurs rivalisent d'adresse pour tailler dans les endroits encore vierges des monstres plus effrayants les uns que les autres. Celui qui aura été le plus habile deviendra pour une année le « faiseur du laid », un titre honorifique qui fera de lui le maître d'œuvre des rénovations des Remparts. Actuellement, le titre appartient à Jean Garroy, dit le Somnambule. Il est devenu faiseur du laid en réalisant le visage d'un dragon au mufle garni de tentacules.

La Barriere de Feu

La Marche des Lumières méritait bien cette rivière de lave habilement entretenue par les prôneurs et leurs bâtisseurs. Large de près de cinq mètres, la Barrière de Feu est quasiment infranchissable. A proximité, la chaleur est telle que le bois peut s'enflammer de lui-même. Pour la traverser, les prôneurs utilisent des nacelles en rueg tressé (suspendues à dix mètres de hauteur) qui isole du mieux possible les passagers durant les deux ou trois minutes de la traversée. La Barrière de Feu est une prouesse technique et un corps de bâtisseurs est spécialement chargé de veiller à son entretien. Mais c'est surtout un ouvrage qui cristallise le respect des Phéniciens pour leurs prôneurs. Symbole de Lumière, la Barrière de Feu est largement utilisée pour les cérémonies publiques des prôneurs.

LA MARCHE DES LUMIERES

LE SÉMINAIRE

Lieu de formation des futurs prôneurs, appelés aux fonctions les plus hautes, le Séminaire (un ensemble de bâtiments vieux comme la ville comprenant une bibliothèque, une salle de lecture, plusieurs salles d'études et un lieu de vie commune) est situé au cœur de la Marche des Lumières et reste l'un des lieux les plus connus et les plus anciens du stallite. Il n'accueille que cinquante étudiants par an, répartis en trois promotions. La vie de séminariste, même si elle prépare ceux qui la choisissent à un avenir radieux — la plupart des étudiants finissent par devenir pathers ou par officier à des postes d'importance déterminante — n'a rien de facile ni de confortable. Tous les hauts dignitaires prôneurs de Phénice sont passés par là, et ils le savent bien. Les prôneurs sont les garants de la stabilité de la cité, ils sont les gardiens de l'ordre et les serviteurs de sa mémoire. Leur formation se doit d'être irréprochable.

LES LIVRES DE PHÉNICE

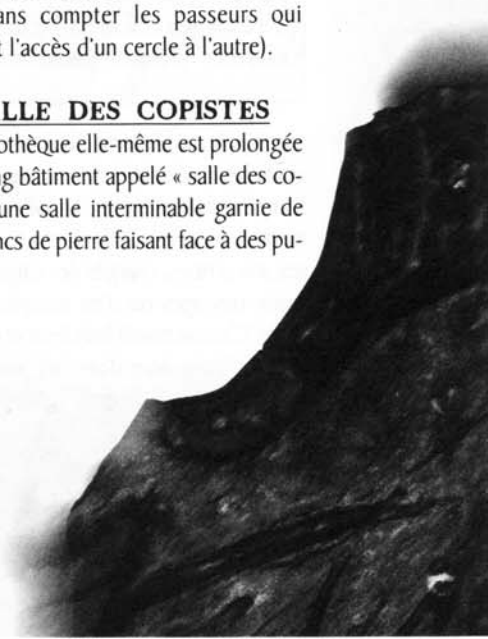
La plupart des ouvrages de la bibliothèque ont été rédigés par des habitants de Phénice. Certains ont été recopiés sur des ouvrages étranges amenés par de lointains marcheurs, d'autres ont été purement et simplement confisqués à leur propriétaire : il est théoriquement interdit de posséder des livres chez soi — c'est du moins ce que stipule une loi très ancienne aux origines nébuleuses. La plupart des habitants dérogeant à cette règle, dans la limite du raisonnable, ne sont donc pas inquiétés et les seuls ouvrages confisqués appartiennent à des individus ayant été appréhendés par la justice pour d'autres raisons. Les ouvrages phéniciens, comme ceux de la plupart des stallites européens, ressemblent à de gros manuscrits de l'époque médiévale. Leurs pages ne sont pas faites de papier, mais de rueg. Ce sont de lourds ouvrages écrits à la main, truffés d'illustrations figuratives, souvent couverts de poussière. La plupart des sujets intéressant la vie du stallite sont abordés : vie sociale, pratiques religieuses mais aussi biographies, traités de guerre ou d'exploration, ouvrages mystiques, prophétiques ou illuminés, traitant de magie, de science et de technologie oubliées, ce qui justifie le caractère secret de certains d'entre eux.

LA BIBLIOTHEQUE

La Bibliothèque est l'un des lieux les plus secrets et les plus importants de Phénice. Dans le monde de Sombre-Terre, où l'imprimerie n'existe pas, la sauvegarde des connaissances est devenue une priorité absolue, et les livres sont des objets de grande valeur. La bibliothèque en elle-même est un vaste bâtiment de forme circulaire, composé de six cercles concentriques descendant vers le cœur de l'édifice. Chaque cercle correspond à un niveau de connaissance : plus le visiteur descend vers le centre, et plus il a accès à des ouvrages rares, anciens et mystérieux. Les cercles sont garnis de rayonnages de pierre dans lesquels sont entreposés des dizaines de milliers d'ouvrages. L'accès à la bibliothèque est un cauchemar, même pour les étudiants — du moins en ce qui concerne les trois derniers cercles. Pour le commun des mortels, l'épreuve commence dès le premier, car il est nécessaire pour y accéder d'accomplir une demande en bonne et due forme auprès de l'administration, dont les bureaux se trouvent dans un petit bâtiment rectangulaire attenant. On demande au visiteur le type d'ouvrage qu'il recherche, le temps qu'il compte consacrer à son étude ainsi que le but de sa quête. Il ne suffit pas de demander un ouvrage sur la botanique : encore faut-il expliquer quel usage on compte en faire. L'accès d'un cercle à l'autre est sévèrement réglementé et les tricheurs qui essaieraient d'enjamber les balustrades pour accéder au niveau inférieur se voient interdire l'accès de la bibliothèque… à vie (six gardiens sont postés en permanence dans l'édifice lui-même, sans compter les passeurs qui contrôlent l'accès d'un cercle à l'autre).

LA SALLE DES COPISTES

La Bibliothèque elle-même est prolongée par un long bâtiment appelé « salle des copistes », une salle interminable garnie de lourds bancs de pierre faisant face à des pu-



MAÎTRE VIÄRKEN, responsable de la bibliothèque

Ce personnage légendaire est le Grand Dépositaire (responsable en chef) de la Bibliothèque de Phénice depuis plus de trente ans. Avec sa longue barbe grise et broussailleuse, son regard pétillant et ses mots d'esprit virevoltants, Viärken est l'un des personnages les plus appréciés par les séminaristes — et par la plupart des prôneurs en général, qui le prennent fréquemment en exemple. Il faut dire que Viärken n'est pas seulement un responsable compétent et un orateur surdoué : c'est aussi un artiste, peintre, musicien et poète à ses heures — trois activités qu'il pratique avec un égal talent. Jamais avare d'un conseil, Viärken se montre d'une disponibilité étonnante avec les visiteurs qui le sollicitent, quelle que soit leur condition sociale. Néanmoins, son prestige suscite bien des jalousies, et certains prôneurs le détestent en secret.

Statut 4

• PRESTANCE 4 / Séduire 4, Influencer 3, Impressionner 5
• HARGNE 2
• AGILITÉ 3
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 3 / Régénérer 4, Contrôler 4
• SENS 2
• TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5

- COMMUNICATION 4 / Performance 4, Éloquence 6, Empathie 5
- ÉRUDITION 4 / Coutumes prôneurs 6, Légendes 5, Lettres 6, Intendance 4, Religion 5, L'Avant 6
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / la bibliothèque 6, les statues logis 3, les chaires 5, la cité interdite 4, la cathédrale 4, Silenzio 5, Aglika Sylthar 2, Pather Superiore Median 2, Ernst Spin 1, Yol 1, Frather Douglas 2
- ARTS MARTIAUX 1

Statut 2

• PRESTANCE 2
• HARGNE 4 / Supporter 3, Surprendre 5, Agresser 4
• AGILITÉ 2
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2
• SENS 3 / Observer 5, S'orienter 3, Surveiller 5
• TREMPE 3

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Marchandage 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes prôneurs 4, Légendes 2, Lettres 4, Intendance 4, Religion 3, L'Avant 2
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / bibliothèque 6, statues logis 3, Masther Viarken 5, Frather Douglas 3, Masther Maël 2
- ARTS MARTIAUX 2

SILENZIO, rabat-joie

Ce petit personnage sec et nerveux, à la mine renfrognée, est le chef des gardiens de la bibliothèque. Sa mauvaise humeur permanente et ses menaces ridicules sont devenues des marques de fabrique, à tel point qu'il n'est pris au sérieux que par ceux qui ne le connaissent pas. Les autres, et les étudiants en particulier, savent que Silenzio a bon fond et le considèrent comme un personnage emblématique — indissociable de la bibliothèque. Imperturbable, et totalement dévoué à Viärken, Silenzio feint d'ignorer leur affection et tente de les fustiger de son sérieux plein de morgue et de mépris, ce qui le rend plus comique encore, et plus populaire, aux yeux de ses « admirateurs ». Les cérémonies d'intronisation que les séminaristes de seconde année imposent aux novices passent généralement par une épreuve extrêmement délicate : subtiliser un livre au nez et à la barbe de Silenzio (qui est la vigilance faite homme) et lui ramener quelques instants après, comme si de rien n'était.

pitres usés par la patine du temps, et sur lesquels les étudiants ou les scribes déposent leurs lourds manuscrits. La salle est divisée en deux sections. Celle de droite est réservée aux scribes, chargés de rédiger de nouveaux ouvrages ou d'en recopier des anciens. C'est un travail fastidieux et de longue haleine, mais doté d'un fort prestige. Les scribes sont très respectés à Phénice, où seule une maigre portion de la population sait lire et écrire. La section de gauche est celle des visiteurs de la bibliothèque qui ont réservé des livres et désirent les étudier : il est en effet strictement interdit de sortir des ouvrages de l'enceinte de la bibliothèque. On ne peut que les consulter dans les salles des copistes, et éventuellement prendre des notes. Il règne dans cette salle un silence absolu, quasi religieux — troué seulement parfois par les ricanements de quelque étudiant dissipé, étudiant que le maître des lieux, surnommé « Silenzio », s'emploie à faire respecter avec un zèle proverbial.

LE LYCEUM

C'est ici que les séminaristes passent le plus clair de leurs trois années et qu'ils reçoivent un enseignement très strict et très poussé, dispensé par des prôneurs expérimentés. Le Lyceum est un bâtiment de trois étages, aux murs noirs comme la suie et aux fenêtres garnies de solides barreaux. Il offre un aspect à la fois noble et sinistre, et nombreux sont les futurs étudiants qui, l'apercevant pour la première fois, s'interrogent soudain sur le sens réel de leur vocation. Le premier niveau, situé sous la terre, est celui des études. Plusieurs salles garnies de pupitres de pierre et de tableaux basaltiques y ont été aménagées : les étudiants prennent place par terre ou se tiennent debout selon les cas. Dans le jargon des séminaristes, l'endroit dans son ensemble est connu sous le nom de « prison », sans doute à cause de la relative exiguïté des salles. Le second niveau est réservé à l'ad-

ministration. Certains prôneurs — dont le fameux Viärken — y logent en permanence. C'est ici que sont entreposés les ouvrages que la bibliothèque met à la disposition des séminaristes, et c'est ici que les professeurs et les étudiants se rencontrent parfois, pour des causeries impromptues qui se poursuivent généralement à l'air libre, lorsque le professeur se sent l'humeur vagabonde. L'étage supérieur, quant à lui, est celui où logent les séminaristes. Il n'est constitué que d'une rangée d'alcôves d'égale grandeur, classées par promotion. Plus cette dernière est élevée et plus le confort est précaire, ceci pour que les étudiants ne s'habituent ni au luxe, ni à la facilité. La tâche de prôneur est et doit rester une vocation. Une dernière précision : le Lyceum est réservé aux hommes. Leur proportion parmi les prôneurs est beaucoup plus importante que celle des femmes, et même si ces dernières ont théoriquement accès à cette caste, leurs chances de s'élever dans la hiérarchie restent limitées (on a vu pourtant par le passé des femmes accéder aux plus hautes fonctions, ce qui prouve que la chose n'est pas impossible). Le Cloître de Velours, situé dans l'enceinte même de la Cité Interdite, est l'équivalent du Lyceum pour les femmes.

PATHER SUPERIORE MEDIAN

Ce prôneur aux traits efféminés est la terreur des séminaristes. Sec et froid, il parle peu, mais fixe ses étudiants d'un regard pénétrant qui les met souvent mal à l'aise. Le pather superiore est le responsable de la troisième promotion. C'est un individu craint et respecté, même si de nombreuses histoires courent à son sujet. On lui prête parfois des aventures avec certains de ses étudiants ce qui, si cela venait à se confirmer, jurerait étrangement avec la rigidité morale dont le pather superiore ne cesse de se prévaloir. Median n'est guère ami avec Viärken : il considère ce dernier comme un poseur, et dénigre sans cesse l'organisation de la bibliothèque. Il est intolérable à ses yeux que ses étudiants ne puissent y avoir un accès illimité.

Statut 3

- PRESTANCE 4 / Séduire 3, Influencer 3, Impressionner 6
- HARGNE 3 / Supporter 4, Surprendre 2, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 5, Régénérer 4, Contrôler 5
- SENS 3
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Motiver 5

- COMMUNICATION 2 / Éloquence 2, Empathie 3
- ÉRUDITION 4 / Coutumes prôneurs 4, coutumes bâtisseurs 3, Lettres 4, Intendance 5, Religion 5
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 2
- RELATIONS 2 / bibliothèque 4, statues logis 4, les chaires 3, la cathédrale 3, la cité interdite 2, la galerie de l'héritage 4, Masther Viarken 2, Masther Maël 2
- ARTS MARTIAUX 2

LA CATHÉDRALE

La Cathédrale représente le Phénix de façon abstraite : la crête de la fine nef évoque une vague figée, l'abside s'achève en une arête pointue qui figure le bec, alors que le transept plus large étend dans des rondeurs aériennes ses ailes de verre. L'entrée s'effectue sous une rosace kaléidoscopique où les vitraux s'associent pour dévoiler la roue mythique d'un paon étincelant. Dedans — mais la transparence est telle qu'on est à la fois dedans et dehors — les vitraux et les plombs qui en assurent la fixation, dessinent sur le sol des arabesques mouvantes.

L'OFFICE ET SON MIRACLE

Les offices sont une charge partagée par les prôneurs de la Marche des Lumières. A tour de rôle, ils préparent leurs sermons. Les plus ambitieux savent que c'est ici que les sept Révérés choisissent leurs successeurs, et les plus jeunes travaillent fébrilement des mois entiers à leur première oraison. Mais les cérémonies les plus belles, les plus émouvantes et les plus saisissantes sont celles des Révérés. Le FaRaha se braque sept fois l'an sur la Cathédrale, pour un artifice tout simplement merveilleux : des éclats de miroirs disposés avec génie entre les arêtes de l'édifice reflètent des traits de lumière qui composent des sculptures incandescentes et fugitives. Vue de Phénice, la Cathédrale semble se charger d'une énergie miraculeuse qu'elle irradie au-delà, dit-on, des nuages les plus noirs.

LA CRYPTE

Sous l'abside de la Cathédrale, derrière une épaisse couche de verre trempé, on aperçoit la crypte et ses reliquaires de bois et de fer : ils datent de l'époque des Cendres, de quelques mois après le Grand Cataclysme. Ils contiendraient La Preuve, les incroyables vestiges du combat contre Nux : — l'armure, l'épée et le bouclier du fondateur de Phénice. Un escalier de pierre la relie à la Salle du Soleil, équipée de gradins circulaires et d'une estrade. C'est là un lieu d'initiation essentiel, connu de tous les Phéniciens : c'est en ce lieu, en effet, que tous les enfants atteignant l'âge de treize ans se voient remettre le fameux cristal qu'ils conserveront toute leur vie durant.

LE PARVIS

Ce n'est pas le vent glacé qui marque les esprits sur le parvis de la Cathédrale : c'est plutôt la révélation de trois luxes ici réunis dans un extrême : il y a là à la fois de l'espace, du silence et de la lumière, et ces trois éléments conditionnent une sensation rare de liberté et d'épanouissement. Le parvis a en cela quelque chose d'onirique. Chaque mois, il est le théâtre de grandes processions purificatrices qui voient de longues queues de Phéniciens s'étendre jusqu'au pied d'un autel de jade. Les pèlerins ne s'y agenouillent que quelques secondes pour laisser la place aux suivants. Le parvis est aussi le lieu de drames qu'ignorent les prô-

GALILÉE CHANCEL, chanteuse alto

Ils sont chaque jour une centaine, les cheveux rasés, à prendre place derrière leurs lutrins de cuivre sur lesquels reposent d'antiques carnets de chant. Les enfants de la chorale sont les chantres de la foi et des enjoliveurs de dogmes. Leurs litanies ont bouleversé les athées les plus récalcitrants, leurs cantiques ont obsédé des prôneurs épris de passion pour ces enfants surdoués. Galilée Chancel est l'une d'eux. Elle ne garde qu'un vague souvenir de sa vie d'enfant, en bas, dans les Échafaudages. Elle a appris à lire, à jouer aussi, et à espérer. Elle sera peut-être prôneuse, puisque sa voix ne muera pas, contrairement à celles des garçons, à l'avenir plus incertain.

Statut 1

- PRESTANCE 3 / Séduire 4
- HARGNE 1
- AGILITÉ 3 / Grimper 2, Esquiver 5
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1 / Endurer, Régénérer, Contrôler
- SENS 3 / Observer 5
- TREMPE 3 / Surmonter 3, Résister 4

- COMMUNICATION 1 / Empathie 6
- ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 1, coutumes prôneurs 3, lettres 1
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / la cathédrale 4, les statues logis 3, les Chaires 1
- ARTS MARTIAUX 1

YOL, danseur jusqu'au vertige

Il est arrivé à Yol d'entamer sa danse sur des promontoires d'une circonférence inférieure à un mètre. Sans cesse, il cherche dans le vertige à se défier lui-même, à s'affronter pour faire émerger en lui les visions les plus extraordinaires. Sa méditation, qui met autant son corps en jeu que son esprit, a des valeurs hypnotiques pour qui l'approche et le contemple. Lui n'en retient que des rêves, qui coïncident parfois étrangement avec la réalité. Va-t-il trop loin dans ses interprétations ou accède-t-il tout simplement à des territoires qui effacent les frontières du temps ?

- PRESTANCE 4 / Impressionner 6
- HARGNE 2
- AGILITÉ 4 / Grimper 4, Esquiver 5
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 6, Régénérer 3, Contrôler 5
- SENS 2
- TREMPE 4 / Surmonter 3, Motiver 6, Résister 5

- COMMUNICATION 3 / Performance 6, Empathie 4
- ÉRUDITION 1 / Lettres 2, Religion 5
- TECHNIQUES 3 / Corps 3
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / ghetto oriental 2, la cathédrale 4, les échafaudages 3, le domaine 4, les remparts 4, Zoungaro 2, Nuln Etchenaran 2
- ARTS MARTIAUX 3 / Articule 5, étoiles 5, boomerang 5

neurs : certains, dont on ne veut connaître ni les vies ni les raisons s'immolent parfois après s'être badigeonnés d'huile.

LES DERVICHES

Les musiciens entourent l'autel de jade : les derviches vont bientôt se disposer sur le parvis pour entreprendre leur danse qui les fait ressembler à des toupies lancées de concert. Au bout d'un certain temps, quand la transe survient, leurs vêtements recouverts de cristaux émettent des sifflements aigus que les musiciens prolongent de leurs cris stridents. Ils tournent jusqu'à l'épuisement, s'écroulent et rêvent de mourir là, en scène et dans cet état second qui leur apporte extases et visions.

LES CHAIRES

Le vaste bâtiment où siègent les sept Révérés est à tout point de vue hybride. C'est le cas pour la matière qui le compose : une alliance de pierres disparates mais aux couleurs harmonieuses, qui se fond dans des toits ou des murs de verre, eux-mêmes rehaussés de quelques boiseries. Dans sa forme, il est d'autant plus étonnant qu'on a du mal à en saisir l'ensemble : ici il s'élève comme une pyramide, là une verrière s'étire en un arc de cercle qui s'achève en flèche. Le conseil des Révérés trône sur sept chaires réservées aux sept potentats de Phénice.

Dans une haute pièce dont l'obscurité efface les contours, sept hautes chaires de bois précieux s'élèvent à trente mètres au-dessus du sol, enlacées dans de longs escaliers qui comptent chacun cent soixante-trois marches. Du plafond, une lumière bien que tamisée, aveugle celui qui est en bas. Là-haut, les sept Révérés polémiquent et mènent une joute verbale incessante et lourde de conséquences, alors qu'en dessous les prôneurs écoutent dans l'ombre et en silence. Ils sont les seuls admis ici, exception faite des commandores de l'Âtre, et des bâtisseurs venus prêter serment pour travailler dans la Cité Interdite, avant qu'on ne leur coupe la langue.

VLAD CONDOR, missionnaire

La fourmilière : voilà les enfers phéniciens. C'est ainsi que de la Marche des Lumières on s'imagine l'enclave putride enfouie dans la Première Marche. Vlad Condor y est pourtant missionnaire, acharné et décharné, comme s'il laissait toutes ses forces dans ce combat. Prôneur, il est mal vu dans la fourmilière où il a eu tant de mal à se faire accepter. Défenseur de la cause des laissés-pour-compte, il est souvent raillé par ses pairs. Inlassablement pourtant, il met en branle son corps fatigué pour venir raconter la misère des plus mal lotis aux sept Révérés.

- PRESTANCE 2 / Séduire 3, Influencer 3,
- HARGNE 1 / Supporter, Surprendre, Agresser
- AGILITÉ 2 / Grimper 4
- FORCE 2 / Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 5
- SENS 2 / Observer 5
- TREMPE 4 / Surmonter 3, Motiver 5, Résister 3

- COMMUNICATION 3 / Performance 5, Éloquence 4, Empathie 3
- ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 4, coutumes prôneurs 3, Légendes 2 Religion 3,
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Rats 3, Insectes 3 Stallite 3, Souterrains 4
- RELATIONS 4 / la fourmilière 4, les chaires 2, la coulée spirituelle 3, Kaïl Sand 3, Rai 1, Akira Never 1
- ARTS MARTIAUX 2 / dague 5

Les sept Révérés

La charge est acceptée à vie, et les Révérés choisissent eux-mêmes leur successeur ou le remplaçant d'un des leurs. Sages, ils savent équilibrer les forces et faire des concessions. A eux sept, ils partagent le pouvoir suprême. La loi leur impose de prendre les décisions en étant au moins cinq en accord. Certains sont de machiavéliques stratèges, d'autres de fervents utopistes… Iraïn Gazel, le doyen, semble comme coupé du monde et vit dans les souvenirs de son enfance. Yankar Cascatelle est un fervent traditionaliste qui ne se réfère qu'aux leçons du passé, alors que la girondе Mazda Eroll prône une conversion sociale systémique… Le conseil est quand même plus réactionnaire qu'innovateur, mais il tire une vraie intelligence de la confrontation de ses diversités et des perpétuels rapports de force instaurés. Qu'on ne se méprenne pas : les débats sont solennels, ralentis par d'interminables phrases rituelles, et les Révérés incarnent le pouvoir. Tous, à leur vue, s'agenouillent et espèrent avoir l'honneur d'embrasser le diamant qu'ils portent à la main gauche. Ils sont le pouvoir, isolés dans leur tour d'ivoire, épuisés par leurs charges et — pour certains — minés par les doutes.

Les nouvelles des missions

Régulièrement les prôneurs en mission dans les autres Marches, parfois dans les Abords, viennent rendre compte aux sept Révérés des problèmes rencontrés, des indices qui pourraient sous-entendre de nouvelles problématiques, bref, de l'atmosphère ressentie. Les Révérés n'hésitent pas à longuement interroger les missionnaires sur la vie des Phéniciens, leurs mœurs, et insistent souvent sur un détail a priori insignifiant. Les interrogations des Révérés, leurs visions personnelles du combat entre les Ténèbres et la Lumière se révèlent et se confrontent jusqu'ici.

L'Audience Sacrée

La salle de l'Audience Sacrée est un long couloir, large d'une dizaine de mètres mais haut d'une vingtaine. On s'y avance, après avoir poussé la lourde et immense porte, impressionné par l'écho de ses propres pas et par la magnificence des ornements. Le fond de la pièce est une verrière multicolore qui laisse entrevoir l'une des statues-logis. Devant, une haute chaire culmine à une quinzaine de mètres. L'audience peut commencer : Le Révéré est là-haut, solennel. N'importe quel Phénicien peut oser quémander l'audience sacrée. Tous doivent pouvoir s'exprimer si Phénice est en péril, mais rares sont ceux qui prétendent déranger l'un des Révérés. Des années se sont écoulées sans qu'aucune audience n'ait eu lieu, et pourtant, pour qui s'en souvient, l'audience sacrée peut être une ultime carte à jouer… au risque de subir un terrible anathème.

Le Panthéon

La mort n'emporte pas les prôneurs comme les autres hommes : du moins le rituel est-il différent. Si dans Phénice, les corps sont abandonnés au passeur qui les jette dans le magma après qu'un prôneur en ait libéré l'âme et repris le cristal, dans la Marche des Lumières, un oiseau s'envole avec l'esprit du défunt, avant que son corps n'exécute la même course que le Fondateur du stallite, qui s'est jeté dans le cratère. Il existe néanmoins un mausolée, dans les hauteurs du bâtiment des Chaires — une pièce sobre et gorgée de lumière, d'où s'évadent les oiseaux et les âmes. L'enveloppe charnelle du prôneur réside ici trois jours durant, parmi les statues des grands hommes du stallite, sculptées depuis leur lit de mort, ou de mémoire, par les plus habiles forgeurs d'images.

L'incarnation de Solaar

Solaar, un jour, doit se réincarner, ici à Phénice, pour définitivement éradiquer les Ténèbres, pour fondre tel un raz-de-marée sur l'Obscur et pour pourfendre la croûte fuligineuse de nuages. Les prôneurs, et bien des Phéniciens, vivent en attente de ce jour. Les astrologues, les pythies, les lavomanciens sont sans cesse soumis à la question. On guette les rêves et les transes, les signes et les hommes. Peut-être est-il né, peut-être l'Elu vit déjà parmi nous. Les Révérés semblent en tout cas à l'écoute…

Le mythe du grand proneur

Les sept Révérés sont-ils subordonnés à un grand prôneur, détenteur d'un pouvoir suprême et d'une vérité ultime ? N'est-ce là qu'une légende populaire, l'incarnation pour les Phéniciens de ce qu'ailleurs on nommerait destin ? Dans la Première Marche, qui n'a jamais entendu dire que la mort du grand prôneur s'accompagnait d'une catastrophe ? Les Révérés, bien sûr, ignorent ces racontars. Les autres prôneurs semblent toujours plus réservés : comment expliquer autrement ces décisions dont la logique leur échappe ?

RAVI LARZUL, prophète

Il traîne dans les ruelles les plus reculées et sur les parvis les plus ensoleillés : Ravi Larzul guette l'Élu, Solaar lui-même, ou du moins sa réincarnation. Il scrute, interprète les signes, et se laisse conter les réputations des uns et des autres. Ses pas sont guidés par sa propre quête pour la compréhension des hommes et son incessant voyage a fini par lui dicter sa philosophie. Jamais Ravi n'intervient dans le cours des vies qu'il croise, jamais sa parole ne prête à conséquence. Il se plaît à résumer ses actes par cette parabole : « jamais je ne jette quelque chose : je le laisse choir ».

Statut 1

- PRESTANCE 1
- HARGNE 1
- AGILITÉ 1 / Grimper 4, Camoufler 4
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 6
- SENS 4 / Observer 6, S'orienter 4, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Surmonter 4, Résister 4

- COMMUNICATION 2 / Marchandage 3, Empathie 4
- ÉRUDITION 3 / Coutumes fouineurs 3, bâtisseurs 3, nourrisseurs 3, Légendes 6, Religion 4
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 3 / Stallite 5
- RELATIONS 3
- ARTS MARTIAUX 1

AGLIKA SYLTHAR, conseillère de haut vol

Elégante petite brune aux gestes doux et calculés, Aglika Sylthar est la prôneuse attachée aux ruches de la salle des lucilles. À trente-cinq ans, elle est peu à peu devenue la confidente autant que la conseillère de certains Révérés. Avec des petites histoires, des contes, parfois des anecdotes, elle oriente avec justesse et simplicité le conseil. Son influence ne doit pas être sous-estimée.

Statut 4

- PRESTANCE 3 / Séduire 5, Influencer 5, Impressionner 2
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer, Régénérer, Contrôler
- SENS 3 / Observer 5
- TREMPE 2 / Motiver 5

- COMMUNICATION 3 / Empathie 5
- ÉRUDITION 4 / Coutumes prôneurs 5, Légendes 4, Lettres 5, Religion 5
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2 / Insectes 6
- RELATIONS 4 / Les chaires 6, les statues logis 4, la galerie de l'héritage 4, la cité interdite 4, Srilan Vérité 1, Ernst Spin 3, Aegir Trön 3, Masther Maël 4, Masther Viarken 2
- ARTS MARTIAUX 1

LA SALLE DES LUCILLES

Non loin de la salle des chaires, une alvéole cristalline sert de conciliabule officieux aux Révérés, qui y donnent parfois des audiences amicales. Le lieu est propice à la méditation, à la réflexion et même à l'enchantement. Les fenêtres laissent voir une vision grandiose de Phénice et de son horizon ombragé. À l'intérieur, des ruches bourdonnent et fascinent les sages. Des centaines de lucilles voletent dans une sarabande luminescente qui ravit les prôneurs, autant que les fleurs rarissimes où elles butinent — et que le miel âpre et sacré qu'elles produisent.

LA CITÉ INTERDITE

La Cité Interdite est comme une couronne posée sur le cratère. Son architecture de verre et de vitraux borde l'arête du cratère, à l'extérieur et à l'intérieur (là, les bâtiments reposent sur de solides échafaudages et des ancres). Pour tous les habitants de Phénice, la Cité Interdite est un lieu mythique. En théorie, seuls les prôneurs et les Meilleurs y ont accès, et les visiteurs n'appartenant pas à cette caste sont tenus de demander une autorisation auprès de l'administration de la Marche des Lumières : ici, le volcan raconte son histoire, une histoire agitée faite de gémissements rauques, de sanglots mélancoliques, de hurlements et de pleurs, de grincements et de lamentations. Ici plus que partout ailleurs, les prôneurs sont en contact avec tout ce pour quoi ils vivent, tout ce pour quoi ils luttent. Le feu, la chaleur, la lumière. Ici plus que partout ailleurs, les gardiens des traditions « ressentent » l'esprit bienveillant de Solaar et « vivent » leur présence, conscients de la formidable puissance de la montage sur laquelle ils ont bâti leur existence, à son bourdonnement assourdissant, à sa chaleur infinie et à son aveuglante clarté. Une fois passé l'un des accès sacrés qui seuls permettent de pénétrer au sein de la Cité Interdite, le prôneur est toujours saisi par la même crainte et par le même vertige, le souffle coupé par l'incroyable beauté du spectacle qui s'offre à ses yeux engourdis par le froid et l'effort. Battue par de violentes rafales de vents glacés, la Cité Interdite dévoile à son regard ses ineffables beautés. Les prôneurs expliquent souvent que même après trente ans de visite quotidienne, l'impression est toujours la même : le gigantisme du cratère, l'incroyable puissance des forces qui s'y meuvent, à plus de cent mètres en contrebas, le beauté presque

surnaturelle des constructions de verre qui bordent son arête et la prodigieuse structure du Palais Suspendu, légère et aérienne, fait souvent venir les larmes aux yeux. Conscients du caractère éminemment sacré de ce site, symbole à lui seul du stallite tout entier, de son histoire et de son identité, les habitants de Phénice le révèrent tel un lieu saint et inaccessible aux beautés fantasmées, un lieu à la beauté presque cruelle qu'ils n'auront jamais, dans leur grande majorité, le loisir de contempler ne serait-ce qu'une seule fois.

Le Cercle de Feu

Une ultime muraille se dresse près du cratère, bloquant l'accès à la Cité Interdite. Plus symbolique que défensive, son accès n'en reste pas moins limité : il s'agit d'une barrière de verre et de vitraux colorés, percée de douze entrées sévèrement gardées par des gardiens du feu appartenant au Corps d'élite des Phalanges Basaltiques. Des éclats de verre tranchants comme le fil d'un rasoir ont été érigés pour quiconque voudrait escalader la barrière et passer de l'autre côté — un crime très rare, passible de bannissement. Derrière, le Cercle de Feu proprement dit est un long chemin circulaire bordé de bâtiments sacrés accrochés à flanc de falaise, qui fait le tour de tout le cratère. Il faut plus d'une heure, en marchant lentement, pour en faire le tour complet. Le chemin principal, sur lequel peuvent tenir près de cinq hommes de front, est entièrement pavé et décoré de fresques figurant des scènes de la création du stallite. Une rambarde de sécurité à été érigée entre la route et le cratère, pour éviter les accidents malencontreux. Même si la lave n'affleure pas à la surface du cratère, toute chute peut être considérée comme mortelle, dans la mesure où les flancs du cratère n'offrent aucune prise. Le malheureux qui perdrait l'équilibre glisserait inexorablement sur les pentes rocailleuses du volcan, avant d'être précipité dans le vide au moment où ces dernières tombent à pic — au bout d'une cinquantaine de mètres de dénivelé. Certains prôneurs ont coutume de faire douze fois le tour du volcan en une journée. Ces longues marches symboliques, chargées de signification, sont appelées « errances lumineuses ». Elles sont censées vider l'esprit des marcheurs et leur apporter réflexion et sérénité.

La Maison des Vœux

Nombreuses sont les bâtisses suspendues au-dessus de la gueule du volcan, accrochées à flanc de falaise et occasionnellement habitées par des prôneurs qui ne s'en servent la plupart du temps que comme lieux de méditation, de retraite ou d'observation. Délicates constructions d'acier, de verre et de fer, ces étranges maisons suspendues forcent l'admiration des observateurs, mais n'offrent pas toutes les garanties de sécurité que l'on pourrait attendre d'elles. Il est arrivé par le passé que certaines de ces constructions se détachent en partie ou en intégralité et viennent s'abîmer dans le lac de lave qui dort au fond du cratère, emportant avec elles leurs malheureux locataires. Des pierres basaltiques ont été érigées à l'endroit où ces catastrophes se sont produites, rendant hommage aux malheureux disparus. Il est certain que si une éruption majeure venait à ébranler le volcan, ces constructions et leurs éventuels habitants seraient les premiers à en pâtir — d'où l'atmosphère étrange qui y règne parfois, mélange de fatalisme, de mysticisme et d'exaltation (on murmure que certains prôneurs restent plusieurs années entières en ces lieux dans l'espoir de devenir les martyrs du stallite — les enfants du volcan) même si de tels comportements sont rarement observés en pratique. La Maison des Vœux est l'une des bâtisses les plus réputées. On prétend qu'il suffit de jeter un objet du haut de son toit en terrasse pour voir s'accomplir ses vœux. La qualité de réalisation du vœu étant proportionnelle à la valeur de l'objet en question, il est assez difficile de vérifier la véracité de cette légende.

Le Cloitre de Velours

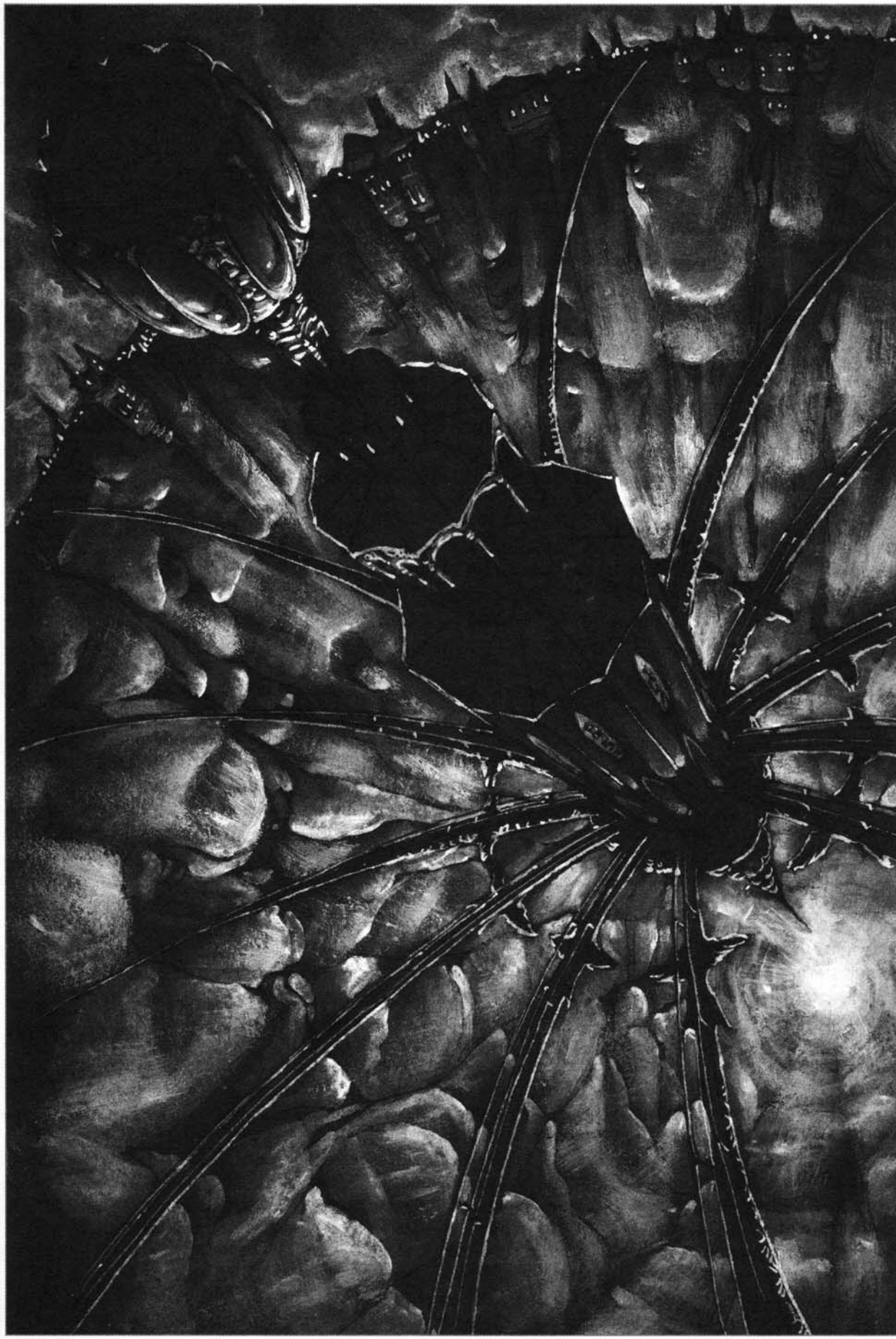
Accolé au Cercle de Feu, ce bâtiment vaguement gothique surprend par ses proportions aériennes et compliquées. Il abrite un centre d'enseignement réservé aux jeunes filles destinées aux plus hautes fonctions parmi les prôneurs. L'enseignement en lui-même s'étale sur cinq ans mais contrairement aux hommes, les élèves ont rarement accès aux Cours par la suite. En théorie, l'homme et la femme sont égaux dans la religion phénicienne. On peut donc s'étonner d'une discrimination sexuelle dans les structures d'enseignement destinées aux futurs prôneurs. En pratique, il faut comprendre qu'une certaine ségrégation persiste dans les couches les plus hautes du clergé phénicien. Tourné vers la méditation, la réflexion et l'étude approfondie des textes sacrés, l'enseignement réservé aux femmes est plus théorique que pratique. Dirigé par la Mather Superiore Adriana, le Cloître de Velours tire son nom (d'après la légende) de l'ambiance feutrée et faussement tranquille qui y règne. Les Mathers chargées de l'enseignement des novices sont réputées pour leur sévérité inflexible, et les élèves sont cloisonnées pendant quatre ans, ne sortant de la Cité Interdite qu'au cours de leur cinquième année (encore n'est-ce que rarement).

Les Phalanges Basaltiques

Ce corps de gardiens du feu est constitué de guerriers d'élite triés sur le volet. Leur seul rôle est pourtant plus un rôle de prestige qu'autre chose : les Phalanges Basaltiques sont simplement chargés de garder les douze portes qui mènent à la Cité Interdite, afin que nul (à part les prôneurs) n'en vienne troubler la tranquillité. Les Phalanges Basaltiques sont des guerriers imperturbables, rompus aux techniques de combat les plus efficaces. Ils sont tenus de garder le silence et l'immobilité et font preuve en toutes circonstances d'un sérieux imperturbable. De mémoire de phénicien, on a rarement vu un gardien lever son arme contre un intrus. Par contre, certains fouineurs et certains étudiants ont déjà tenté des intrusions nocturnes alors qu'ils se trouvaient probablement sous l'emprise de l'alcool de rueg. Leur expédition s'est mal terminée, et les intrus ont été retrouvés au petit matin, un carreau d'arbalète fiché dans le dos. Il faut savoir que les Phalanges Basaltiques ont le droit de tirer à vue sur tous les visiteurs non autorisés.

Les Douze Ponts Lumineux

Ces magnifiques édifices font partie des plus étonnantes créations architecturales de Phénice. Leurs armatures sont composées de fer et sont ornées de cristaux aux couleurs chatoyantes et variées (à peu de choses près, les couleurs de l'arc-en-ciel, en plus précises). Ces structures légères et aériennes s'élancent fièrement vers le ciel et se rejoi-



gnent au-dessus du centre théorique du cratère pour former le Palais Suspendu. Les historiens de la ville se perdent en conjectures sur la façon dont les premiers Phéniciens s'y sont pris pour réaliser de telles merveilles, car les plans de l'édifice, sorte de pieuvre étincelante pourvue de douze tentacules et coiffant le volcan telle une couronne étincelante, se sont perdus dans l'incendie du mémorial. La plupart estiment cependant que les premiers colons ont tendu de grands ponts de cordage entre les bords du cratère et y ont installé des sortes d'échafaudages mobiles avant de commencer la construction proprement dite — laquelle s'est sans doute étalée, si l'on en croit les rapports de l'époque, sur plus de vingt ans. Chaque pont mesure environ deux cent cinquante mètres de long et est soutenue par de longs arcs-boutants fichés dans les pentes du volcan. La prouesse technologique reste si extraordinaire que les spécialistes en question estiment que des réminiscences des technologies de l'Avant ont été utilisées dans leur construction. Les ponts eux-mêmes sont terriblement étroits, et seuls deux filins métalliques tendus de part et d'autre empêchent ceux qui l'empruntent de tomber à la renverse. Mais pour un individu sujet au vertige, parvenir jusqu'au Palais Suspendu relève pratiquement de l'impossible.

Le Palais Suspendu

Les prôneurs et les Séminaristes se rendent souvent au Palais Suspendu pour s'y ressourcer, mettre leur foi à l'épreuve ou tout simplement méditer. Il s'agit d'une construction de métal dodécagonale haute de trois étages, large d'une vingtaine de mètres, percée de douze portes communiquant chacune avec un pont, et d'autant de meurtrières garnies de minces vitraux. Le plancher est fait de fer, soutenu par une armature de verre croisée : quiconque baisse les yeux vers le sol voit la gueule du volcan s'ouvrir « sous » lui à plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Le Palais en lui-même est quasiment vide. Un escalier central, en colimaçon, trône en son centre. Il mène au niveau supérieur, un étage aussi vide que le premier, mais ne possédant pas de murs. À cette hauteur, la température est très froide, et le second niveau est souvent battu par des vents glacés. Certains prôneurs aiment à rester plusieurs jours sans manger et torse nu, afin de mortifier leur chair et d'entrer en communion avec l'esprit des fondateurs de la cité — ou de Solaar.

Le FaRaha

Le pilier central qui part du deuxième étage du Palais Central traverse le troisième niveau et s'élève vers le ciel comme un vibrant symbole de lumière. Equipé d'une série de douze miroirs polis actionnés par un système complexe de poulies et de leviers, le FaRaha de Phénice est certainement le plus grand de la Roke — il est en tout cas incontestablement le plus haut. Reflétant la lumière qui tombe sur le stallite, ces miroirs font office de phares et de projecteurs. Ils sont théoriquement capables, grâce au jeu des réfractions et des dizaines de loupes amovibles qui leur sont adjointes, d'éclairer n'importe quel point du stallite avec une précision d'une vingtaine de mètres. En pratique cependant, cette spécificité est très rarement utilisée, et les miroirs placés en corolle se contentent de réfléchir la lumière vers le ciel, en un faisceau rectiligne et vertical. La construction du FaRaha date d'une centaine d'années et a été inspirée par les récits de plusieurs marcheurs étrangers. Censé neutraliser tout intrus pénétrant dans l'enceinte de la ville, le rayon reste cependant relativement inefficace à l'échelle de cette gigantesque cité qu'est Phénice, et reste rarement utilisé en dehors des cérémonies. La lumière du FaRaha est également visible à des dizaines de kilomètres à la ronde pour les voyageurs approchant de l'île — un point de lumière étincelant dans l'obscurité d'un paysage désolé. Trois gardiens du feu se relaient pour veiller au bon fonctionnement du système, et c'est le commandore Srilan Vérité qui décide où et quand le rayon est braqué. Ces quatre hommes connaissent parfaitement le stallite.

LA COULÉE SPIRITUELLE

La montée en est rude, et s'apparente pour les plus âgés à un véritable exploit sportif. La descente en est ardue, tant on dérape facilement sur le sol rocailleux. La Coulée Spirituelle rappelle à tous qu'on est ici sur un volcan : c'est comme si tout un pan de la ville venait d'être emporté, laissant sur les abords de la coulée une coupure nette et sans bavure. C'est à cette sensation de sauvagerie que sont conviés plusieurs fois l'an les Phéniciens à l'occasion des cérémonies religieuses.

La polémique

La Coulée Spirituelle — et c'est de notoriété publique — est au cœur d'une vive polémique depuis plusieurs années. Ce territoire vierge, alors que le stallite est surpeuplé et le sera plus encore dans les années qui viennent, agace, et résonne à l'esprit de nombreux habitants comme une provocation. Les nourrisseurs, les premiers, réclament une quatrième coulée pour pouvoir non seulement nourrir la ville, mais aussi anticiper les disettes. Les bâtisseurs, ensuite, auraient dans leurs cartons de nouveaux projets — plus dignes d'intérêt que l'achèvement de la Première Marche. Les inventeurs ont même imaginé un funiculaire dont la modernité conquiert de nombreux habitants. Les gardiens du feu, enfin, alors qu'ils ne sont pas prompts à contredire les prôneurs, fustigent cette plaie qu'il faut sans cesse surveiller, cet accès trop facile aux hauts quartiers. Tout juste s'ils ne rejoignent pas les inventeurs dans leur projet de train : voilà qui augmenterait leur rapidité d'intervention… Les prôneurs ne sont pas insensibles à ces arguments, mais ils désapprouvent la désaffection envers les dogmes que la coulée symbolise. Ils fustigent aussi ce pragmatisme de plus en plus opposé à la foi, et ils croient aux vertus des grands rassemblements qu'autorise la Coulée Spirituelle.

Les pardons

La coulée est un lieu d'offrandes spontanées : de la Grande Muraille au niveau de l'Âtre, elle est encombrée de petits objets déposés là au nom de superstitions dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Les mères de famille sont nombreuses à ap-

ANIRA KEVER, gardien de la Coulée Spirituelle

Après avoir assuré un sévère contrôle toute la journée, les gardiens du feu dressent chaque nuit une barricade dans la coulée pour prolonger les Remparts qui délimitent la Grande Marche. Au-delà, la surveillance se fait spontanément depuis l'Âtre lui-même. Anira Kever rejoint chaque nuit cette défense précaire, pour subir les quolibets de jeunes fouineurs haineux. La tension est permanente, et la situation explosive, presque incontrôlable. Le moindre événement semble pouvoir mettre le feu aux poudres... C'est pourquoi Anira n'hésite pas à régulièrement donner l'exemple en rossant l'un des provocateurs.

Statut 1

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

- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Marchandage 1, Empathie 1
- ÉRUDITION 1 / Coutumes fouineurs 3
- TECHNIQUES 1
- SURVIE 2 / Rats 3, Chien 4, Stallite 2
  la coulée spirituelle 5, Vlad Condor 1
- ARTS MARTIAUX 4 / balance 5, falchion 3, arc 3

• PRESTANCE 3 / Séduire 3
• HARGNE 1
• AGILITÉ 4
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Contrôler 5
• SENS 4 / Observer 5
• TREMPE 2

- COMMUNICATION 1 / Marchandage 3, Empathie 5
- ÉRUDITION 2 / Coutumes fouineurs 4, coutumes bâtisseurs 3, Légendes 3
- TECHNIQUES 4 / Métal 5, Pierre 6, Verre 2, Huiles 2,
- SURVIE 2 / Rats 3, Oiseaux 3, Stallite 2
- RELATIONS 3 / coulée spirituelle 3, les échaudages 3, Ethera 4
- ARTS MARTIAUX 1

FELIPE PARIS, artiste et confident

La boutique est branlante, faite de quelques pierres ajustées sans mortier et d'une tôle rouillée, entourée d'un parterre multicolore de « soucis ». Ici, on fabrique des « remords ». Felipe Paris écoute les doléances, les douleurs de ses clients, et les interprète contre paiement en une sculpture cathartique. On lui doit aussi de jolies « haines » en torchis, que les Phéniciens enflamment les nuits de pleine lune. Felipe, jeune idéaliste qui se veut artiste, croit qu'elles disparaissent ainsi. Ses clients vouent plutôt aux gémonies leurs ennemis ainsi représentés.

porter leurs « soucis » — des pierres prélevées sur les lieux de leurs inquiétudes ou des fragments d'objets dérobés aux enfants ou maris concernés. Ils sont ensuite enrubannés dans une étoffe de couleur vive. Les vieux déposent plus facilement des « pardons », des petits visages en glaise molle où sont disposés pêle-mêle les yeux, la bouche, les oreilles et le nez dans une composition plus ou moins abstraite. Libre aux anciens de venir les remodeler à volonté. On trouve aussi des « peurs », dessinées au charbon ou à la craie sur des pierres, qu'on jette au loin dans la coulée... et sur les bannis lors de leur expulsion rituelle et annuelle.

LA GALERIE DU SOUVENIR

La Marche des Lumières forme une couronne qui ceint le cratère sur lequel s'est bâti Phénice. Centre religieux et politique du stallite, c'est là que les élites siègent et que les prôneurs s'affairent à maintenir la cohésion de la population. Si les arcanes du pouvoir des prôneurs sont inaccessibles pour le Phénicien moyen, la Galerie du Souvenir est un des rares endroits de la Marche des Lumières où les différentes castes peuvent se côtoyer. Conçue comme un monument hagiographique dédié aux grandes heures de Phénice, la Galerie du Souvenir sert autant à démontrer le pouvoir des prôneurs qu'à servir de lieu de rencontres. Ainsi, sous les arcades en ogive de cette large coursive courant autour de la Marche, tout un pan de la politique phénicienne se dessine dans un couloir.

LE DÉAMBULATOIRE

Grâce à la Galerie du Souvenir, il est possible de faire le tour de la Marche des Lumières sans s'aventurer dans le dédale de ses cours intérieures. Cette promenade est un des trésors artistiques du stallite alors qu'il est difficile de compter le nombre de vitraux qui forment les parois du déambulatoire. Icônes religieuses, fresques héroïques, allégories et compositions ésotériques forment ainsi un ensemble qui décompose la lumière de manière surprenante. C'est ici que les prôneurs viennent discuter philosophie, que les bâtisseurs du Plan viennent intriguer pour obtenir quelque concession, que les carrières reçoivent un coup de pouce, pour ne citer que les rencontres les moins officieuses.

SIEUR GYL OTORYN, bâtisseur intriguant

La Galerie du Souvenir accueille souvent des bâtisseurs et nourrisseurs à l'influence reconnue. Leur présence dans la Marche des Lumières n'est pas seulement le reflet d'une préoccupation spirituelle mais a souvent un rapport étroit avec leurs affaires. Le Sieur Otoryn fait partie de ces riches individus qui courent le déambulatoire dans l'espoir d'y rencontrer quelque dignitaire de la Marche afin d'obtenir des faveurs, au prix de longues discussions sur le salut de l'âme des Phéniciens et leur volonté de toujours œuvrer pour la communauté. La méthode semble payante puisque l'entreprise de maçonnerie du sieur Otoryn est l'une des plus riches de Phénice. Obséquieux mais calculateur, Otoryn a réussi à se constituer tout un carnet de contacts qui pourraient favoriser son ascension — qu'il voit déjà irrésistible — au Conseil des Confréries.

Statut : 5

• PRESTANCE 2 / Séduire 1, Influencer 5
• HARGNE 2 / Agresser 3
• AGILITÉ 1
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 3
• SENS 2 / Observer 4
• TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 4

- COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Éloquence 2, Marchandage 6, Empathie 1
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Bâtisseurs 6, Coutumes Prôneurs 4, Lettres 1, Intendance 5, Religion 1
TECHNIQUES 3 / Métal 3, Pierre 4
- SURVIE 2
- RELATIONS 3 / Artisans 6, Trouées 4, Galerie de l'Héritage 3, Écharpes Rouges 3, Masther Maël 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard Courbé 2, Lançat 2

LES BALCONS

La Galerie du Souvenir est ponctuellement ouverte par des portes à double battant donnant sur des balcons. Ces terrasses suspendues au-dessus de la Marche des Lumières offrent une vue inédite sur l'ensemble de Phénice, ce qui explique leur succès. Ainsi, alors que le déambulatoire est souvent grouillant de foule, les balcons offrent un cadre plus serein, d'autant plus qu'il est possible de s'isoler en fermant les portes. Les Balcons de la Galerie du Souvenir sont ainsi réputés pour accueillir des cercles de discussion très érudits mais aussi des réunions secrètes dont l'objet n'est connu que de quelques conspirateurs.

MASTHER MAËL, érudit

Maël est un prôneur retraité qui se consacre à la direction d'un cours de philosophie qu'il donne plusieurs fois par semaine sur les balcons de la galerie. L'esprit toujours vif malgré sa paralysie, Maël se fait porter jusqu'au balcon dans une chaise à porteurs où il prodigue ses cours tenant en haleine son auditoire. Non content d'être un puits de science, Maël est un joueur dans l'âme. En effet, sa rivalité avec Masther Halter est bien connue et quelques observateurs attentifs aiment à compter les points des accrochages entre les protégés des deux vieillards, semblables en tous points mais rivaux depuis trente ans.

Statut : 4

• PRESTANCE 4 / Séduire 2, Influencer 5
• HARGNE 2
• AGILITÉ 1
• FORCE 1
• RÉSISTANCE 2
• SENS 3 / Observer 6, Surveiller 4
• TREMPE 4 / Motiver 5, Résister 5

- COMMUNICATION 3 / Éloquence 5
- ÉRUDITION 4 / Coutumes Prôneurs 6, Légendes 2, Lettres 5, Religion 6, L'Avant 3
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 1
- RELATIONS 3 / Galerie de l'Héritage 5, Chaires 5 Masther Halter -3, Commandore Dantz 2
- ARTS MARTIAUX 1

FRATHER DOUGLAS, hagiographe

Loin des intrigues religieuses et politiques de la Marche des Lumières, Frather Douglas est un homme doux, parfois qualifié de naïf par ses coreligionnaires plus acerbes. Douglas ne s'intéresse pas à sa carrière : il préfère passer son temps entre la Bibliothèque et la Galerie du Souvenir. Sa passion est en effet d'écrire l'histoire sainte de Phénice. Cette œuvre ambitieuse l'amène ainsi à venir décrypter les vitraux du déambulatoire, mais aussi à partager son savoir encyclopédique avec qui veut bien l'entendre se perdre en digressions. Malheureusement, quiconque semble montrer un semblant d'intérêt se voit bientôt poursuivi par le prôneur bavard et fausser compagnie à Douglas est devenu un véritable exercice de style.

Statut : 1

• PRESTANCE 1
• HARGNE 2 / Surprendre 3
• AGILITÉ 2 / Camoufler 3
• FORCE 2
• RÉSISTANCE 2
• SENS 3 / Observer 3, S'orienter 3
• TREMPE 2 / Motiver 3

- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Éloquence 3
- ÉRUDITION 3 / Coutumes Prôneurs 5, Légendes 3, Lettres 4, Religion 4, L'Avant 1
- TECHNIQUES 2 / Bois 3, Champignons 3
- SURVIE 1
- RELATIONS 2 / Galerie de l'Héritage 4, Chaires 3
- ARTS MARTIAUX 1

Les cours des masthers

Les Balcons de la Galerie du Souvenir sont connus pour accueillir des cercles de discussion où des érudits renommés viennent débattre avec des prôneurs de sujets polémiques. Ces Cours sont nommés d'après le nom des sages qui mène les débats et se livrent à de véritables joutes oratoires avec leurs rivaux. Au-delà de l'exercice intellectuel et rhétorique, il semble que les prôneurs qui dirigent un Cours soient de véritables éminences grises qui veillent à la carrière de leurs protégés. Ainsi, certains enjeux de pouvoir de Phénice ne seraient que le prolongement de rivalités entre maîtres de cours par élèves interposés.

LES MEILLEURS

Les Meilleurs sont quasiment une légende de Phénice. Seuls ceux qui ont accès à la Marche des Lumières peuvent se vanter de les avoir approchés mais la plupart des Phéniciens ne connaissent que leur imposante silhouette martiale, entr'aperçue, de loin, lors des cérémonies religieuses. Cantonnés dans la Marche des Lumières, les Meilleurs sont la garde d'élite du saint des saints de Phénice. Triés sur le volet, choisis parmi les plus valeureux gardiens du feu, soumis à un entraînement les poussant au delà des limites de l'endurance humaine, les Meilleurs forment un véritable ordre de moines guerriers. Détachés à la garde rapprochée des dignitaires prôneurs ou assignés à la surveillance de lieux stratégiques, les Meilleurs interviennent rarement en dehors de la Marche des Lumières, sauf en cas de conflit. Le port noble, le regard dur, visiblement sûrs d'eux, caparaçonnés dans leurs armures d'apparat, les Meilleurs découragent bon nombre d'ennemis potentiels par leur seule présence.

Le Chapitre des Meilleurs

Parmi l'architecture baroque de l'ensemble de la Marche des Lumières, le Chapitre des Meilleurs détonne par son dépouillement. Située près des rampes d'accès de la Marche, cette petite forteresse pourrait faire partie de l'Âtre et s'impose ici comme une sorte d'avertissement aux mal intentionnés. Une cour entourée d'une enceinte, des rares fenêtres en ogive dérobent au regard les activités discrètes de la garde d'élite des prôneurs. Contrairement aux gardiens du feu, les Meilleurs ne sont pas prompts aux ordres hurlés et au pas cadencé. Leur discipline est silencieuse et leurs déplacements sont feutrés. L'intérieur du bâtiment est interdit aux visiteurs, hormis quelques prôneurs reçus dans une aile ouverte. Le reste du Chapitre est un véritable monastère régi par une règle très stricte dont la pureté et la bravoure sont les deux piliers. C'est là que les Meilleurs aiguisent leur foi et leur sens du combat. Ici, l'apparat n'est pas de mise et tous les Meilleurs revêtent une robe de bure à capuche pour montrer leur égalité devant la règle.

La Voie

Malgré leur faible nombre, les Meilleurs forment une véritable petite armée qui prend ses ordres directement auprès des prôneurs. Comme tout corps d'élite, ces moines guerriers ont développé une mystique originale révélée aux seuls initiés. D'après ce qui a pu transparaître des pratiques des Meilleurs, il semblerait que la règle impose des mortifications fréquentes destinées à purifier l'âme des Meilleurs. On dit aussi qu'un Meilleur ne doit son rang qu'à sa valeur et que celle-ci est régulièrement remise en question à l'occasion de duels d'honneur.

ALIJAH KRANK, maître d'armes

Krank est un individu d'une taille impressionnante dont l'apparence dégingandée est renforcée par un visage en lame de couteau souligné d'un collier de barbe austère et une robe noire à la coupe longiligne. Parangon du guerrier mystique, Krank a pour charge de parfaire l'art du combat à la fortépée parmi les Meilleurs. Malgré sa frêle silhouette, Krank maîtrise cette arme, signature des Meilleurs comme un prolongement de ses membres et son enseignement recèle une sagesse qui échapperait au combattant moyen. Les Meilleurs ne s'y trompent pas et Krank est fréquemment consulté en dehors de ses cours pour aiguiser l'esprit des aspirants du Chapitre.

Statut 3

- PRESTANCE 3 / Influencer 1, Impressionner 2
- HARGNE 2 / Supporter 5, Surprendre 6
- AGILITÉ 2 / Esquiver 4
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 3, Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Surmonter 4, Motiver 3, Résister 4

- Communication 2 / Éloquence 2
- Érudition 2 / Coutumes Gardiens du Feu 3, Coutumes Prôneurs 3, Lettres 1, Religion 2
- Techniques 2 / Métal 3, Corps 2
- Survie 3 / Souterrains 3, Ruines 3, Glaces, Obscur 3
- Relations / Chapitre des Meilleurs 4, Cité Interdite 3, Aegir Trön 4
- Arts martiaux 4 / Fortépée 6, Fauchard 5, Fusil à vapeur 3

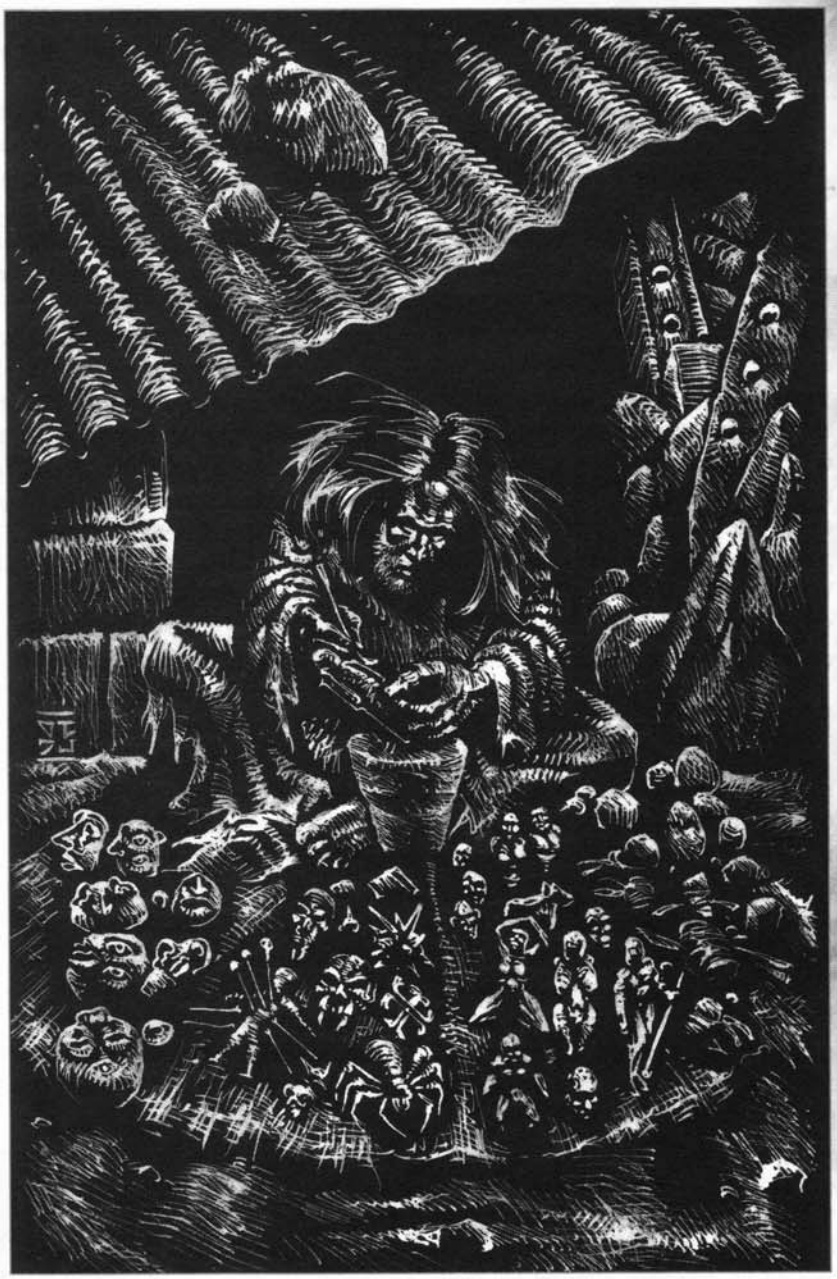
HYPERION AEGIR TRÖN, Chef de la Garde Foudroyante

Hyperion Trön est un individu massif qui quitte rarement son armure décorée de nombreux insignes d'honneur. Toujours entouré de deux fidèles Meilleurs, son rôle est de coordonner la défense de la Marche des Lumières et d'assurer la protection des prôneurs. Trön est ainsi l'un des plus hauts officiers de Phénice échappant à l'autorité de l'état-major de l'Âtre. Cette position exceptionnelle lui a attiré de nombreux ennemis politiques mais n'a pas empêché le valeureux Meilleur d'acquérir une grande influence. Véritable éminence grise, on murmure que le Conseil des Révérés lui est acquis et que ses interventions auraient déjà mis fin à des « querelles de chapelles ».

Statut : 5

- PRESTANCE 3 / Influencer 4, Impressionner 3
- HARGNE 2 / Supporter 4, Agresser 4
- AGILITÉ 2 / Esquiver 4
- FORCE 3 / Forcer 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 4, Contrôler 3
- SENS 2 / Observer 4, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Surmonter 6, Motiver 6, Résister 5

- COMMUNICATION 2 / Éloquence 4
- ÉRUDITION 2 / Coutumes Gardiens du Feu 6, Coutumes Prôneurs 6, Lettres 2, Intendance 4, Religion 4
- TECHNIQUES 2
- SURVIE 3 / Souterrains 3, Ruines 3, Obscur 3
- RELATIONS 3 / Chapitre des Meilleurs 6, Cité Interdite 5, Galerie de l'Héritage 4, Alijah Krank 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Fortépée 6, Balance 6



LES SANCTUAIRES

La Marche des Lumières est souvent assimilée au centre de pouvoir de Phénice mais elle reste avant tout son cœur spirituel. Ainsi, au-delà des majestueux temples, des monastères secrets et de la multitude de chapelles, la Marche des Lumières abrite des sanctuaires dédiés à la Lumière. Loin des cérémonies, des intrigues de la Marche des Lumières, ces lieux de recueillement sont très prisés par les prôneurs et quelques Phéniciens croyants.

La Voliere Sacrée

La Volière Sacrée est l'un des bâtiments les plus majestueux de Phénice. Chef-d'œuvre des maîtres verriers de la Grande Marche, cette construction élancée s'élève dans le ciel en une perspective vertigineuse où dômes, flèches et arcs se croisent en un véritable bijou scintillant de reflets. De tous les sanctuaires de la Marche des Lumières, la Volière est ainsi le plus apprécié pour son ambiance de sérénité et le sentiment d'élan qu'elle procure à ses visiteurs. En effet, une fois à

l'intérieur, c'est un autre monde qui s'offre au regard... Ingénieusement agencés en terrasses et belvédères, de nombreux vergers, bosquets et bassins accueillent les prôneurs en quête d'un lieu propice à la méditation. Tandis que les visiteurs flânent plongés dans leur réflexion ou discutant théologie, une quantité invraisemblable d'oiseaux se livre à un ballet dont les mystiques les plus tortueux essayent de tirer un sens occulte. Même les prôneurs les plus pragmatiques sortent de la Volière toujours plus confiants dans leur foi, sentant que les ombres de leur cœur ont été dissipées par les lumières de la Volière.

La Salle des Cristaux

Chaque Phénicien reçoit à sa naissance un cristal qui est incrusté dans sa peau à l'occasion d'un rituel lorsqu'il atteint l'âge de treize ans. Signe de son appartenance à la vaste communauté du stallite, le cristal est un véritable symbole pour le Phénicien. Lorsqu'un Phénicien décède, son cristal lui est retiré pour être placé par les prôneurs dans la fameuse Salle des Cristaux. Lieu de recueillement et d'hommage aux disparus, la Salle des Cristaux est le sanctuaire le plus impressionnant. Construite en longue arche s'élargissant en arborescence, cette bâtisse abrite tous les cristaux des ancêtres de Phénice. Incrustés dans les murs en figures symboliques, assemblés en structures fragiles, ils forment un ensemble miroitant qui rend compte de toutes les flammes de vie qui ont contribué à élever Phénice. En dehors des visites des familles et de l'activité discrète des prôneurs qui entretiennent les lieux, les gardiens du feu s'intéressent particulièrement à la Salle des cristaux. Leur motivation n'est pas religieuse mais plutôt pragmatique puisque les cristaux peuvent servir de base à un système primitif de recensement et d'archives. Il existe une grande annexe à la salle des Cristaux où les jeunes de Phénice sont réunis lors de leur majorité, c'est à dire à l'âge de 13 ans) pour entendre leur discours d'intronisation en tant que citoyen du stallite. Cette pièce est construite en un amphithéâtre de métal, majestueux et lumineux. Pour beaucoup de Phéniciens, c'est le seul endroit de cette marche qu'ils connaîtront de toute leur vie.

Les Aveugles

La cécité est un handicap grave dans l'environnement précaire de Phénice. Généralement, les aveugles sont exclus de la plupart des travaux et deviennent ainsi de lourdes charges pour leur famille. C'est compter sans le caractère sacré des aveugles. En effet, le culte du Phénix leur réserve un rôle sacré. Privés des lumières du ciel, ils sont, dit-on, sensibles à d'autres flammes et constituent des oracles efficaces ou d'habiles conseillers spirituels capables de « voir » dans les âmes. Du fait de cette fonction sacrée, il n'est pas rare d'en croiser aux abords des sanctuaires, prêts à prodiguer leurs éclairages sibyllins. Les aveugles sont les garants de la foi — ils sont ceux qui croient sans voir, et la plupart des Phéniciens les respectent pour cela.

FRATHER UDO, veneur mystique

Frather Udo est un prôneur d'un âge bientôt canonique, détaché des affaires bassement matérielles de ce monde. Sa silhouette voûtée et son doux visage rassurant sont connus de tous les habitués de la Volière et on dit qu'il n'a pas quitté son sanctuaire depuis des dizaines d'années. Ainsi, avant d'être touché par le feu spirituel du Phénix, Udo était un nourrisseur qui avait la charge d'entretenir la Volière. Touché par la grâce, il a compris un jour le message que traçaient les oiseaux dans les airs et il a décidé de renoncer à sa vie matérielle pour se consacrer au recueillement spirituel.

Statut 1

- PRESTANCE 2 / Influencer 1
- HARGNE 1
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Surmonter 2, Motiver 3

- Communication 2 / Empathie 4
- Érudition 2 / Coutumes Prôneurs 3, Coutumes Nourrisseurs 2, Légendes 3, Religion 4, L'Avant 1
- Techniques 2 / Bois 2, Lumières 2
- Survie 3
- Relations 2 / Sanctuaires 4
- Arts martiaux 1

FRATHER TAULAN, tailleur de cristaux

Taulan est un prôneur discret à l'air affairé peu porté sur les longues discussions. Souvent reclus dans les caves de la salle des cristaux, il reçoit des cristaux extraits des mines pour les tailler. Le résultat de son travail est ensuite destiné à être confié aux familles qui viennent d'avoir un enfant. Outre ce patient travail de taille et de polissage, Frère Taulan a la charge de réduire en poudre les cristaux des enfants morts en bas âge ou ceux des bannis. Considérés comme tabous ou maudits, ces cristaux doivent être dispersés dans le cratère. Certaines mauvaises langues affirment que cette poudre serait l'objet d'un trafic pour d'obscures raisons. Ceux qui ont posé la question au brave prôneur ont été les témoins d'une de ses très rares colères...

Statut 1

- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3
- SENS 2 / Surveiller 2
- TREMPE 2

- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 1
- Érudition 3 / Coutumes Prôneurs 3, Lettres 2, Intendance 1, Religion 3
- Techniques 3 / Pierre 5, Verre 4
- Survie 2
- Relations 2 / Sanctuaires 3, Palais de Justice 2, Coulée spirituelle 2
- Arts martiaux 1

LES STATUES-LOGIS

Plusieurs statues monumentales servent d'habitations aux prôneurs. Un immense visage de pierre, à l'aspect brut, pense à l'infini, à l'ombre d'une stèle enfoncée de travers dans le sol. Un bateau d'albâtre, de quartz et d'obsidienne est échoué près de deux immenses formes anthropomorphes : l'une, blanchâtre, est enchaînée à l'autre, teintée de jais.

L'Arche

Le bateau n'est jamais aussi beau que l'hiver. Les voiles translucides, les mâts d'albâtre sont recouverts de stalactites transparentes, et les enfants arrosent l'arche pour que l'eau souillée se cristallise en des formes évocatrices. L'alchimie entre l'eau gelée et les pierres vitrifiées rend la demeure sublime. La proue est une sirène enflammée, et la coque un enchevêtrement de hublots et de larges fenêtres. Le pont est le lieu de rencontres, de repas parfois pour les dizaines de familles ici logées.

Le Temps de Nux

Le carême annuel, qui est une période d'abstinence notamment sexuelle pour tout Phénice, est à l'inverse un moment de fête sur le pont de l'Arche. On y déguste les premiers œufs arrivés avec le Souffle, et les coursives du bateau sont le décor de libations et d'ébats « purificateurs ».

Statut 2
- PRESTANCE 2 / Séduire 3, Influencer 3,
- HARGNE 2 / Supporter 3
- AGILITÉ 2
- FORCE 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 5
- SENS 3 / Observer 5
- TREMPE 2 / Surmonter 3, Motiver 5

- Communication 2 / Éloquence 3, Marchandage 3, Empathie 2
- Érudition 3 / Coutumes prôneurs 3, Lettres 4, Intendance 3, Religion 3
- Techniques 1
- Survie 2
- Relations 2 / statues logis 4, bibliothèque 4, les chaires 2
- Arts martiaux 1

ERNST SPIN, prôneur

Le secret de la vie : voilà l'étincelle que cherche sans repos Ernst Spin, l'un des prôneurs logés dans le visage. La vie, voilà ce qui refoulera les Ténèbres. Ses recherches s'orientent vers plusieurs pistes. Il possède des terrariums où s'ébattent des colonies d'insectes, des automates aussi et des planches anatomiques datées de 2043 isolant dans le cerveau humain les zones d'interactions psychiques. Force lui est de reconnaître qu'il ne comprend pas tout.

Statut 2
- PRESTANCE 1
- HARGNE 2
- AGILITÉ 2
- FORCE 2 / Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 4, Régénérer 3, Contrôler 5
- SENS 4 / Observer 5
- TREMPE 2

- Communication 3 / Baratin 4, Performance 2, Éloquence 2, Marchandage 4, Empathie 2
- Érudition 4 / Légendes 3, Lettres 3, Intendance 4, Religion 3, L'Avant 4
- Techniques / Corps 6, Électricité 2, Antech 5
- Survie 2 / Insectes 5
- Relations 3 / les statues logis 4, les chaires 2, la galerie de l'héritage 3, Aglika Sylthar 3
- Arts martiaux 1

La Voie du Diamant

La stèle est arrimée au sol dans une oblique effrayante. L'immeuble semble pencher dans le vide, au-dessus de la Barrière de Feu. Sur son fronton intérieur — dirigé vers le cratère —, la Voie du Diamant est écrite en lettres de feu. Vue lucide, juste résolution, parole vraie, travail attentionné, mémoire et contemplation : voici les chemins à suivre pour trouver la Voie. A l'intérieur, neuf étages chauffés, éclairés au gaz, contiennent de nombreux petits appartements, souvent réservés aux plus jeunes des prôneurs, aux choristes, derviches et autres autochtones.

Le Visage

Dans le visage pensif aux yeux clos, les prôneurs vivent sans lumière. Ils doivent combattre les Ténèbres autour d'eux et en eux : c'est là le message méditatif qu'entendent les habitants de la statue. Ce sont les plus impressionnants des prôneurs, tant les émanations de bonté sont chez eux perceptibles. Leurs rires, par exemple, sont d'une franchise et d'une spontanéité qui laissent percevoir une authentique limpidité de l'âme.

JUBÉ, père de famille

Les couples de prôneurs sont assez fréquents. Jubé partage ainsi avec sa compagne et deux jeunes enfants trois pièces dans une soute orientée à l'ouest. Les mœurs du couple sont plutôt libres, et leurs amants respectifs connus de l'autre. Les enfants s'amusent avec un couple de pies, qui ramènent chaque jour leur lot de petits objets brillants, que Jubé n'a de cesse de vouloir rendre... sans en connaître les propriétaires.

Les Enchaînés

Ces deux statues enchaînées symbolisent l'homme éternellement attaché à son ombre, représentée ici hérissée de pieux qui la transpercent. Dépourvue de membres, la statue de l'ombre est un poids que traîne l'autre bâtiment/sculpture. Ce dernier est plus une armure qu'un homme. Les pans de sa cuirasse sont des vitres qui laissent entrapercevoir de vastes et riches logis.

LE SYNDROME DU COCON

Les prôneurs s'aventurent rarement hors de leur Marche. Beaucoup connaissent Phénice de réputation, nombreux sont ceux qui imaginent les pires atrocités qui corrompent leur stallite et s'effraient rien qu'à l'idée d'un voyage jusqu'aux Échafaudages. Ils sont coupés des réalités : la nourriture leur tombe du ciel, et l'indolence les gagne souvent. Les compagnes, ou compagnons, des prôneurs ne sont pas astreints au travail. Des arts se développent ainsi, avec plus ou moins de talent. Cet homme, penché vers la Première Marche et qui y compte les arcs-en-ciel, vit-il au paradis ou dans l'inconscience ?

LES SECRETS

Phénice est une mosaïque riche de nuances… Grouillante de vie, bouillonnante d'activité, plusieurs vies ne suffiraient pas à en découvrir toutes les facettes.

Les pages qui suivent sont destinées à l'usage du meneur de jeu seul. Elles contiennent les rouages secrets du stallite éternel qui permettront au meneur de jeu de tisser des intrigues lourdes de secrets. Des influences occultes jusqu'aux vastes complots, les informations exposées livrées ici constituent les clefs de l'avenir de Phénice.

Les secrets des Abords

Les mendiants de l'exil

Phénice, par l'intermédiaire des prôneurs, n'a jamais reconnu officiellement la présence des exilés dans les Abords. Même si, en vertu des lois phéniciennes, un homme chassé du stallite a le droit à un équipement de survie alimentaire, rares sont ceux qui tenteront de rallier un autre stallite. Au fil des années, ces exilés se sont rassemblés en petits groupes pour tenter de survivre dans les Abords. Les conditions de vie sont extrêmement difficiles. Excepté la chasse, ces exilés sont souvent réduits à mendier. Les prôneurs, respectueux de la vie, ont donc donné des consignes discrètes. La nuit venue, des défenseurs jettent régulièrement des détritus par-dessus la grande muraille. On assiste alors à un curieux spectacle d'exilés décharnés venant prendre la nourriture d'une démarche craintive. Un pacte tacite s'est instauré entre défenseurs et exilés. Les premiers nourrissent les seconds. En échange, les exilés fournissent des informations sur les Abords, notamment sur les créatures qui rôdent aux alentours. Les chasseurs des coulées nourricières ont également recours aux exilés qui servent de rabatteurs en échange d'un morceau de gibier. Notons que les exilés vivant de la sorte sont peu nombreux, moins de trois cents selon les chasseurs. La plupart sont des individus décharnés, au teint maladif qui ont appris à se cacher, à s'enterrer pour échapper aux créatures des Ténèbres. Beaucoup ne survive pas plus d'un ou deux ans à ce régime de danger et de mendicité. Quelques uns, ayant prouvé d'étonnantes facultés de survie, ont fini par devenir marcheur.

Les déserteurs

Comme les exilés, l'information concernant les déserteurs de l'armée phénicienne n'a jamais filtré en dehors de l'Âtre et de la Marche des Lumières. Les prôneurs considèrent officiellement comme mort les vigilants ayant succombé au syndrome de Syrte. De fait, la plupart décède mais ceux qui parviennent finalement à surmonter le syndrome rejoignent généralement les exilés. Les prôneurs ont d'ailleurs exigé des coulées qu'elles interviennent discrètement avec leurs chasseurs pour ramener ces hommes à Phénice. On craint surtout une éventuelle contrebande de cristaux. Il existe également des déserteurs parfaitement conscients qui ont choisi de couper le cordon ombilical avec Phénice. À ce jour, le stallite n'a connu qu'un seul cas d'école : l'avant-poste d'Estarie, construit au sud-est de Phénice (à 10 km du stallite). Pour des raisons inexpliquées, les quinze vigilants affectés à cet avant-poste ont décidé un beau jour de ne plus rentrer à Phénice. L'Âtre n'a pas voulu que l'affaire devienne publique de peur de provoquer des mouvements de panique au sein de la population phénicienne : les avant-postes restent les garants de la sécurité du stallite. Le fortin d'Estarie est devenu une sorte de communauté vivant principalement de la chasse et d'un droit de passage exigé aux caravanes de lumière venant de Solaria. Car les quatre canons de l'avant-poste sont directement pointés sur l'un des chemins les plus empruntés par ces caravanes de lumière. Peu enclin à lancer des assauts coûteux, les caravanes de lumière acceptent de payer en livrant de la nourriture. L'affaire d'Estarie est un tabou au sein de l'Âtre. Si un marcheur s'avise d'en parler une fois à l'intérieur de Phénice, on se charge de l'en dissuader. Quant aux déserteurs d'Estarie, ils n'obéissent qu'à Mardo, flambeau de l'armée phénicienne mais également écharpe pourpre…

Le véritable Gant-Noir

La légende évoquant ce personnage mystérieux a sa vérité : Gant-Noir est effectivement un blasonné opérant à partir du Fumant. Lorsque la locomotive est suffisamment éloignée de Phénice, il revêt ses habits d'assassin et disparaît dans les abords la nuit venue. Ses pairs sont incapables de le soupçonner : Louis de Rastagnac est un homme fortuné, d'une quarantaine d'années, réputé pour sa bonhomie et sa passion pour les arts. En réalité, Gant-Noir poursuit une vengeance transmise par son père et qu'il compte bien transmettre à son tour à sa fille unique. Gant-Noir ne frappe jamais au hasard. Si les meurtres des miniers apparaissent sans fondement, ils le sont à plus d'un titre pour Louis de Rastagnac. En effet, ses parents, propriétaires d'une mine de charbon, furent sauvagement assaillis par des mineurs de l'époque sous l'emprise de l'alcool. On abusa de sa mère qui mourut de ses blessures et son père survécut de justesse. Malgré la sentence des tribunaux qui condamna les mineurs à l'exil, le père de Louis se résolut à venger son épouse en faisant payer les familles de ces miniers. Aujourd'hui, Gant-Noir perpétue cet terrible vengeance.

Les secrets des haltes

La hantise de pather Gregor

Le rituel d'exposition mis en place par les prôneurs vise en fait à tenter de révéler les individus corrompus par la darkessence. Cependant cette opération ne repose sur aucun pouvoir sinon celui de la foi et de l'empathie du prôneur qui l'exécute. Or, pather Gregor n'est pas un croyant exemplaire ni un habile observateur… Il y a quelques mois, il a été mis en présence d'un réfugié malade amené par ses compagnons. La rencontre a bouleversé sa routine quasiment bureaucratique. Ses souvenirs, bien que très vagues, sont trop récurrents pour être ignorés, d'autant que Gregor commence à être hanté de cauchemars perturbants. Pather Gregor en est maintenant sûr : il a laissé entrer quelque chose dans Phénice — une ombre malfaisante qu'il retrouve dans ses rêves ! Ces derniers n'ont fait qu'accroître son angoisse et ses remords rétrospectifs, puisqu'il est maintenant persuadé que le mal s'étend par sa faute sur le stallite. Pour l'heure, le prôneur tourmenté parcourt le Camp des Lamentations, cherche fébrilement, interroge, et sonde les réfugiés, mais il est bien incapable de donner une description du réfugié malade. D'ailleurs, celui-ci se porte mieux grâce aux bons soins des soigneurs du Lazaret. Il en est de même pour l'Ombre qu'il porte en lui. Chaque jour, elle gagne un peu plus de terrain et devrait un jour ou l'autre engloutir son âme et son cœur pour révéler un être corrompu par la darkessence qui fera place à une entité ténébreuse avide de néant et de destruction… Le ver est dans le fruit juteux. Il attend son heure pour se gaver.

Trafics et infiltrations

Les conditions de vie dans le Camp des Lamentations sont souvent humiliantes et l'espoir d'être admis dans ce que les réfugiés croyaient être un oasis de civilisation sont bien minces. Certes, Phénice peut être considérée comme un havre de prospérité au regard de nombreux stallites, mais il semble que les réfugiés n'y auront jamais leur place. Alors, le désespoir s'installe chez les résignés et la révolte gronde chez les autres. Le Camp des Lamentations est ainsi devenu une véritable jungle de toiles et de tas de détritus où rôdent les rancœurs et s'organisent des trafics. Outre toutes les petites combines qui ne peuvent qu'améliorer un triste quotidien, une véritable organisation est en train de se mettre en place pour permettre l'infiltration de réfugiés dans le stallite. Le seul moyen de réussir est ainsi d'acquérir puis de se faire greffer un cristal si l'on veut éviter la clandestinité. Des contacts ont ainsi eu lieu avec les konkalites pour obtenir ces précieuses marques de citoyenneté contre de lourdes dettes de service. Si ce trafic s'installe, c'est toute une nouvelle pègre qui gonflera les rangs du Konkal, jusqu'alors sur la défensive au sein du stallite.

Les secrets de la Premiere Marche

La fourmiliere

Personne parmi les habitants de la fourmilière n'a jamais rencontré le Père Guide ou la Grande Mère, mais tous se réfèrent à ce mystérieux couple dirigeant. En fait, cette autorité spirituelle n'a pas d'existence réelle. Le mythe du paradis souterrain n'est qu'une illusion de plus et la vérité est bien plus inquiétante. Ainsi, avant d'être obsédées par la Terre Creuse, les Fourmis creusaient déjà avec acharnement les flancs du stallite. C'est durant une de ces excavations qu'une salle d'ordinateurs datant de l'Avant fut mise à jour. Plus qu'un centre de contrôle jadis dédié au système Matra-Tazieff, cet endroit est le siège d'une intelligence artificielle toujours en activité. Grâce à ses pouvoirs, l'engin a réussi à conditionner les mineurs au moyen d'un discours religieux avant d'en renvoyer quelques uns qui seraient ses émissaires. Les autres furent gardés en catalepsie pour exploiter leurs rêves à des fins obscures. De temps à autre, quelques « élus » sont amenés dans la salle de l'IA pour y être programmés comme vecteurs de sa volonté ou conservés comme source de rêve, dont l'ordinateur se nourrit. L'Intelligence Artificielle peut maintenir cette mascarade grâce à sa capacité à générer des illusions criantes de vérité qui alimentent le mythe.

La Nouvelle Coulée

L'Enfant-Rat n'est pas le rejeton d'une riche famille de bâtisseurs mais le fruit de l'esprit dérangé d'un antéquaire apprenti généticien, Gyovan Tremor. Ce scientifique perturbé s'est fixé pour but de créer une nouvelle espèce humanoïde adaptée aux ténèbres de Sombre-Terre grâce à la génétique — qu'il considère comme une sorte de magie. L'Enfant-Rat fut l'un de ces premiers hybrides mais Tremor s'en débarrassa rapidement, croyant qu'il n'était pas viable. C'était compter sans les ressources de sa création. Actuellement, Tremor ignore tout du destin de l'Enfant-Rat. Il continue ses expériences malfaisantes dans sa cave de l'Antech, rendu paranoïaque par un sourd sentiment de culpabilité. Son objectif est de convaincre une expédition de lui amener un spécimen vivant d'Adapté, un de ces humains vivants en dehors des stallites, pour mener quelques expériences. Jusqu'à ce jour, Tremor a agi en toute impunité, mais que se passerait-il si l'un de ses monstres s'échappait ?

Les mysteres de Nux

Le quartier des plaisirs de Phénice échappe à la vigilance des autorités, même s'il reste confiné derrière un Rempart étroitement surveillé. Ici, tout peut arriver et les allées les plus sombres abritent des silhouettes difformes inquiétantes. La Ceinture de Nux présente ainsi deux visages, l'un de Lumière, l'autre de Ténèbres. Ces deux aspects se mêlent de manière imprévisible et il est bien difficile de savoir quand on a franchi un seuil dangereux. La Ceinture de Nux est un territoire affranchi des lois de Phénice où s'affrontent deux mystérieuses personnalités régnant sur des territoires mouvants. D'un côté, on trouve Nexus, garant de la Lumière au sein de la Ceinture et de l'autre, Null, son pendant des Ténèbres. Toute l'ambivalence du quartier est entretenue par la lutte feutrée et subtile de ces deux personnalités insaisissables qui n'apparaissent que rarement, et toujours sous des masques différents. Si les objectifs de Nexus restent un mystère, ceux qui se veulent dans la confidence affirment que Null serait le maître de la Mecke de Phénice.

Les Écharpes Pourpres

L'organisation clandestine, héritière de l'Automne Pourpre et qui a donné son nom au quartier, est en ébullition. Rob Krasny, le leader des Écharpes Pourpres a disparu depuis plusieurs mois, sans donner de nouvelles. Les rumeurs les plus folles circulent entre les différentes cellules. Certains disent qu'il est tombé entre les mains des contrefeux, d'autres laissent entendre qu'il est parti pour l'est et qu'il reviendra bientôt — en vérité, il existe une multitude d'interprétations destinées à donner un sens à une absence angoissante. Toujours est-il que les Écharpes Pourpres sont maintenant divisées en factions rivales, sans qu'aucun nouveau leader n'ait pu s'imposer lors du dernier conseil des cellules. Si certains ont tissé des liens avec l'Antech, d'autres dénoncent ce fourvoiement et l'affrontement n'est pas loin.

Les contrebandiers de l'Assommoir

En principe, l'alcool importé à Phénice subit de sévères contrôles au sein des Défenseurs. Il faut préciser l'origine de ses composants et surtout le nom de la distillerie qui a fabriqué les bouteilles. Certains marcheurs sont peu enclins à avouer de tels détails. Des distilleries de fortune installées dans des monastères utilisent souvent des champignons étranges dont on extrait un jus sucré parfois douteux. Certains monastères ont organisé de véritables réseaux de contrebandiers pour acheminer des alcools dans les stallites les plus proches. Les contrebandiers sont tous des marcheurs qui prennent le risque d'acheter aux monastères quelques bouteilles en espérant les revendre dans les tripots phéniciens. S'ils parviennent à franchir les haltes, ils sont assurés de gagner une vingtaine de lux par voyage. Certains, d'ailleurs, ne s'y sont pas trompés et font régulièrement le voyage de monastère en monas-

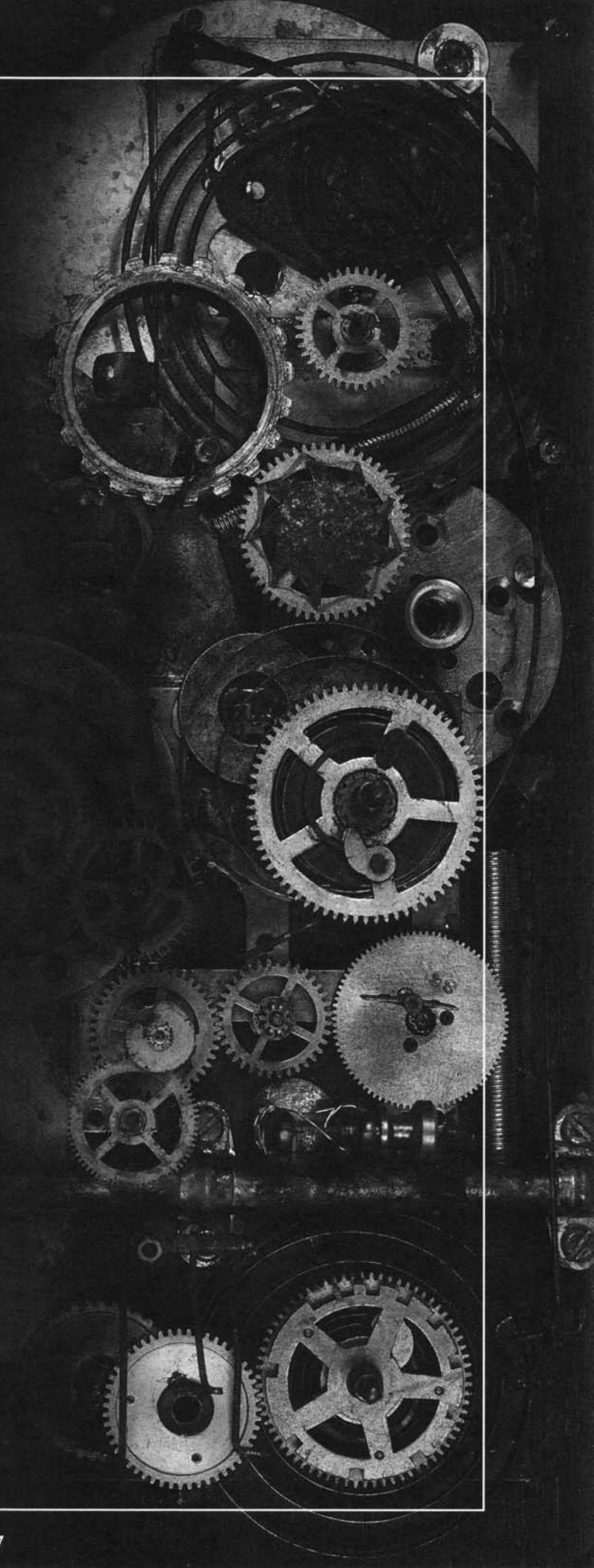
tère avant de repasser par Phénice. Lorsqu'un contrebandier est pris avec des bouteilles dont l'origine n'est pas admise par les nourrisseurs, il est immédiatement expulsé du stallite avec en prime, le paiement d'une amende.

Les victimes de la Fosse

Admises officieusement par les prôneurs, les expériences pratiquées dans la Fosse ont été jugées nécessaires par les nourrisseurs. Les individus ravagés par l'alcool qui traînent dans les tripots troglodytes sont repérés par des chasseurs qui se chargent de les maîtriser. Puis un nourrisseur administre une préparation au pauvre homme avant de disparaître. Par la suite, l'homme sera observé discrètement par le chasseur chargé de seconder l'expérience. Il rapportera son comportement dans les moindres détails avant d'intervenir si l'expérience tournait mal. Ces expériences sont largement surveillées par les prôneurs : on ne peut intervenir que sur des hommes ou des femmes ne présentant plus aucun espoir et chaque cas est largement discuté au cours d'une entrevue discrète entre prôneurs et nourrisseurs. Aucun d'entre eux, d'ailleurs, n'éprouve le moindre remords. La pénurie qui règne sur Sombre-Terre vaut bien le sacrifice d'un seul pour en sauver des milliers…

Les chasses nocturnes de la Ferraille

Sous prétexte d'engager de nouvelles recrues, les copeaux de la Ferraille organisent de véritables spectacles guerriers ayant souvent la forme de chasse à l'homme. Plusieurs dépotoirs invitent des officiers de l'Âtre pour participer à ces « réjouissances » très particulières où seuls les plus malins parviennent à survivre. Armés de lancats, les chasseurs d'une nuit coursent leur proie à travers plusieurs dépotoirs, la frontière étant limitée à celle du quartier de la Ferraille. Les prôneurs ferment les yeux sur cette pratique du fait même que ce sont des fouineurs qui demandent à tenter leur chance en guise de proie pour espérer rafler une somme conséquente. Ces fouineurs sont souvent des natifs du quartier qui estiment avoir plus de chance ici qu'au Paradis Perdu de la Ceinture de Nux. Volontaires, ils sont prêts à tout bien qu'un règlement tacite leur interdise de toucher au moindre cheveu de leurs chasseurs. Le but est de survivre du crépuscule jusqu'à l'aube, moment à partir duquel ils seront libres et presque riches. Les copeaux et les gardiens du feu utilisent des chiens pour pister leur proie bien que la limaille qui imprègne l'atmosphère atténue la portée de leur odorat.



Les secrets des coulées nourricières

Le projet Pénurie

Les pasteurs de la coulée de la Fourche se sont entendus, voilà quatre ans, sur un projet secret qui devrait, selon eux, sauver Phénice. Le projet Pénurie voudrait montrer du doigt les dangers de la surpopulation au sein de la cité, alarmer les prôneurs pour obtenir, à terme, un contrôle des naissances et surtout une limitation drastique de l'immigration. Cette sinistre machination aura pour point de départ l'annonce d'une maladie mettant à mal les récoltes de la Fourche. Les pasteurs exigeront immédiatement une mise en quarantaine. Cela aura pour conséquence immédiate de menacer de famine un tiers de la population phénicienne. C'est exactement le but du projet Pénurie : affamer la Première Marche et entraîner l'exode massif de fouineurs. Les pasteurs espèrent ainsi ramener la population phénicienne à moins de 150 000 habitants. Excepté les pasteurs, seul Sulissone est au courant du projet Pénurie qu'il approuve entièrement. Il sait que les stocks de nourriture cachés par la Fourche permettront de faire vivre sans danger la coulée pendant près d'un an, le temps que les cultures se remettent de la maladie. Comme les pasteurs, l'idée de condamner à mort plusieurs milliers de fouineurs ne le gêne pas. En revanche, Sulissone se fiche bien de savoir si le projet aidera Phénice au bout du compte. En réalité, il a pris contact avec plusieurs fouineurs dont il fera des pilleurs lorsque le projet Pénurie sera déclenché. Il espère ainsi s'enrichir un peu plus…

Les contrebandiers d'Astracevoc

Le pasteur des fournisseurs armuriers a installé dans les sous-sols de la forteresse un atelier secret où plusieurs artisans travaillent à son compte. C'est ici que l'on fabrique des armes à feu en violation des accords qui ont délégué ce rôle aux bâtisseurs. Une contrebande lucrative qui passe par des revendeurs de la fourmilière où les armes disparaissent facilement. Plusieurs furets de l'Âtre ont enquêté sur ces armes à bon prix que des marcheurs peuvent acheter à la fourmilière. Jusqu'ici, personne n'a été en mesure de remonter jusqu'au bocage de la famille d'Astracevoc.

Les partisans de la croisade

Le commandore Letho Gdanz a pu s'assurer l'appui de plusieurs pasteurs de la Première Coulée. Descendants des premiers colons, ceux-ci voient d'un très bon œil l'idée de partir bientôt à la conquête des stallites voisins afin d'agrandir Phénice. Letho a promis aux pasteurs de leur fournir un certain nombre de concessions dans les futurs stallites qui tomberont aux mains de Phénice. En échange, les pasteurs lui fourniront toute l'aide nécessaire en matière d'approvisionnement.

Le gang de Noctus, voleurs de la Premiere Coulée

Parmi les chouettes qui travaillent chaque nuit sur les serres de la Première Coulée, quelques-uns forment une bande de voleurs. Grâce à des instruments de précision, ils ont su dessouder plusieurs vitres des serres qu'ils utilisent régulièrement comme point de passage pour se glisser à l'intérieur. Les actions de Noctus ne sont même pas soupçonnées par les nourrisseurs. Ils prélèvent peu, à des endroits éloignés les uns des autres. Les Écharpes Pourpres financent en partie le gang de Noctus. La nourriture volée est directement redistribuée à leurs partisans.

LES SECRETS DE LA GRANDE MARCHE

LA CHAPELLE

Hyeronim l'hérétique

Hyeronim est un peintre « hérétique » ou à tout le moins déclaré comme tel par les autorités de la ville. Il est recherché pour divers forfaits mais ce qu'on lui reproche principalement, c'est le caractère frondeur, voire sarcastique de ses tableaux, qui tournent en ridicule la religion du stallite. Le sentiment religieux restant très fort à Phénice, rares sont les habitants du stallite, même parmi ceux du quartier de la Chapelle, à manifester ouvertement leur sympathie à l'égard de cet individu énigmatique. Hyeronim est très connu dans la Grande Marche, mais personne ne sait où il vit vraiment. La plupart des habitants du quartier de la Chapelle l'ont déjà rencontré au moins une fois, le plus souvent à leur insu : le facétieux Hyeronim est passé maître dans l'art de se déguiser et de se mêler à la foule, principalement sur la Place des Prophètes. Revêtant toujours une apparence différente, le peintre prend part aux conversations, glisse quelques bons mots, captive son auditoire, puis disparaît aussi vite qu'il est apparu, avant que ses interlocuteurs aient eu le temps de comprendre qui il était. Hyeronim est d'autant plus craint par les autorités de la ville qu'on le sait « protégé » : on lui prête des mécènes au sein même des couches les plus hautes de la société, et on dit même que ceux qui le pourchassent possèdent tous chez eux une copie de son tableau le plus célèbre — « Une vision comme une autre », qui représente le tombeau des Runkas, effondré sur lui-même. Savoir qu'un homme du peuple a déjà visité ce lieu mythique — en réalité, le peintre est un grand amateur d'opiate — et savoir surtout qu'il est capable de s'en moquer et d'en divulguer l'existence au commun des mortels, voilà qui plonge les ennemis de Hyeronim dans une profonde consternation. Nul doute qu'un tel individu finirait ses jours dans les Prisons de l'Arène s'il venait à être pris…

Les Commanditaires

Nombreux sont les habitants de la Grande Marche et d'ailleurs à envier la condition des artistes du quartier de la Chapelle — les seuls bâtisseurs à ne travailler généralement que pour eux, au rythme qu'ils ont choisi et uniquement dans les domaines qu'ils affectionnent. Aux yeux de leurs confrères, les artisans de la Chapelle font figure de privilégiés, et beaucoup s'interrogent sur la justification d'un tel privilège. Pourquoi ces hommes ne travailleraient-ils pas pour la communauté comme les autres, s'interrogent les envieux ? En réalité, l'équilibre apparent auquel sont parvenus les artisans de la Chapelle est le fruit d'une convention tacite passée avec les dirigeants de la cité. Contrairement aux apparences, la plupart de ces hommes ne travaillent pas que pour leur propre compte. Deux ateliers souterrains, construits il y a bien longtemps par les premiers occupants des lieux, ont été réquisitionnés par les prôneurs et placés sous leur autorité. Chaque année, plusieurs dizaines d'artisans sont réquisitionnés par les autorités et travaillent pour le compte des prôneurs. En échange de ce travail, souvent fastidieux, risqué et épuisant, les autorités de Phénice s'engagent à respecter la liberté et la tranquillité des habitants du quartier, tranquillité que leurs voisins ont souvent beaucoup plus de mal à leur accorder. La plupart des projets sur lesquels travaillent, contraints et forcés, les artisans de la Chapelle, sont des projets militaires : construction d'appareils révolutionnaires, au fonctionnement encore mal défini, création d'armes nouvelles et meurtrières, élaboration d'appareils de surveillance souvent aussi complexes qu'inutiles… Les bâtisseurs du quartier doivent se plier aux volontés de leur commanditaire pour préserver l'autonomie de leurs semblables. Sur les Places des Prophètes et des Inventeurs, dans les tavernes et les lieux de rencontre, le sujet reste tabou, et un observateur étranger n'aura aucune chance d'apprendre le secret des artisans de la Chapelle. Ce n'est que dans l'intimité que les « travailleurs forcés » consentent à évoquer ce sujet tabou. Le reste du temps, ils préfèrent oublier que c'est aux armes et aux aéronefs qu'ils fabriquent qu'ils doivent la chance de pouvoir se consacrer à leurs tableaux ou à leurs symphonies…

LE GHETTO ORIENTAL

Les Susano

Les Susano sont l'une des sectes les plus redoutables du Ghetto Oriental, qui en compte pourtant une grande variété. Leur credo est simple : les nippons sont la seule race « pure » de Sombre-Terre et c'est d'eux que doit venir le salut. Tous les autres humains sont des dégénérés, affaiblis par des siècles d'union contre-nature, minés par la maladie, et l'affaiblissement aussi bien physique que moral. Aux yeux des Susano, tous les dirigeants de Phénice sont des êtres pathétiques et corrompus, incapables de diriger la ville : ils doivent être, à terme, renversés… pour que règnent à leur place les plus méritants des nippons — les Susano. Dans leur violence extrémiste, les Susano se sont déjà faits de nombreux ennemis, mais ils n'hésitent pas à les éliminer lorsque ceux-ci deviennent trop gênants, recourant pour cela aux terribles Kinjaï, des assassins surentraînés et silencieux comme la mort. Les autorités phéniciennes commencent à s'intéresser de très près aux Susano, mais ils ne sont pas encore parvenus à les identifier clai-

rement. Et tandis qu'ils tâtonnent, les jeunes nippons poursuivent leur entreprise de déstabilisation du système, multipliant les expéditions punitives et les tentatives de chantage, y compris — et surtout — au sein du Ghetto Oriental. Purifions d'abord notre communauté, semblent penser les Susano. Puis nous passerons au reste du stallite. Pleins de contradictions, les Susano possèdent de nombreux contacts au sein des Haltes de Phénice, et ont réussi à faire entrer clandestinement plusieurs Shankréatures réduites à l'impuissance. Ils les utilisent ensuite pour les combats qui se déroulent sur le Grand Dojo.

Les fumeries d'opiate

Les rumeurs prétendent que le Ghetto Oriental en abrite plus d'une vingtaine. En vérité, neuf bâtisses à l'aspect tout ce qu'il y de plus banal ont été aménagées en fumeries — en ce qui concerne leur sous-sol tout au moins. Garnies de larges paillasses posées à même le sol, équipées d'un stock conséquent de pavot séché (l'une des variétés de cette plante, cultivée à la lumière artificielle, a remarquablement bien résisté au Grand Cataclysme), ces grandes salles enfumées sont théoriquement ouvertes à tous — même si là encore, rares sont les étrangers qui s'y aventurent. Aucune loi n'ayant été édictée à ce sujet, la consommation d'opiate est en principe tolérée. Comme celle de la plupart des dérivés opiacés, elle induit un état euphorique, suivi d'une période de somnolence entrecoupée de fulgurances oniriques. C'est là qu'est toute la particularité des fumeries du Ghetto : la plupart des consommateurs réguliers, qui doivent s'acquitter d'un droit d'entrée particulièrement conséquent, peuvent témoigner avoir vu dans leurs rêves un immense couloir circulaire et sombre — toujours le même. Ils racontent invariablement avoir « ressenti » la présence d'entités dépassant leur compréhension : autrement dit, ils sont entrés d'une façon ou d'une autre en contact avec l'esprit des Runkas sommeillant sous le stallite. Les conséquences d'une telle « rencontre spirituelle » se répercutent généralement sur le psychisme des individus, qui deviennent plus réfléchis, plus calmes et plus contemplatifs — ou finissent, s'ils n'y prennent garde, par perdre la raison. Certains de ces fumeurs sont devenus par la suite des Initiés, et cet état de fait inquiète beaucoup les Susano qui voient dans le changement brutal induit chez ces individus l'influence secrète des prôneurs — lesquels essaient selon eux de faire voler en éclats l'unité et l'harmonie régnant au sein du Ghetto Oriental. Personne n'est encore parvenu à expliquer comment les esprits des consommateurs d'opiate pouvaient entrer en communication avec l'essence des Runkas — un privilège théoriquement réservé à certains Initiés, d'autant que les nippons n'ont pratiquement intégré aucun des dogmes religieux élaborés par les prôneurs. Peut-être la consommation d'opiate éveille-t-elle chez ceux qui en consomment de grandes quantités une faculté psychique et secrète sommeillant en chaque être humain ? Après tout, des cas similaires de « contact onirique » existent déjà, à un autre niveau, dans certains stallites eldéniens comme celui de Jaynero.

Le quartier des Laves

La Prison sous l'Arène

La plupart des habitants du quartier des Laves l'ignorent, mais les souterrains du Brasier n'abritent pas que les vestiaires des valeureux concurrents qui s'affrontent pour le plaisir d'un public avide de sensations fortes. Ils abritent également un niveau secret, la « prison », sorte de Cour des Miracles en forme de cul de basse-fosse où les ennemis de Phénice auxquels on veut éviter de faire de la publicité en les bannissant sont retenus contre leur gré. La prison est bien sûr illégale, et reliée à l'Âtre par des souterrains secrets. À l'heure actuelle, près d'une centaine de prisonniers, opposés au régime instauré par les prôneurs, assassins ou tyrans en puissance, y sont retenus dans le plus grand secret. Seuls quelques prôneurs — et la plupart des Initiés — sont au courant de l'existence de la prison. Pour les autres, famille, amis ou connaissances, les hommes qui dorment ici ont tout simplement disparu… et ne reviendront pas. La taille des murs de la Prison, dans laquelle règne du fait des torrents de lave qui la surmontent une chaleur assez insupportable, est telle qu'elle rend toute évasion difficile, d'autant que le niveau intermédiaire, qui sépare les vestiaires de l'arène des geôles proprement dites, est un véritable dédale de galeries dépourvues de lumière — dont certaines mènent au réseau souterrain qui court au sein même du volcan. Plusieurs gardiens du feu — et quelques autres — patrouillent sur le chemin de Ronde qui enserre la fosse, profonde de trente mètres et très faiblement entourée. Dans cet enfer souterrain, seuls les plus forts et les plus volontaires peuvent espérer survivre plus de quelques jours. C'est l'espoir de l'évasion qui maintient ces hommes en vie : le terrible châtiment qui leur est infligé n'est préféré à la mort que parce que les Phéniciens respectent la vie par-dessus tout. On ne peut tuer ces hommes, mais on ne peut non plus courir le risque de les relâcher au-dehors où, sait-on jamais, ils pourraient propager leurs hérésies. La société des prisonniers qui croupissent dans cette fosse humide est dirigée par une caricature de monarque auto-proclamé, l'Empereur des Laves, qui règne par la terreur sur ses malheureux « sujets » grâce au dévouement sans faille de ses disciples qui trouvent là une justification à leur pitoyable existence.

Le tueur volant

Cela fait maintenant quelques années qu'un mystérieux tueur fait régner la terreur dans le quartier des Laves. Parcourant les toits à la nuit tombée à la lueur des ruisseaux de lave qui s'écoulent en contrebas, le meurtrier s'introduit par les moindres anfractuosités et assassine froidement ses victimes — invariablement des enfants — sans qu'aucune explication n'ait jamais pu être donnée à ses agissements. À chaque fois que les crimes reprennent, le quartier tout entier se mobilise pour tenter de trouver le coupable. Devant l'inefficacité flagrante des gardiens du feu dépêchés sur place, des milices locales se forment un peu partout, sans plus de succès. La vigilance des parents se renforçant, les crimes s'arrêtent comme par magie — pour reprendre le jour où les habitants du quartier pensent enfin en avoir terminé avec cette terrible affaire. En vérité, le meurtrier en ques-

tion est une femme — sans doute le seul être humain à s'être jamais échappé des Prisons qui s'étendent sous le Brasier. Rebecca Kyats a été arrêtée il y a une dizaine d'années pour avoir tué un prôneur qui se refusait obstinément à elle et menaçait de la dénoncer à ses responsables — alors qu'elle était séminariste et s'échappait régulièrement du Cercle de Velours où elle suivait sa formation, pour aller le retrouver. Considérée comme folle, de l'aveu même de ses professeurs, elle fut placée dans les Prisons sous l'Arène et déclarée « disparue ». Ceux qui prirent cette décision estimaient sans doute que la nouvelle de son incompréhensible forfait ferait mourir ses parents de chagrin. Mais Rebecca parvint à s'échapper. Les clameurs de la foule, deux fois par mois, associées aux mauvais traitements que lui firent subir ses codétenus, achevèrent de la plonger dans la folie. Depuis son évasion (elle avait promis ses faveurs à un gardien du feu imprudent qui tomba dans son piège — elle le tua sans remords), elle erre à la périphérie du quartier des Laves et tue les enfants de ceux « qui se riaient d'elle durant toutes ces années ». Rebecca est folle, c'est un fait, mais il y a une méthode à sa folie, et son intelligence très élevée, alliée à des réflexes surprenants et une frustration alimentée par des années d'éprouvante captivité, en font une meurtrière insaisissable.

Le Domaine

Les mémoires.

Il paraîtrait, que sous l'influence de drogues ou lors de transes hypnotiques, certains aient réussi à visiter les architectures mentales des mémoires pour y trouver — ou y effacer — une information. C'est d'autant plus possible que les mémoires ne partagent pas leurs secrets, et ne sont jamais organisées en contre-pouvoir politique. C'est tout juste si la découverte d'une nappe d'argile dans les mines, argile qui permettrait d'instaurer un système de tablettes, les inquiète. L'écriture, qui simplifierait ô combien l'administration du stallite, ne dérange guère les mémoires. Certains pactes ne pourront jamais s'écrire, et quand bien même : elles continueraient seules à se forger leur inconscient.

Le quartier des faiseurs

Les armateurs

Bien sûr, le quartier des faiseurs est le lieu de bien des échanges discrets dans les caves souterraines aux entrées dérobées : pas facile de distinguer le troc du trafic. Mais certaines des activités nocturnes sont clairement illégales : comme les greffes de cristaux volés qu'effectuent les armateurs pour d'anciens bannis ou de nouveaux réfugiés… Mieux : il leur arrive de remodeler, sommairement, un visage, de faire disparaître d'anciennes plaies trop reconnaissables ou les marques laissées par le bourreau du Palais de Justice.

L'Inventorium

Le réseau des inventeurs

Les inventeurs sont audacieux, provocateurs jusqu'à l'inconscience, et les expériences qu'ils effectuent sur les places publiques sont parfois d'un farfelu risible. Mais tout cela n'est qu'une façade, qui dissimule un réseau extrêmement bien organisé, au service pour l'instant de leur seule cause. Les inventeurs n'excluent aucune alliance : ils ont parfois besoin des confrères pour se fournir en matières premières, ce qui n'empêche guère de nombreux contacts avec les Écharpes Pourpres… Mieux : ils travaillent dans le plus grand secret aux machines qui devraient permettre aux prôneurs d'organiser la croisade de la ville-mouvement.

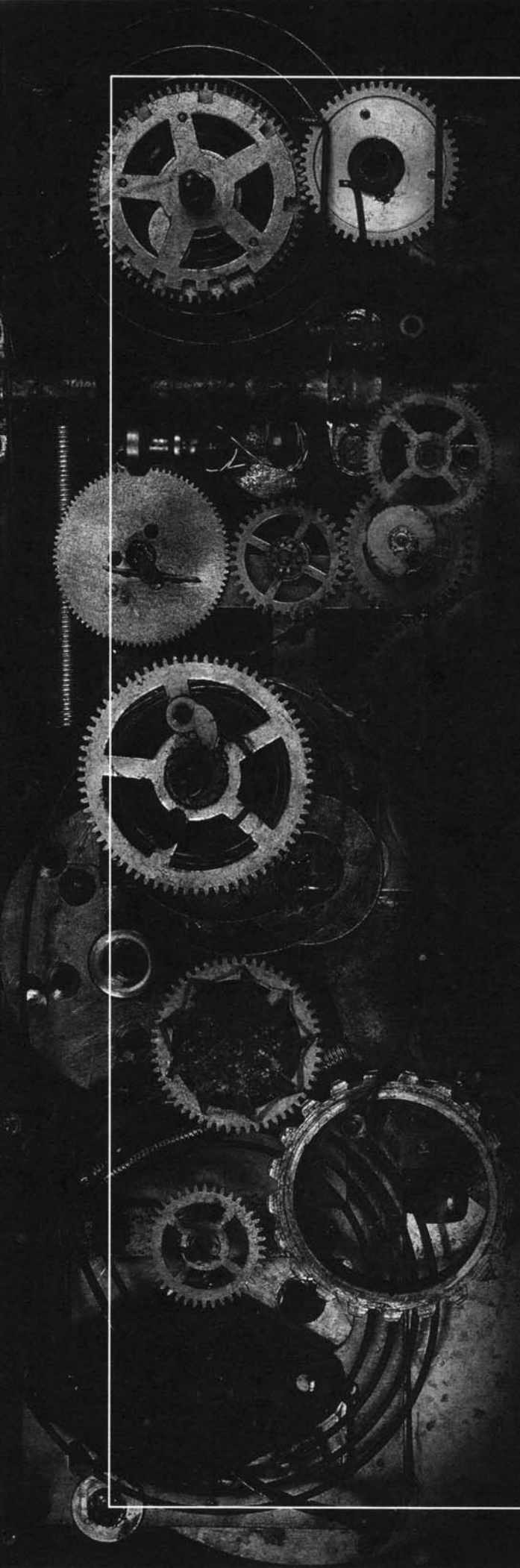
À la tête du réseau, on trouve Othero, dont le Palais Arachnéen regorge de salles secrètes, inviolable où s'achètent les hommes, où s'énoncent des promesses et où se décide la volonté des antéquaires.

Hors du Palais, les inventeurs recourent à d'autres procédés, falsifient des livres ou négocient avec les ferrailleurs… Dans l'une des caves, des corps sont disséqués, étudiés, pour qu'on en finisse avec la médecine rituelle des prôneurs. Le vol des corps est une affaire complexe, qui demande mille attentions et la participation du passeur de morts, qu'il a fallu acheter à grand prix… La fresque d'Ethera, sur la coupole fendue, permet de faire transiter les messages secrets du réseau, de donner les heures et les lieux de rendez-vous. Chaque petit personnage qui disparaît ou apparaît apparemment au gré de l'imagination de l'artiste, correspond en fait à un code. Les louvoiements du réseau, entre Écharpes Pourpres et prôneurs, s'expliquent par le fait que les inventeurs sont soucieux de réunir les énergies plus que de les affronter. De nombreuses nuits sont consacrées à la philosophie, à la politique, et prennent en fait la forme de violentes querelles théologiques. On trouve alors dans l'assistance des représentants de toutes les castes, jusqu'aux marcheurs. Et c'est bien la préoccupation première du réseau : convaincre de jeunes prôneurs, influer sur les puissants de la justesse de leurs sciences… Bref, il leur faut encore recruter pour tisser leur toile. Mais les contrefeux veillent, et conspirent aussi : Mademoiselle, du haut de ses treize ans, les informe déjà…

Les Trouées

Les entrepôts

La monnaie illégale des confrères se frappe et les machines de la croisade se construisent dans certains entrepôts. Un autre camouflerait tout un muséum contenant des merveilles de l'Avant… Pire : l'un



d'entre eux servirait de laboratoire aux bâtisseurs effectuant des tests sur des hommes touchés par la darkessence. On y doserait la matière maléfique afin de décupler les forces des hommes : juste assez pour trouver le point d'équilibre, la frontière qui précède la corruption du cerveau. Une vingtaine de maudits sont enfermés dans des cages, soumis à la vigilance brutale de Fahar, le contremaître. Le loup est dans la bergerie…

Le passeur de morts

Le bec de lièvre qui fend son visage a valu au passeur une opprobre terrible dès son plus jeune âge. Il a sombré dans une folie morbide, que reflète sa tour, emplie de squelettes, d'animaux en décomposition et de corps empaillés. Mort vivant parmi les hommes, il se croit, sous l'influence de ses pulsions sexuelles et morbides, chargé de veiller sur la santé « morale » des Phéniciens, et de les châtier s'ils s'écartent du droit chemin. Il effectue en fait deux tournées par jour et il récolte souvent ce qu'il a semé la veille. Il élève trois orphelins au corps disgracieux et leur fait accomplir chaque jour des rituels tortueux empreints d'une sexualité déviante.

Les Brumes

La Baronnie

La Baronnie Cascatelle possède mille sombres secrets de famille qui génèrent un héritage névrotique très lourd pour chacun des descendants. Peut-être est-ce de là qu'est né le désir de certains de sortir de cet univers clos et pesant, et de briser l'autarcie dans laquelle se complaît la famille. En attendant, les héritiers se sont acoquinés avec le commandore Letho Gdanz, dont l'idéal s'associe à merveille avec leur obsession de pureté…

Ortaeff le hors-la-loi

Ortaeff le dresseur effectue chaque jour un acte sacrilège. Les filets qu'il tend, comme tous les autres habitants pour condenser l'eau si précieuse, lui servent en fait à piéger les oiseaux. Il en nourrit ses pensionnaires, malgré la loi qui les rend théoriquement intouchables. A plus petite échelle, il trafique avec quelques cascadeurs des jarres d'eau pure qu'il revend à prix d'or.

Les secrets de l'atre

L'Ambition du commandore

Letho Gdanz a commencé sa carrière comme un simple veilleur issu de la conscription. Reconnu comme un soldat de valeur, il eut plusieurs fois l'occasion de prouver son courage au combat, mais son indépendance l'empêcha de gravir les échelons d'une hiérarchie sclérosée. Il fut finalement condamné au Puits de Rédemption après avoir dépassé les limites du tolérable une fois de trop. Notre homme s'acquitta de sa peine et en sortit endurci pour mener une carrière fulgurante qui le porta au grade de flambeau. Ironie du sort, sa responsabilité couvrait la supervision du fameux puits qu'il connaissait si bien. Conscient que cette promotion était une voie de garage, Letho Gdanz n'en fit pas moins du puits son outil d'ascension. En effet, grâce à son charisme et son expérience, le flambeau Gdanz s'entoura rapidement d'une véritable bande d'officiers ambitieux dont il prit naturellement la tête. Bientôt, ce sont les détenus eux-mêmes qui élargirent le cercle par le biais de la Fraternité des Purs dont les meilleurs éléments constituent la garde personnelle de Gdanz. Vint le jour où plusieurs avant-postes se trouvèrent assiégés par une impressionnante horde de maraudeurs. Gdanz se porta volontaire pour mener l'expédition de secours. Sa victoire écrasante devait propulser l'ancien veilleur rebelle au titre de commandore, au grand dam de l'état-major traditionaliste. Mais Letho Gdanz ne compte pas en rester là. Son but est le pouvoir suprême. Entouré de sa Garde des Purs, appuyé par tout un réseau dont les agents ne sont autres que les anciens détenus du Puits de Rédemption, le commandore Gdanz compte bien prendre le pouvoir ! Son influence est de plus en plus étendue, ses soldats lui sont dévoués. Letho Gdanz attend son heure, qu'il sait imminente. Persuadé que les prôneurs sont les agents d'un pouvoir corrompu, le commandore Gdanz excite déjà sa meute contre les dignitaires de la Marche des Lumières en pensant à son futur triomphe…

Le Léviathan des Huiliers

Ce projet trottait depuis longtemps dans l'esprit des Huiliers. L'appui récent d'une famille de blasonnés (que la Société Machaviel a largement influencée) a permis de concrétiser le projet Léviathan. Le nom désigne un monstre de métal, une sorte d'énorme cuirassé en forme de navire monté sur roues. Des roues gigantesques afin de pouvoir se jouer de la plupart des terrains. Le Léviathan est encore au stade de notes et de maquettes mais le projet avance rapidement. Le Léviathan pourra embarquer plus de trois cents hommes (dont cinquante membres d'équipage) et le carburant, uniquement à base de rueg, lui assurera une autonomie d'un mois avant de devoir se réapprovisionner. De plus, plusieurs éoliennes fourniront une énergie auxiliaire en cas d'incident. Les inventeurs prévoient également un système de filtres et de gouttières permettant d'assurer une autonomie complète en eau potable. Pour sa défense, le Léviathan sera muni de sabords pour quarante pièces d'artilleries et plusieurs postes latéraux abriteront des couleuvrines. Enfin, on a prévu sous les flancs du cuirassé, d'installer une « poseuse », une machine capable de semer de grosses grenades phéniciennes en guise de mines. Une innovation qui pourrait mettre le Léviathan, trop lourd à manœuvrer, à l'abri de ses poursuivants. Les antéquaires responsables du projet pensent que l'engin pourrait voir le jour dans un ou deux ans.

La redoute des guetteurs

Le maître-chien de la compagnie 4 a récemment reçu l'ordre, par le commandore Vérité, de dresser des chiots à une tâche nouvelle : tuer des hommes. Isolés du chenil, les bêtes les plus teigneuses, celles qui ne supportent même pas les autres chiens, reçoivent leur nourriture sous la forme d'animaux vivants, toujours embaumés du même parfum, celui qu'a fourni Vérité. La seconde phase du dressage consiste à faire goûter de l'homme aux cerbères assassins.

Le palais de justice

Séance ajournée ! C'est en deux mots que les affaires s'étouffent au tribunal. L'impunité est totale pour les prôneurs et les gardiens, plus enclins à discerner la lie de la société chez les fouineurs. Quant aux autres, bâtisseurs et nourrisseurs… à leurs relations de savoir jouer de « l'intérêt supérieur de Phénice » pour assurer leur grâce. L'injustice est parfois flagrante, comme avec cet homme accusé de plusieurs meurtres sanglants, pris en flagrant délit et gracié par les aveux spontanés d'un jeune fouineur de la Nouvelle Coulée. Ou encore quand, pour le même crime jugé le même jour, tel bâtisseur écope de quelques coups de bâton et que tel fouineur part aux mines. Les sentences se négocient : encore faut-il qu'on vienne vous le proposer dans les geôles. Services et renseignements sont échangés contre des allégements de peines ou des remises en liberté. Aux refus sont opposées des sentences lourdes. Des contrats plus curieux sont parfois proposés : contre un œil, une main, un bras, on se voit parfois libérer immédiatement…

Le gardien des bannis, Vruk, sous ses allures débonnaires et malgré son métier peu glorieux, est en fait affilié au réseau des inventeurs. Il lui est arrivé ainsi, à quatre reprises, de décréter un banni mort, ce qui lui permettait de le faire évader. Ce qu'il devient après, sans cristal, dans Phénice ? Vruk l'ignore, mais il soupçonne les Armateurs de le savoir. Une information qu'il pourra toujours échanger avec les gardiens du feu en cas de problème.

LES SECRETS DE LA MARCHE DES LUMIERES

SÉMINAIRE

Un septième niveau

Plusieurs visiteurs se sont déjà étonnés de ne pas trouver d'ouvrages de l'Avant dans la Bibliothèque alors qu'à en croire les marcheurs venant de stallites voisins, c'est justement pour ces pièces mythiques que la bibliothèque est réputée. L'explication de cette absence est fort simple : les livres existent bel et bien, mais ils sont cachés dans un septième niveau, une pièce secrète dont seuls Viärken et quelques grands prôneurs connaissent l'existence et l'accès. Les dimensions de cette salle secrète, dont le mécanisme d'ouverture se trouve sous le pupitre de pierre réservé au gardien du sixième niveau, sont extrêmement réduites, mais son contenu aura de quoi faire pâlir d'envie le plus blasé des spécialistes de l'Avant. Viärken et quelques autres spécialistes étudient très soigneusement le contenu des ouvrages entreposés dans cette petite salle souterraine, mais c'est une tâche de longue haleine, d'autant que la plupart des titres eux-mêmes sont incompréhensibles, et qu'une bonne moitié des ouvrages sont devenus pratiquement illisibles, du fait du taux d'acidité du papier. On trouvera là des volumes traitant de sciences modernes, d'histoire et de géographie de l'Avant — des ouvrages incroyablement précieux, donc, plongeant leurs lecteurs dans des abîmes de perplexité.

L'étrange aventure de Treven Hudenheim

Treven est un séminariste typique de troisième année. À la fois réfléchi et dissipé, il a pris conscience que sa formation le destinait à des tâches certes nobles, mais pas forcément exaltantes. Curieux et frustré, il s'est enfui du stallite lors d'une nuit plus sombre encore que les autres, au terme d'un plan mûrement réfléchi. Son escapade solitaire l'a conduit à plusieurs kilomètres de Phénice, aux abords d'une petite grotte où s'était réfugié un loup énorme. Treven a eu beaucoup de chance : après quelques manœuvres d'intimidation, destinées à chasser l'intrus, la bête s'en est retournée dans sa tanière. Malheureusement pour lui, Treven est rentré accidentellement en contact avec un fragment de darkessence. Il n'est rentré au stallite que depuis deux jours mais déjà, les effets du poison se font sentir. Treven est devenu agressif, bagarreur, insolent et sûr de lui. Ses professeurs et ses camarades ne le reconnaissent plus mais attribuent ce changement d'humeur à sa seule escapade, dans la mesure où il n'a pas cherché à en faire un secret. Le séminariste connaît beaucoup de monde parmi les gardes de la Porte Bienvenue, et il est parvenu à réintégrer le stallite sans aucun problème. Bientôt cependant, sa « maladie » va s'aggraver et Treven ne pourra plus cacher son état physique à ses condisciples. Que se passera-t-il alors ?

La vie cachée du pather superiore Median

Des générations de séminaristes l'ont soupçonné, mais aucun n'a jamais pu le démontrer : le pather superiore Median est en réalité une femme. Elle est toujours parvenue à conserver ce secret malgré la curiosité souvent malsaine de ses collègues. Il est théoriquement interdit à une femme d'enseigner au Lyceum, lequel est réservé aux hommes. Difficile de connaître les véritables raisons de cette mascarade, dans la mesure où Median pourrait très bien obtenir un poste équivalent au Cloître de Velours. Peut-être désirait-elle simplement se prouver quelque chose ? Il reste cependant difficile de se convaincre d'une explication aussi simpliste, surtout quand on connaît la nature des projets secrets du pather superiore Median.

La Conjuration des Avides

Pather superiore Median a formé, en compagnie de trois gardiens de la bibliothèque et de quelques prôneurs, un petit groupe dont l'objectif est de percer un tunnel partant des sous-sols du Lyceum (il existe un niveau désaffecté sous les salles de cours, et nombreux sont les étudiants à en soupçonner l'existence) pour aboutir au fameux « septième cercle » où sont entreposés tous les livres de l'Avant. Une telle initiative, si elle venait à être découverte, serait certainement punie de bannissement. C'est la raison pour laquelle Median et ses acolytes tentent de limiter les risques au maximum. Ils ne travaillent qu'à la tombée de la nuit et progressent dans la roche basaltique centimètre par centimètre depuis bientôt dix ans. À deux reprises, ils se sont déjà trompés de direction et ont dû rebrousser chemin, perdant à chaque fois un temps précieux. L'une de leurs « erreurs » les a déjà menés aux abords d'un puits situé près de la bibliothèque, et le gardien du feu chargé de combler l'orifice ne l'ayant jamais fait, il suffirait que quelqu'un ait l'idée saugrenue de descendre au fond du puits pour découvrir les étranges projets du pather superiore Median et de ses alliés. Dans la mesure où plusieurs prôneurs influents sont déjà au courant de ce projet, dont ils comptent bien eux aussi profiter le jour où il sera mené à son terme, il sera peut-être difficile aux curieux de tenter quoi que ce soit contre les Conjurés… sans y risquer sa vie.

CITÉ INTERDITE

Les Tombeaux à Rêves

L'existence de trois tombeaux à rêves des Runkas est sans conteste le secret le mieux gardé de Phénice. Les joueurs ne sont pas censés y accéder avant plusieurs années de jeu, car il constitue l'une des révélations les plus étonnantes et les plus significatives du monde de Dark Earth. Dans la plupart des stallites du monde de Sombre-Terre, seules une poignée d'individus triés sur le volet est au courant de l'existence de ces gigantesques

sanctuaires, et Phénice ne fait pas exception à la règle. Malgré sa taille hors du commun. Chaque tombeau à rêves des trois Runkas est un gigantesque temple souterrain et circulaire, situé sous Phénice, autour du puits de lave rétréci qui alimente le volcan. En cas d'éruption, même violente, il y a fort à parier — au vu de sa profondeur — que le tombeau ne serait pas endommagé : la lave ne ferait que gicler vers l'extérieur, mais son conduit souterrain ne serait pas élargi pour autant. Quand bien même il le serait, les Runkas n'en subiraient aucun dommage. Mieux, ce bain de lave revigorante pourrait même les fortifier.

Seuls les Initiés connaissent leur existence : il s'agit de passages secrets créés à leur propre initiative — alors que les Tombeaux eux-mêmes sont beaucoup plus anciens, du moins dans leur forme primitive. Les trois conduits qui mènent aux tombeaux à rêves sont équipés d'ascenseurs à vapeur, de lourds habitacles métalliques glissant avec un bourdonnement sourd vers les entrailles de la terre. Trois personnes peuvent y prendre place au maximum.

On ne peut accéder aux tombeaux que par des conduits secrets, situés en trois points stratégiques de la ville :

- La chapelle secrète des échafaudages

Située au sud-ouest des échafaudage, cette chapelle cache un mécanisme très savant et particulièrement bien dissimulé amenant au premier ascenseur à vapeur. L'accès se fait sous l'autel de la chapelle, qui se soulève une fois le mécanisme actionné. Ce mécanisme est situé dans une représentation symbolique d'un phénix peint sur le plafond de la chapelle.

- La chouette mécanique de la volière sacrée

Le deuxième aacès à l'un des tombeaux se trouve dans la volière sacrée. La seule manière de trouver ce passage est de se faire guider par une chouette mécanique, sorte de duplication parfaite d'une vraie chouette et datant de l'Avant. Cette chouette, cachée parmi les autres oiseaux, est la seule à connaître l'accès secret et à pouvoir actionner le mécanisme d'ouverture. Pour se faire conduire par cette chouette, il faut connaître un sifflement bien particulier que seuls les Initiés les mieux placés apprennent.

- La cascade de lave du Quartier des laves

Cette entrée est dissimulée par une petite cascade de lave. Seuls les Initiés connaissent le bon chemin pour éviter d'être réduits.en cendre. Il faut quand même porter des vêtements protecteurs, sans quoi on s'expose à de très désagréables brûlures. L'ascenseur se situe dans une cavité à laquelle on accède par un pont de pierre enjambant un bras de lave en fusion.

Le Tombeau est un temple circulaire aux proportions titanesques : il s'agit d'un couloir circulaire d'une hauteur et d'une largeur de cinquante mètres et d'un diamètre trois fois plus important. L'impression produite sur un éventuel observateur est indéfinissable, comparable à ce que l'on peut ressentir en contemplant les pyramides d'Égypte. Les trois Tombeaux des Runkas divisent le temple en trois parts égales, et en occupent toute la largeur. Un couloir large de deux mètres et haut de près de trois les perce en leur milieu.De nombreuses statues de griffons géants, des dragons sculptés en bas-relief semblent protéger les tombeaux. A leur échelle, cela ne représente qu'une mince ouverture, car les tombeaux eux-mêmes sont hauts de près de trente mètres. L'architecture des tombes et du temple lui-même est d'une grande majesté. Les murs, le sol et le plafond sont faits d'une roche basaltique noire comme le jais et sont entièrement décorés par des statues de guerriers géants armées de pied en cape tenant d'immenses épées à deux mains, et ne sont éclairés que par des torches géantes fichées dans le mur extérieur à intervalles constants. Étant situées à près de vingt mètres du sol, elles ne l'éclairent que très faiblement et le visiteur est plongé dans une obscurité presque totale, surtout lorsqu'il se trouve dans une portion du temple dépourvu de tombeaux. Les tombes elles-mêmes s'apparentent à des structures monolithiques, couvertes d'or massif (en réalité, elles sont faites d'or massif, mais aucun Initié ne peut le soupçonner). La lumière projetée par les torches géantes leur procurent un magnifique éclat. Des marches de basalte courent le long des Tombeaux, partant du mur extérieur et venant s'appuyer contre le mur intérieur. Elles permettent aux Initiés d'accéder au-dessus des tombeaux, des surfaces lisses, percées d'un trou unique qui communique directement avec le Râ des Runkas. C'est ici que les Initiés de la Maison Sartharil entrent en contact avec l'esprit des Titans Solaires, une occurrence aussi rare que hasardeuse, célébrée comme un quasi-miracle par l'ensemble des Initiés. Nul ne sait qui a construit ce Tombeau à Rêves, et surtout comment. Ses murs, malgré la présence des statues de guerriers et de dragons, vierges de tout indice et de toute inscription, n'apportent aucune réponse aux questions que se posent les Initiés. La roche dans laquelle ils ont été érigés résiste à toutes les agressions, et si on l'apparente généralement à du basalte, il est clair que sa véritable nature reste inconnue des Initiés.

Les Visitations de Taulan

Frather Taulan est un individu bien secret, mais il est loin d'être un exemple de pureté. S'il est bien connu que le consciencieux Frather travaille très tard, moins nombreux sont ceux qui savent quelque chose de ses rencontres nocturnes. Ainsi, lorsque Taulan est absorbé par son travail, seul dans sa cave faiblement éclairée, il lui arrive de recevoir la visite d'une splendide créature avec laquelle il s'abandonne aux plaisirs de la chair. Complètement soumis au pouvoir de cette sombre beauté, Taulan se retrouve sans aucune volonté. Ce plaisir furtif a cependant toujours un prix : des cristaux tabous qu'il cède avant de se réveiller le matin, nu sur le sol, désorienté et rongé par des remords tardifs…

En fait, l'ange ténébreux de Taulan est une courtisane de la Ceinture de Nux agissant pour le compte du

mystérieux Null. Grâce à ces cristaux illégaux, le Masque-Nuit de la Ceinture se livre à un fructueux trafic qui permet de faire entrer illégalement des réfugiés au sein de Phénice. Le malheureux Frather est rongé par le remords, mais ses mortifications n'ont aucun effet sur les conséquences de ses actes coupables. Complètement sous le pouvoir de son ange, il n'envisage pas une minute de mettre un terme à ces visites impromptues. Il n'irait se confier sous aucun prétexte à ses confrères, alors que pendant ce temps, Null continue de manigancer en toute impunité.

Le nouveau Phénix de Masther Mael

Masther Maël est certes d'un âge canonique mais son esprit est toujours vif. Le principal stimulant du vieux prôneur ne vient pas seulement de sa fonction de maître de cours, mais surtout de sa rivalité acharnée avec Masther Halter. Ces dernières années, l'affrontement codifié entre les deux dignitaires s'est cantonné à l'utilisation indirecte de leurs élèves sur le terrain des intrigues de pouvoir, mais ce jeu dangereux a fini par déraper. En effet, Maël a subi quelques revers d'influence cuisants ces derniers temps qui ont poussé le vieillard dans ses derniers retranchements. Incapable de reconnaître sa défaite, Maël a donc décidé, emporté par son brûlant orgueil, de renverser symboliquement le plan de jeu qui donnait jusqu'alors tout son sens à sa vieillesse.

Poussé au bord de la folie par sa lente défaite, Maël a ainsi commencé à contacter discrètement le commandore Gdanz pour en faire son nouveau pion. L'intéressé s'est laissé approcher, puis a décidé de se servir à sa manière de l'attention du masther. Maintenant que Maël cerne mieux le commandore, le vieux prôneur compte encourager les idées de pureté qui obsèdent Letho Gdanz. Ce dernier n'est pourtant pas dupe. Mieux encore, il compte manipuler à son tour le masther pour servir son projet de coup d'État.

La Coulée Spirituelle

Le projet du clan Altaïr de la maison Sarkesh

La darkessence Shankr se consume et s'annihile dans le magma du volcan. Forts de ce constat, les initiés de la Maison Sarkesh rêvent d'un projet titanesque de purification des alentours de Phénice. Ils pensent à des colonnes d'hommes et de femmes qui soulèveraient chaque pierre, qui remueraient la terre, et brûleraient les plantes sur des dizaines de kilomètres carrés. Les résidus de darkessence comme les concentrations plus importantes seraient acheminés jusqu'au volcan, via la Coulée Spirituelle, qu'il faudrait isoler de Phénice. Les deux Révérés mis au courant du projet en ont blêmi…

Le Visage

Ernst Spin a installé dans l'une des pièces de son appartement au sein du Visage un laboratoire de dissection. De simples rats ont d'abord servi sa curiosité. Et puis, rapidement, il en est venu à étudier l'incroyable complexité du corps humain. Sa position de prôneur lui a permis à plusieurs reprises de négocier, avec des condamnés et avec l'accord des gardiens du feu, quelques membres échangés contre des remises de peine au Palais de Justice… Empiriques, ses recherches donnent peu de résultat pour l'instant. Son appartement empeste en tout cas l'alcool et la charogne. Sur l'établi, un corps recomposé, ouvert et recousu trône, enseveli sous un fatras de notes prises sur du papyrus de rueg.

La Cathédrale : les sept Révérés

Chaque année, un mystère grandiose éveillera la curiosité des personnages joueurs : il s'agit du réveil du volcan. Il faut remonter à l'Avant pour comprendre les rouages de ce mystère. Le XXIe siècle fut le théâtre de progrès fulgurants en vulcanologie et en sismologie, progrès accélérés par la présence en Italie et au Japon de fortes concentrations démographiques aux abords de volcans en activité. Des premières défenses, grossières, à la fin du XXe siècle, prévoyaient des barres de béton censées ralentir les coulées de lave en cas d'éruption : la Grande Muraille est par endroit construite sur les vestiges de ces protections illusoires. Le projet Matra-Tazieff 5 était autrement plus ambitieux : il proposait, suite à de complexes relevés, de réguler l'activité volcanique, en libérant régulièrement une partie des gaz susceptibles de provoquer l'éruption. Il fallait pour cela mettre en jeu des forces énergétiques considérables : on utilisa celles du volcan. Alertés et inquiets que ne soit découvert le tombeau des Runkas, de nombreux initiés s'infiltrèrent dans le projet. Beaucoup survécurent à l'Apocalypse, réfugiés dans les entrailles du volcan : ce qui explique la forte présence des scientifiques aux premières heures du temps des Cendres. On peut aussi trouver là l'origine des étranges combinaisons qu'utilisent les prôneurs lors des grandes cérémonies rituelles… C'est donc bien un système de contrôle sismique qui chaque année permet de réveiller le volcan : une nécessité, si l'on veut éviter une éruption désastreuse qui réduirait Phénice en cendres. Le secret, les rudiments de la manipulation du système ont été conservés par les initiés, jusqu'à la crise de l'Automne Pourpre. On accède à la salle où se situe la gigantesque machinerie par la Cité Interdite — elle se trouve bien au-dessus du tombeau des Runkas, terré beaucoup plus profondément — . Néanmoins, en trois siècles, la manipulation du système de contrôle sismique est devenue de plus en plus hasardeuse, et des dérèglements se manifestent, à tel point que les prôneurs prient avec ferveur chaque année avant le réveil du volcan… qui pourrait bien être l'ultime.

TABLE DES MATIERES

À LA DÉCOUVERTE DE PHÉNICE P.3

Phénice, le stallite de lumière p.4
La religion de Phénice p.5
L'histoire du stallite p.6
La société p.8
La vie quotidienne p.10
Un tour d'horizon p.13

LES ABORDS P.17

Les mines p.17
L'avant-poste de la faille p.18
Le monastère de l'épreuve p.18

LES HALTES P.21

La Halte des ombres p.21
La Halte des lointains p.24
La Halte Nord p.27

LA PREMIÈRE MARCHE P.29

Le quartier des libres-tours p.29
Le quartier de l'assommoir p.30
Le quartier des Affres p.31
La Ferraille p.33
Les écharpes pourpres p.36
La fourmilière p.37
Les échafaudages p.39
La ceinture de Nux p.41
La Nouvelle Coulée p.44

LES COULÉES NOURRICIÈRES P.47

La coulée de la fourche p.47
La première coulée p.49
La coulée de l'amicale p.52

LA GRANDE MARCHE P.55

Le Domaine p.55
Le quartier de la Chapelle p.57
Le ghetto oriental p.59
Le quartier des Laves p.61
Les trouées p.64
L'Inventorium p.66
Le quartier des faiseurs p.69
Les Brumes p.72
Les closeries p.73

L'ÂTRE P.75

La Tour aveugle p.75
Le puits de rédemption p.76
La redoute des guetteurs p.78
La redoute des blasonnés p.79
La redoute des huiliers p.80
La redoute de Saint-Vorle p.81
Le palais de justice p.82
Les foyers p.84
La Grande Muraille p.85

LA MARCHE DES LUMIÈRES P.87

Le Séminaire p.87
La Cathédrale p.89
Les Chaires p.90
La Cité Interdite p.92
La coulée spirituelle p.95
Les Meilleurs p.98
Les Sanctuaires p.99
Les Statues-Logis p.101

LES SECRETS P.103

Les secrets des Abords p.104
Les secrets des Haltes p.105
Les secrets de la Première Marche p.106
Les secrets des coulées nourricières p.108
Les secrets de la Grande Marche p.109
Les secrets de l'Âtre p.113
Les secrets de la Marche des Lumières p.114

INDEX

A

abords (les) P.13, 17
affres (quartiers) P.4, 13, 31
Aglika Sylthar P.92
Alfred le Royal P.28
Alibert P.67
Alijah Krank P.98
Ambo Saganda P.24
amphithéatre
des veillées solariennes P.26
Andréas Gùn P.76
Angus Deltrin P.42
Anika Kever P.96
antéquaires (les) P.68
aqueduc P.72
arche (l') P.101
armée phénicienne P.81
artère P.39
ascension sociale P.9
assommoirs (quartier) P.4, 13, 30
atre (l') P.4, 14, 75
aube noire (l') P.22
audience sacrée P.91
aveugles (les) P.100

B

balcons (les) P.97
bannissement P.9
Barons Cascatelle P.72
barrière de feu P.4, 85
basilique de l'incandescence P.69
bazar P.24
beffroi des funambules P.56
bibliothèque P.87
blafards (les) P. 39
bocage de la prévenance P.48
bocage des disparus P.49
bocage des flores P.52
bocage
des fournisseurs armuriers P.50
bocage des hasardeux P.51
bocage des humbles P.53
bocage des maîtres dresseurs P.53
bocage des ocres P.48
Borodin le conteur P.69
brasier (le) P.63
brigade des dragons de feu P.81
brumes (quartier) P.4, 14, 72

C

cabaret des intouchables P.30
cages des bannis P.83
camp des lamentations P.22
cancrelats P.44
Carmus P.52
cathédrale P.89
caves des contrefeux P.75
ceinture de Nux P.4, 13, 41
cercle de feu P.15, 93
chaires des révérés P.15
chaires (les) P.90
chapelle (quartier) P.14, 57
chapitre des meilleurs P.99
chasse des blasonnés P.17
Chat Blanc P.52
chateau d'eau P.72
chaudières à vapeur P.53
chaudron des enfers P.21
chaussée des nantis P.55
chemin des Justes P.4, 82
cheminée des brumes P.73
chevalier cul blanc P.67
chouettes P.51
cintres célestes P.25
cirque d'Orchaos P.12, 35
cité interdite P.4, 15, 92
clergé, Phénice P.6
cloître de velours P.93
closeries (les) (quartiers) P.73
coches P.8
Commandore Srilan vérité P.79
compagnie quatorze P.78
comptoirs
des caravanes de lumière P.24
confrérie des passeurs P.28
conseil des sept révérés P.8, 91
consulat du stallite de Nah P.26
contrefeux P.10
coulée de l'amicale P.14, 52
coulée de la fourche P.14, 47
coulée nourricière P.4, 14
coulée spirituelle P.4, 95
couloir des cuirassés P.80
coupole fendue P.66
cours des masthers P.98
cours jumelles P.57
cristal P.10
crypte P.89
culte, Phénix P.5, 6

D

Dame Fregonde d'Arstacevoc P.50
Dayan de Saint Vorle P.82
déambulatoire P.96
Demetril Sangor P.41
dépotoire de Babel P.33
dépotoire de la gueule rouge P.33
derviches P.90
description, Phénice P.4
dogme, Phénice P.5
domaine (quartier) P.14, 55
dome P.78
Double-tour P.69
douze ponts lumineux P.93
droits et devoirs P.8
Drovodan P.55

E

échafaudages P.4, 13, 39
écharpes pourpres P.13, 36, 37
échassier P.63
éducation P.9
Egor Kyn P.36
Elton Charn P.41
enchainés (les) P.101
enfant rat P.45
enfants de Nux P.42
entrepots P.64
Ernst Spin P.101
esprit de meute P.76
Esteban Drüer P.23
Ethera P.66
éveil de Phénice P.11

F

Fahar P.64
faille P.18
faiseurs (quartier) P.14, 69
famille du dextre de Sinople P.79
FaRaha P.4, 11, 95
Frather Guyaum P.20
Felipe Paris P.96
feraille P.4, 14, 33
ferrailleurs (quartier) P.24
fête des monstres P.85
fils de Solaar P.5
Flambeau Huber Crête de sang P.21
Flambeau Vern Feed p.78
Fod Narul P.18
foire des bien-portants P.52

fontaine de l'innocence P.61
forge (la) P.65
fouineurs P.8
fourmilière P.14, 37
foyer des isolés P.84
foyers (les) P.14, 84
foyers verticalm P.84
Fraï de Tremans P.80
fraternité des purs P.77
Frather Douglas P.97
Frather Taulan P.100
Frather Udo P.100
frige P.10
frondeurs P.67

G

galerie du souvenir P.15, 96
Galilée Chancel P.90
gardiens du feu P.4, 10
Gedahine P.27
Gen'ran le borgne P.42
ghetto oriental P.59
gisement des supplices P.17
grand dojo P.59
grand marché d'Orient P.60
grande marche P.4, 14, 55
grande muraille P.14, 85
gras P.11
guilde des porteurs P.40

H

halte des lointains P.13, 24
halte des ombres P.13, 21
halte nord P.13, 27
haltes P. 13, 21
hammam sanglant P.73
Hector Meulderhyme P.31
Helon P.20
héraldique P.80
histoire, stallite P.6
hotelleries des lointains P.25
Hyperion Aegir Trön P.99

I

incarnation de Solaar P.91
institut carthographique P.27
inventorium P.14, 66

J

Jagdalena P.29
Jar Marianus P.27
Jolius Pacord P.53
Joshyme P.51
joueur P.42
jour de bannis P.11
jours feriés P.11
Jubé P.101
Juge Marovik P.83
justice P.9

K

Kaïl Derlan P.40
Kaïl Sand P.37
kiff P. 8, 12

L

Laves (quartier) P.61
La crevasse P.57
La flamme P.67
La Plume P.56
la fosse P.31
Larghène P.84
laves (quartier) P.14, 61
lazaret (le) P.23
Le Bourreau P.82
Le Lyceum P.88
Le proffesseur synapse P.58
libre tours P.13
livres de Phénice P.87
loisirs P.11
Louis de Trajane P.30
Loune Jalesande P.48
lux P.8

M

Mademoiselle P.67
maison des transports P.27
maison des voeux P.93
Maître Frogoel P.50
Maître Viärken P.88
maîtres cerberes P.79
Maktar P.84
Malena Sambre P.76
Mandicorte le gris P.48
manufacture grenadière P.81
marche des lumières P.4, 15, 26, 87
marché des beaux jours P.49
masques P.42
Masther Maël P.97
mausolée P.32
meilleurs (les) P.98
Melchior Astragume P.47
mémoires P.9
mémoires de l'azur P.28
mines (les) P.17, 65
mise à l'écart P.27
missionnaires du grand Solaar P.28
monastère de l'épreuve P.18
Monsieur Henry de Galiano P;80
Monsieur Icare P.32
montée au ciel P.11
montenlaires (les) P.41
mur de simmolés P.36
mythe du grand Prôneur P.91
mythe, Phénice P.5

N

noirauds (les) P.64
nourisseurs P.8
nouvelle coulée P.4, 14, 44
nouvelles des missions (des) : P.91
Nuln Etchenaran P.43

O

office et son miracle P.89
Old-Iron P.33
opiate P.12
Ortaeff P.73
Othero P.66
Ouan Haye P.44

P

Palais du plan P.55
palais arachnéen P.66
palais de justice P.82
palais suspendu P.95
Panthéon P.91
paradis perdu P.41
pardons P.95
parvis P.89
parvis des confréries P.55
passage des armateurs P.69
Passeur de mort P.65
Pather Gregor P.22
Pather superiore Don Calvo P.20
Pather superiore Median P.89
pente P.13, 32
petit conseil P.49
Petrucci P.32
phalanges basaltiques P.93
piloris P.9, 83
place aux reliques P.35
place des Mercis P.52
place du marché P.70
Plan P.8
polémique P.95
ponts P.48
porte bienvenue P.21
portes fumantes P.42
porteurs d'eau P.63
poudrières P.69
première coulée P.49
professeur Synapse P.58
première marche P.13, 29
Puits de la rédemption P.4, 14, 76
puits P.64
puits de récupération P.44

purgatoire P.77

Q

quartier central de la milice P.75
quartier des libre tours P.29

R

Ravi Larzul P.92
redoute de Saint Vorle P.15, 81
redoute des blasonnées P.15, 79
redoute des guetteurs P.15, 78
redoute des huiliers P.15, 80
religion, Phénice P.5
remparts P.14, 85
remparts de la grande marche P.4
réseaux P.9, 37
Rob Krasny P.37
rondes P.76
rotonde des mémoires P.24, 56
Rudor Skanzig P.75
rue des maîtres navigateurs P.25
rue des zigzag P.30
Rufon le chauve P.44
rumeurs P.12

S

Saî P.70
Saint Mosdan P.22
salle des copistes P.87
salle des cristaux P.15, 100
salle des lucilles P.92
salle des mille pas P.81
salle grinçante P.80
Salmen Erziz P.25
sanctuaires (les) P.15, 99
santé P.10
Sauria Mentel P.23
scies mécanique P.33
Scory le jeune P.35
sculpteur renégats P.32
sécurité P.11
séminaire P.87
sept révérés P.91
Shandar Trad P.39
Sieur Gyl Otoryn P.97
Silenzio P.88
Simiagol P.31
sirenes P.43
société Machiavel P.79
Solaar P.5
Sorore Yorgia P.20
Souffle P.10
statues-logis (les) P.15, 101
Sulissone P.49
superstitions P.12
syndicats P.36
Syndrome do cocon P.102
syndrome de Syrte P.18

T

taquet P.63
temple d'Amaterasu P.59
temple de l'Infinie Félicité P.60
temps de Nux (le) P.11, 102
terre creuse P.39
torchères P.45
Toulak P.25
tour aveugle P.4, 15, 75
tour de l'observatoire P.18
tour matriarcale P.29
tour sentinelle P.30
transports P.11
travaux forcés P.9
triade des masques P.11
tribunal P.82
troc P.8
Trois oeil P.24
trouées (les) P.14, 64
Tsuyomi P.60

U

us et coutumes P.70

V

Veilleur Saul 22 P.77
vertiges P.40
vigilants P.18
villas silence P.73
visage (le) P.101
Vlad Condor P.91
voie P.98
voie du diamant (la) P.101
volerie aux rapaces P.50
volière sacrée (la) P.99
Vruk le gardien P.83

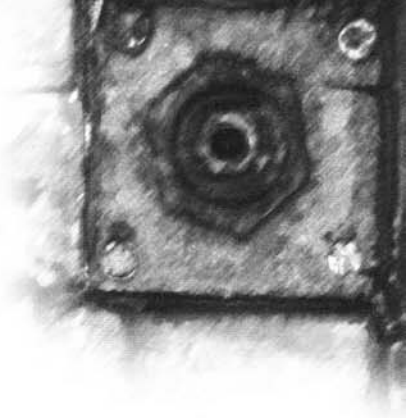
Y

Yanalakan P.78
Ydonie P.81
Yohiniva P.56
Yol P.90
Youri P.64
Yul et Yann P.70

Z

Zark Runther P.61
Zoungaro P.35

LISTE DES PNJ



LES ABORDS

- Fod Narul, flambeau de la Faille
- Pather superiore don Calvo, le guide
- Sorore Yorgia, gardienne des portes
- Frather Guyaum, frère visiteur
- Helon le Troglo, prôneur

LES HALTES

- Flambeau Huber Crête-de-Sang, Officier gardien du feu
- Pather Gregor, prôneur
- Saint-Mosdan, prophète des réfugiés
- Esteban Drüer, marcheur charismatique
- Souria Mentel, soigneuse dévouée, responsable du Lazaret
- Trois-oeil, guide du bazar
- Ambo Saganda, administrateur du comptoir de silice
- Salmen Erziz, maître navigateur
- Toulak, recruteur de Nâh
- Jar Marianus, responsable de la mise à l'écart
- Geldahine, cartographe improvisée
- Alfred le Royal, passeur de la confrérie

LA PREMIERE MARCHE

- Jagdalena, capitaine matriarke
- Louis de Trajane, conciliateur
- Simiagol, patron du Rêve Perdu
- Hector Meulderhyme, metteur en scène halluciné du cabaret des intouchables
- Petrucci, Duc du silence
- Monsieur Icare, le fou volant
- Old-Iron, le copeau collectionneur
- Scory le Jeune
- Zoungaro, commandeur d'Orchaos
- Egor Kyn, Commissaire d'Apprentissage
- Rob Krasny, prôleur militant légendaire des Echarpes Pourpres
- Kaïl Sand, gardien de la fourmilière
- Shandar Trad, camelot
- Kaïl Derlan dit "le Danseur", membre renommé des montenlaires
- Demetril Sangor, patron du Paradis Perdu
- Elton Charn, mémoire débauchée
- Le Joueur, masque légendaire
- Angus Deltrin, patron des Portes Fumantes
- Nuln Etchenaran, musicien marcheur
- Gen'ran le Borgne
- Ouan Haye l'Edenté, meneur de mendiants
- Rufon le Chauve, Maître de Torchère

LES COULEES NOURRICIERES

- Melchior Astragume, naturaliste zélé
- Mandicorte le Gris, visionnaire
- Loune Jalesande, pasteur taxidermiste dite la Rousse
- Chat Blanc, chasseur émérite du bocage des Humbles
- Sulissone, gardien des réserves secrètes
- Maître Frogoel, fauconnier
- Dame Fregonde d'Arstacevoc, mécène
- Joshyme, drogué du Hangar
- Carmus, gardien de prison et arracheur de dents
- Jolius Pacord, parfumeur officiel

LA GRANDE MARCHE

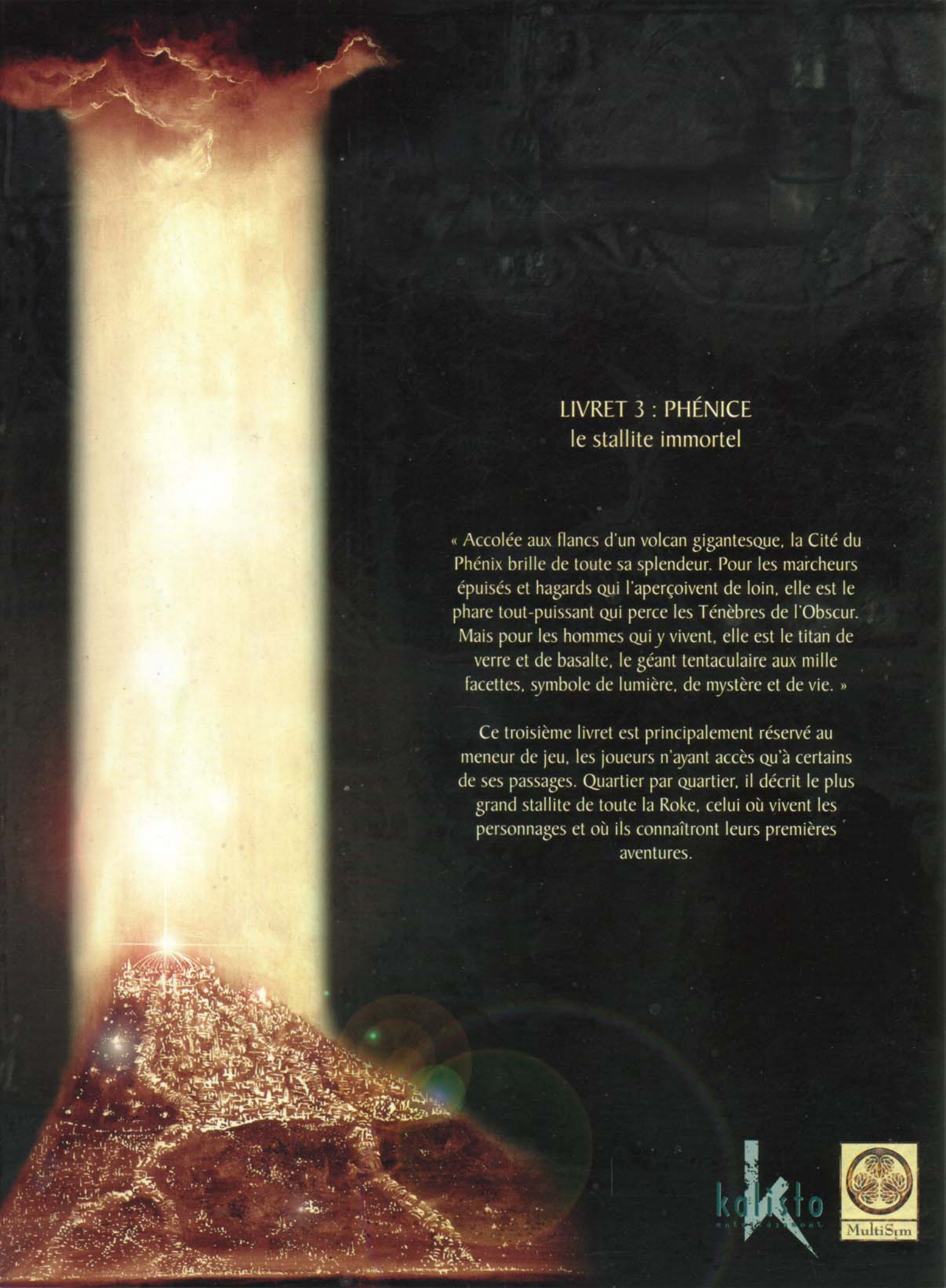
- Drovodan, calculateur
- La Plume, funambule arrogant
- Yohiniva, doyenne des mémoires
- La Crevasse, mendiant emblématique
- Le Professeur Synapse
- Tsuyomi, courtisane orientale
- Zark Runther, gladiateur
- Youri, mineur courageux
- Fahar, contremaître
- Le passeur de morts
- Ethera, veuve séduisante
- Othero, architecte
- Mademoiselle
- Alibert, fabricant d'automates
- La Flamme, airgonaute
- Borodin le conteur
- Double-tour, serrurier
- Saï, fouineur devenu prôneur
- Yul et Yann, armateurs
- Ortaeff, dresseur

L'ATRE

- Andréas Gün, Limier de la Milice
- Rudor Skanzig, Furet de la Milice
- Malena Sambre, infiltratrice contrefeux
- Veilleur Saul 22, sous-officier de la Garde des Purs
- Flambeau Vern Feed, officier de la Garde des Purs
- Yanalakan, espion malgré lui
- Commandore Srilan Vérité
- Monsieur Henry de Galiano, faiseur de galant homme.
- Fraï de Tremans, huilier
- Ydonie, archiviste de la Craie
- Dayan de Saint-Vorle
- Le juge Marovik
- Le bourreau
- Vruk le gardien
- Larghène, veilleur du foyer vertical
- Maktar, dit l'Immoleur

LA MARCHE DES LUMIERES

- Maître Viärken, responsable de la bibliothèque
- Silenzio, rabat-joie
- Pather superiore Median
- Galilée Chancel, future prôneuse
- Yol, danseur jusqu'au vertige
- Vlad Condor, missionnaire
- Ravi Larzul, prophète
- Aglika Sylthar, conseillère de haut vol
- Anira Kever, gardien de la Coulée Spirituelle
- Felipe Paris, artiste et confident
- Sieur Gyl Otoryn, bâtisseur intriguant
- Frather Douglas, hagiographe
- Masther Maël, érudit
- Alijah Krank, maître d'armes
- Hyperion Aegir Trön, Chef de la Garde Foudroyante
- Frather Udo, veneur mystique
- Frather Taulan, tailleur de cristaux
- Jubé, père de famille
- Ernst Spin, prôneur



LIVRET 3 : PHÉNICE
le stallite immortel

« Accolée aux flancs d'un volcan gigantesque, la Cité du Phénix brille de toute sa splendeur. Pour les marcheurs épuisés et hagards qui l'aperçoivent de loin, elle est le phare tout-puissant qui perce les Ténèbres de l'Obscur. Mais pour les hommes qui y vivent, elle est le titan de verre et de basalte, le géant tentaculaire aux mille facettes, symbole de lumière, de mystère et de vie. »

Ce troisième livret est principalement réservé au meneur de jeu, les joueurs n'ayant accès qu'à certains de ses passages. Quartier par quartier, il décrit le plus grand stallite de toute la Roke, celui où vivent les personnages et où ils connaîtront leurs premières aventures.

kalisto entertainment

MultiSim

Phénice

Vers le monastère de l'Epreuve

Halte Nord

Les Echafaudages

Les Brumes

Quartier des Libres-Tours

Quartier des Faiseurs

La Marche des Lumières

Quartier des Laves

La coulée de l'Amicale

Halte des Ombres

Vers l'avant-poste de la Faille

L'Atre

L'Inventorium

Les Affres

Quartier de la Chapelle

La Fourmilière

La chasse des Blasonnés

Les trouées

Le Domaine

Le Ghetto oriental

La Coulée spirituelle

Les Echarpes Pourpres

L'Assommoir

La coulée de la Fourche

La Nouvelle Coulée

La Ferraille

La Ceinture de Nux

La Première Coulée

Halte des Lointains

Vers le monastère de l'Epreuve

LES ABORDS

Le gisement des suppliciés (hors carte)

La chasse des Blasonnés

L'avant-poste de la Faille (hors carte)

Le monastère de l'Epreuve (hors carte)

LES HALTES

La Halte des Lointains

1 L'entrée
2 Le bazar
■ Les comptoirs des caravanes de lumière
● Les cintres célestes
3 La rue des maîtres-navigateurs
4 L'amphithéâtre des veillées solariennes
5 Le consulat de Nâh
6 L'hostellerie et les Bouges

La Halte des Ombres

7 La porte Bienvenue
8 Le camp des Lamentations
9 Le Lazaret

La Halte Nord

10 La maison des transports
11 L'hospice de la Mise à l'écart
12 L'Institut cartographique
13 Les mémoires de l'Azur

LA PREMIERE MARCHE

La Grande Muraille

La Ferraille

1 La place aux Reliques
2 Le dépotoir de Babel
● La tour de Old Iron
3 Le dépotoir de la Gueule rouge

La Nouvelle Coulée

4 Les décharges et les puits de récupération
5 Les Torchères
6 Le Gazoduc

La Fourmilière

7 La surface
8 Le départ de la chasse des Blasonnés

Le quartier des Libres-Tours

9 La tour matriarcale
10 La tour sentinelle

Les Echafaudages

11 L'Arrière
12 La Guilde des Porteurs
13 Les Vertiges
14 Le foyer Vertical

Le quartier des Affres

15 Le Mausolée
16 La Pente
17 Le mur des Gardiens du feu

Les Echarpes Pourpres

18 Les Cités
19 Les Syndicats
20 Les taudis
21 Le mur des Immolés

Le quartier de l'Assommoir

22 La rue des Zigzag
23 Le Rêve perdu
24 Le cabaret des Intouchables
25 Le foyer des Isolés
26 La Fosse

La Ceinture de Nux

27 Le Paradis perdu
28 Les Portes fumantes

Notes

LES COULEES NOURRICIERES

La coulée de la Fourche

1 Le bocage de la Prévenance
2 Le bocage des Ocres
3 Le marché des Beaux Jours
4 Le bocage des Disparus
● Les bocages de cultures
■ Les bocages de bétails

La Première Coulée

5 La Volière aux rapaces
6 Le bocage des Fournisseurs armuriers
● Le palais Arstacevoc
7 Le bocage des Hasardeux

La Coulée de l'Amicale

8 Le bocage des Flores
9 La foire des Bienportants
10 Le bocage des Maîtres-dresseurs
11 Le bocage des Humbles
12 Le funiculaire

LA GRANDE MARCHE

Les Remparts

Le Domaine

1 Le palais du Plan
2 La chaussée des Nantis
3 Le parvis des Confréries
4 Le beffroi des Funambules
5 La rotonde des Mémoires

Le quartier de la Chapelle

6 La Chapelle
7 La place des Prophètes (les Cours Jumelles)
8 La place des Inventeurs (les Cours Jumelles)
9 L'auberge du Fou volant

Le Ghetto Oriental

10 Le temple d'Amaterasu
11 Le grand Dojo
12 Le temple de l'Infinie Félicité
13 Le Grand Marché d'Orient

Le quartier des Laves

14 La fontaine de l'Innocence
15 Le Brasier

Les Brumes

16 La cheminée des Brumes
17 Le Château d'eau
18 L'Aqueduc
19 Le Hammam sanglant
20 Les closeries
21 Les villas-silence

Le quartier des Faiseurs

22 La basilique de l'Incandescence
23 Le passage des Armateurs
● Les places du Marché
■ Les poudrières

L'Inventorium

24 La coupole Fendue
25 Le palais Arachnéen
26 Au Chevalier Cul-Blanc

Les trouées

27 L'hospice des noirauds
28 La forge
■ Les entrepôts
● Les puits

L'ATRE

1 La tour Aveugle
2 Le palais de Justice
3 La redoute des Blasonnés
4 La redoute des Guetteurs
5 La redoute des Huiliers
6 La redoute de Saint-Vorle
7 Le puits de Rédemption

LA MARCHE DES LUMIERES

1 La Cité Interdite
2 Le cercle de Feu
3 La maison des Voeux
4 Le cloître de Velours
5 Le palais Suspendu et le FaRaHa
6 La Bibliothèque
7 Le Lyceum
8 Le Chapitre
9 La galerie du Souvenir
10 La Cathédrale
11 La salle des Cristaux
12 Les statues-logis
13 La Volière sacrée
14 Les Chaires

La Barrière de feu

La Coulée spirituelle

F Les Foyers
⊕ Les Chapelles

Echelle : 1 cm = 100 m
0 — 500 m — 1000 m

N

DARK EARTH

Dark Earth © Kalisto 1997

SOPHIE & JEAN-MARIE NOËL - 97

Roke

1_les collines des Corautes
2_Stallite des Mycos
3_les Marais Glauques
4_Stallite Kathar
5_Stallite de Dron
6_les Nids des Aigles
7_Stallite Magna
8_les serres de Glace

Asia

Solaria

Eldena

le puits de l'esclave
Stallite du Sunrex
les Terres de Solaar
les Mers Grises
la Balafre
les Montagnes Noires
Stallite de la Couronne Argentée
Stallite Broken Angels
Stallite le Charnier
Stallite Anacite
les chutes de Gibraltar
l'algue Tueuse
Phenice
Nople
Istan
le cratère d'Aral
le Berceau des Dragons
le Chaudron des Enfers
le Nâh
Stallite de Nâh
le Toit du Monde
la citadelle de Cashmere
la Cité des ponts
le pays des vents
la Nouvelle Calcutta
Yucatan
Amazon
Sparta
la Forêt pétrifiée
Seri Begawan
Janeyro
le Peuple des Rives

1_la vallée de l'Eden perdu
2_Stallite de la Lumière céleste
3_les plateaux
4_Stallite fleur
5_la Termitière
6_l'Arouge
7_les Terres Bénites
8_Stallite des Gardians
9_la Faille

DARK EARTH