

Le Plateau de Silice

Livret de l'écran

TABLE DES MATIÈRES

DARK EARTH

CREDITS

CRÉATION ORIGINALE
Guillaume Le Penne

DIRECTION ÉDITORIALE
Fabrice Colin

BACKGROUND
David Calvo • Fabrice Colin • Régis Jaulin,
Léonidas Vesperini

SCÉNARIOS
David Calvo • Régis Jaulin • Léonidas Vesperini

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Jean-Dominique Lavoix-Carli

PLANS / ÉCRAN
Cyrille Daujean • Kalisto

MAQUETTE
Cyrille Daujean

TABLES DE L'ÉCRAN
Emmanuelle Roux • Sébastien Celerin

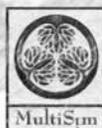
RELECTURE
Emmanuelle Roux • Sébastien Celerin

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

DARK EARTH © 1997 Kalisto Entertainment



100 Fttc
ISBN 2-909934-59-4



PREMIERE PARTIE LE PLATEAU DE SILICE

Chapitre 1 : Vue d'ensemble	p. 4
Chapitre 2 : La Présence phénicienne	p. 9
Chapitre 3 : Le Clan du Padre	p. 14
Chapitre 4 : Les divagations de Gulliver	p. 22

DEUXIEME PARTIE SCÉNARIOS

Scénario 1 : Infiltrés !	p. 25
Scénario 2 : Un Vent de Malheur	p. 31
Scénario 3 : Le Paradis des menteurs	p. 37
Nouvelle feuille de personnage	p. 46



INTRODUCTION

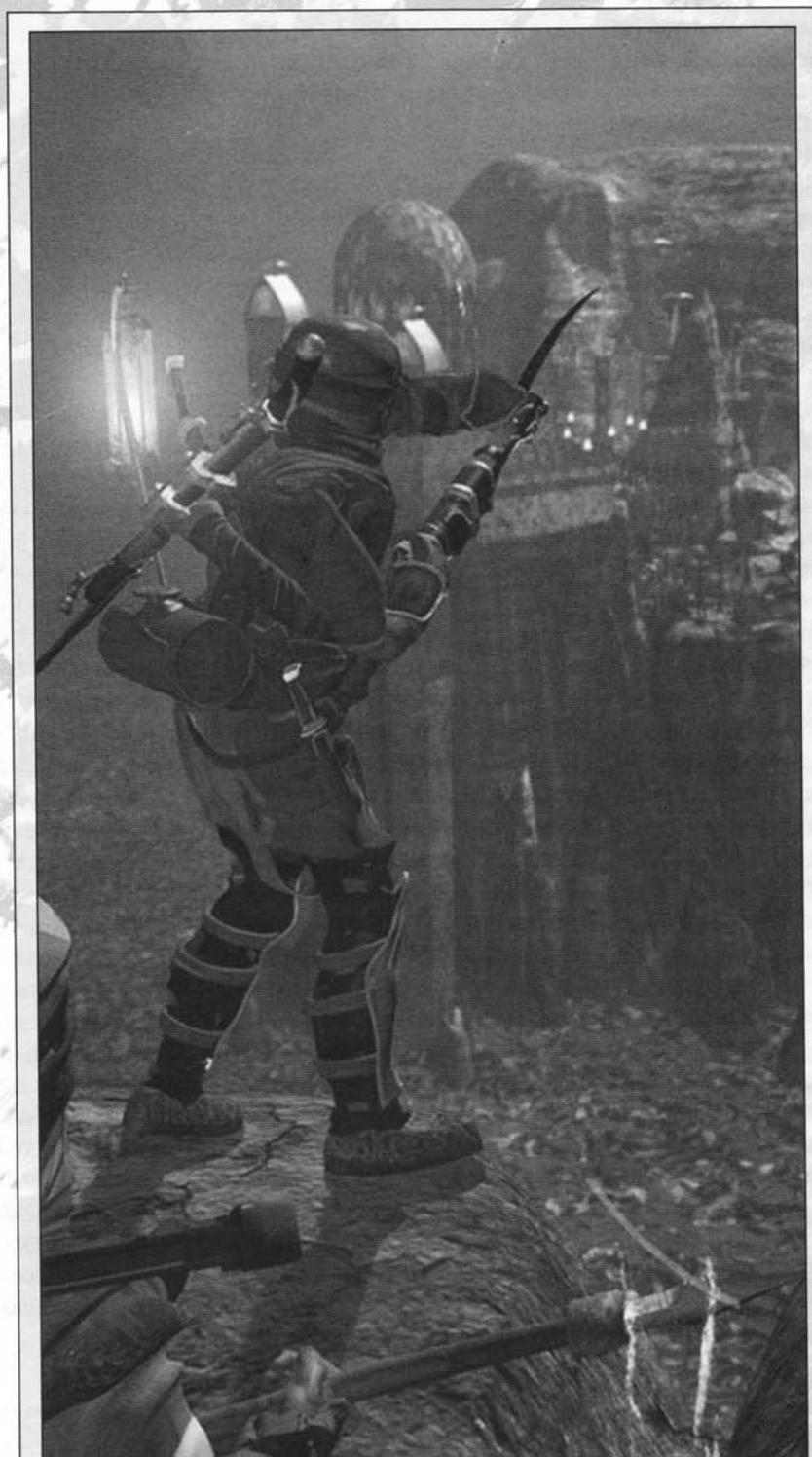
PRÉAMBULE

Bienvenue à toi, Meneur de jeu, et Lumière sur ta descendance ! Dans ce livret de 48 pages accompagnant l'écran en quatre volets du jeu de rôle Dark Earth, tu trouveras une description fort détaillée du Plateau de Silice, contrée phénicienne par excellence, ainsi que trois scénarios qui te permettront d'en faire découvrir à tes joueurs certains des particularismes. Le Plateau de Silice est le nom donné à l'ancienne Sicile : aujourd'hui, ce qui était autrefois une île s'apparente à un immense promontoire rocheux, posé telle une montagne sacrée sur une mer aux trois quarts asséchée. Après s'être aguerris au contact des habitants de Phénice, après s'être impliqués dans des intrigues essentiellement urbaines, avec tout ce que cela comporte d'implications, tes joueurs vont pouvoir quitter le cocon du Stallite Immortel et s'aventurer au-dehors — dans les ténèbres de l'Obscur. Le Plateau de Silice est une contrée rude et inhospitalière, pleine de dangers et de surprises : des dizaines d'heures d'aventures vous attendent. Une fois familiarisés avec leur environnement immédiat, tes joueurs pourront pousser leur exploration du monde bien au-delà des limites de leur plateau natal et découvrir un univers dont ils sont encore loin, très loin, de soupçonner toutes les richesses. Nos prochains suppléments seront directement liés à ce besoin, à ce désir d'exploration : l'un sera consacré aux marcheurs — une caste bien à part à laquelle les PJ finiront certainement par appartenir de fait — et l'autre à la Roke — le vaste continent aux multiples facettes dont Phénice n'est que l'un des pôles les plus rayonnants. Un petit conseil en attendant : ne laisse pas ce livret traîner à portée de main de tes joueurs. Une grande partie de leur plaisir serait gâchée s'ils venaient à en parcourir les pages. C'est là un privilège qui t'est exclusivement réservé. Il ne nous reste qu'à t'en souhaiter une lecture des plus agréables. Puisse la Lumière du Grand Solaar toujours éclairer ta route.

OU SOMMES-NOUS ?

Dire ou ne pas dire aux joueurs où ils se trouvent, c'est là toute la question de Dark Earth et c'est un choix que vous, MJ, devez établir dès le départ. Plusieurs options sont envisageables : premier cas de figure, les joueurs ne savent tout simplement pas qu'ils sont sur Terre. Même s'ils finiront peu à peu par s'en douter de facto, vous pouvez leur laisser le plaisir de la découverte, sans jamais infirmer ou confirmer leurs soupçons, et ce jusqu'à ce que la réalité devienne trop évidente (rappelons que la carte du monde livrée dans la boîte de Dark Earth ne doit en aucun cas tomber entre les mains de vos joueurs). Une deuxième possibilité consiste à laisser entendre à vos joueurs qu'ils se trouvent bel et bien sur Terre, mais à ne pas leur dire où exactement. C'est certainement l'option la plus logique : en tout état de cause, il vous sera difficile de leur cacher longtemps qu'ils se trouvent sur Terre. Par contre, les bouleversements géographiques provoqués par le Grand Cataclysme ont été suffisamment importants pour rendre la Sicile (le Plateau de Silice) — et ses environs — totalement méconnaissables. Troisième méthode : révéler aux joueurs où ils se trouvent exactement, et gagner en efficacité ce que l'on perd en mystère. Expliquer aux joueurs que leurs personnages se trouvent sur le site de l'ancienne Sicile, c'est leur donner des points de repère et leur donner plus confiance en eux, ce qui ne vous empêchera pas par la suite de brouiller les pistes et de les déstabiliser davantage en défigurant des paysages qu'ils croiront connaître. Reste que d'un point de vue purement réaliste, cette option n'est pas la plus satisfaisante : il n'y a aucune raison pour que les personnages de Sombre-Terre sachent plus de choses de leur monde que leur environnement immédiat, ou que ce que leur en auront raconté d'éventuels marcheurs.

LE PLATEAU DE SILICE



VUE D'ENSEMBLE

LA SICILE EN 2050

Au milieu du vingt-et-unième siècle, la Sicile est devenue la chasse gardée de puissants consortiums italiens et japonais, noyautés par une mafia plus puissante que jamais. Les ressources de l'île se concentrent presque exclusivement autour du secteur tertiaire : agences bancaires, exploitation touristique et promoteurs immobiliers. Le grand pont qui devait être construit au-dessus du Stretto n'a jamais été achevé — en partie en cause des pressions de groupes écologistes qui craignaient pour les conséquences sur le littoral, mais aussi parce que le gouvernement lui-même s'est toujours opposé à un projet qui menaçait de profiter presque exclusivement à la mafia. Si l'édification de ce gigantesque ouvrage a bel et bien commencé en 2052, elle n'a jamais pu être menée à bien : les grèves, puis le Grand Cataclysme lui-même, ont empêché son accomplissement. Aujourd'hui, il ne reste plus de cet ouvrage que de gigantesques piliers qui ont su résister aux atteintes du temps en raison de leur extrême modernité. La ville de Palerm (aujourd'hui Palerm) a particulièrement souffert de l'urbanisation outrancière menée dans les années 1980-2000, et plus encore du « règne » du dictateur Cataldo — un despote sanguinaire et mafieux qui est parvenu à prendre le contrôle de l'île de 2021 à 2030. A l'image de nombreux dictateurs, Cataldo s'est mis en tête de « remodeler » le paysage urbain de Palerm à son idée et comme souvent en pareil cas, les résultats se sont révélés catastrophiques. Tandis qu'une partie de la cité s'enfonçait dans une paupérisation endémique qui l'apparentait peu à peu à un véritable ghetto, l'autre portion voyait fleurir sur ses bords d'extravagantes excroissances urbaines d'un mauvais goût achevé — à base de pierre, de verre et d'acier. Lorsque la situation politique reprit un cours plus normal et que la Sicile repassa sous la coupe de l'Union Européenne, les nouveaux dirigeants de Palerm ne purent que constater les dégâts et tenter de

sauver ce qui pouvait encore l'être. Ils constatèrent avec consternation que la plupart des monuments historiques qui faisaient la fierté de l'antique cité (tels que le Parlement ou l'Église Martorana) avaient été détruits. Seuls avaient miraculeusement subsisté le Palazzo Chiamonte et la fameuse Cathédrale de Palerm. Dégoutés et amers, les responsables politiques tentèrent de faire reconstruire les édifices disparus à l'identique. Ce projet vivement contesté souleva l'ire de nombreux historiens qui soulignèrent son côté vain et artificiel, et il ne fut mené à son terme qu'en partie. Minée par les exactions de la Néo-Mafia, l'économie de la Sicile ne parvint jamais réellement à se relever des sombres années qu'elle avait vécues, et les velléités des dirigeants de l'île, qui entendaient en faire un nouvel eldorado touristique, ne furent en définitive que partiellement concrétisées.

Le Grand Cataclysme et ses conséquences
Le 25 décembre 2054, une pluie de météorites d'une ampleur inégalée s'abat sur la Terre. Aucune contrée n'est épargnée. Le bassin méditerranéen est particulièrement touché : la météorite Thémis rase l'Italie avant d'aller s'écraser sur la chaîne pyrénéenne. Les conséquences sont désastreuses pour la Sicile. Des centaines de météorites plus petites, précédant l'arrivée du météore principal, viennent s'écraser sur l'île ou à côté, soulevant des vagues gigantesques ou emportant des morceaux entiers du littoral. Quelques minutes plus tard, la majeure partie de la Méditerranée est soufflée par le passage de Thémis. Les principaux volcans encore en activité — Etna et Stromboli compris — rentrent presque instantanément en éruption. La majeure partie de la végétation est réduite en cendres par des incendies d'une extrême violence. Les villes de Palerm, Catane, Syracuse et Marsala sont détruites par le feu ou par les eaux. Sur les quatre millions d'habitants que comptent la Sicile, quelques milliers seulement parviendront à survivre : une poignée de scientifiques terrés dans une base souterraine, un bon millier de villageois particulièrement chanceux abrités sur les hauteurs, quelques riches privilégiés réfugiés dans des abris anti-atomiques plus

ou moins vétustes... Au niveau purement géographique, les conséquences du passage de Thémis sont particulièrement spectaculaires : toute la partie sud/sud-ouest de l'île s'effondre dans un fracas épouvantable, laissant à nu une série de falaises verticales aux dimensions impressionnantes. A l'extrême ouest, le pan de terre supportant la ville de Marsala se détache du reste de l'île sous l'effet de violentes secousses sismiques. Le sud-est de la Sicile, directement touché par plusieurs chutes de météorites, n'est plus qu'une collection d'îlots morcelés, séparés par de larges et profondes falaises dans lesquelles s'engouffrent de puissants torrents de lave. La mer a disparu autour de la Sicile. Toutes proportions gardées, le nord de l'île est moins touché — même si toutes les villes sont détruites et l'ensemble de la côte intégralement ravagée les éléments devenus fous. La pointe nord-est de la Sicile est partiellement détruite, mais les deux piliers érigés pour relier l'île au reste de l'Italie tiennent miraculeusement le coup. Les terres elles-mêmes ne sont pas épargnées par le déchaînement de violence qui s'abat sur l'Europe toute entière : l'éruption de l'Etna est de très loin la plus violente que le vénérable volcan ait jamais connue depuis sa naissance. La première poussée de lave est si violente que la montagne s'effondre sur elle-même. De 3300 mètres, l'altitude est ramenée en quelques heures à moins de 1500 mètres. Le cratère principal est aussitôt rempli de lave, tandis qu'un autre cratère, aux dimensions beaucoup plus modestes, se forme à quelques centaines de mètres en contrebas. Tel que l'ont connu les hommes de l'Avant, l'Etna n'existe plus. Son nouveau sommet s'est considérablement affiné — la lave encombrant ses flancs s'étant déversée sur des dizaines de kilomètres, emportant tout sur son passage. Ailleurs sur l'île, d'autres volcans dont on avait oublié jusqu'à l'existence se réveillent à leur tour. La Sicile n'est plus qu'un enfer de lave et de feu. Les incendies qui la ravagent ne cesseront que quelques jours plus tard, laissant la place à une lande désolée — à un paysage glacé d'une effrayante monotonie.



LE PLATEAU DE SILICE AUJOURD'HUI

En dehors de sa configuration générale, le Plateau de Silice n'a plus grand chose à voir aujourd'hui avec ce qu'était la Sicile au vingt-et-unième siècle. Pour commencer, la Méditerranée qui l'entourait n'est plus qu'un souvenir : ne subsistent de sa grandeur passée que quelques poches d'eau saumâtre et nauséabonde. Les côtes de l'île qui autrefois s'enfonçaient doucement dans la mer tombent désormais à pic sur des dénivelés de plusieurs centaines de mètres (deux mille mètres au sud) ; donnant au Plateau son apparence caractéristique de promontoire rocheux — un promontoire qui semble « posé » sur le sol comme un Ayers Rock monumental. Au sud, les Crevasses Stel-

lares restent pratiquement inexplorées. On murmure que leurs profondeurs regorgent de minerais précieux, mais les autorités phéniciennes ont mieux à faire que d'apporter un quelconque crédit à ces étranges rumeurs. Le Plateau lui-même a vu son relief considérablement modifié. D'une manière générale, l'altitude moyenne de l'île a baissé de plusieurs centaines de mètres. Ce qui était autrefois un territoire accidenté, fait de montagnes, de collines et de vallées encaissées ne ressemble plus aujourd'hui qu'à une immense plaine vaguement accidentée, à l'exception du quart ouest de l'île, dont une partie a été surélevée par un tremblement de terre et culmine désormais à près de 2000 mètres. Le centre du Plateau, en revanche, est devenu un véritable gryère, creusé d'une multitude de grottes, de cavernes et de souterrains naturels dont certaines bandes de

maraudeurs ont très vite compris l'utilité. Sur le versant nord, les îles-promontoires Éoliennes, pourtant surélevées par les secousses du Grand Cataclysme, ne se détachent plus que rarement dans les ténèbres de l'Obscur. Les rumeurs les prétendent habitées de créatures monstrueuses.

FAUNE ET FLORE

Comparée à d'autres régions de la Roke, celle du Plateau de Silice renferme une flore et une faune relativement abondantes. La nature même du sol est particulièrement propice à la vie : en déversant sur l'ancienne Sicile leurs milliers de tonnes de cendres et de lave, les volcans du Plateau ont instauré des conditions favorables à l'apparition de plantes particulièrement résistantes. Même si l'essentiel du paysage, comme la plupart de ceux de la Roke, présente un aspect semi-désertique, certaines espèces végétales parviennent à subsister par endroits. Le ruge est bien sûr présent sur l'ensemble du Plateau, tandis que de nombreuses forêts de champignons se dressent sur toute la partie nord de l'île. On notera également la présence d'un lichen blanchâtre, le krezén, qui prolifère dans les profondeurs des Crevasses Stellaires et peut se consommer en bouillie (le goût est détestable paraît-il, mais la valeur énergétique est étonnante). D'une manière générale, ici comme ailleurs, toute végétation chlorophyllienne a quasiment disparu. Certaines espèces de racines semi-fossilisées semblent proliférer à la surface du Plateau, surtout dans les hauteurs — leurs formes torturées courant parfois sur plusieurs centaines de mètres. Le gemel reste pour sa part un végétal aussi étrange que rare, à tel point que les botanistes phéniciens se demandent encore s'il s'agit bien de cela — un végétal. Cette sorte de corail ambré aux reflets irisés possède une forte valeur marchande car il est possible de le sculpter en bijoux ou en petites statuettes. La flore souterraine reste bien développée, avec ses mousses phosphorescentes et ses champignons géants, sans oublier les vases et les muqueuses, très présentes dans les profondeurs des Crevasses Stellaires.

La faune du Plateau est elle aussi particulièrement hétéroclite : au hasard de ses pérégrinations, le marcheur pourra croiser des yaks, des urs, des voulpes, des

razorbacks... sans compter la multitude d'insectes, de rongeurs et de parasites grouillant dans les nombreuses cavernes. Quelques espèces semblent toutefois spécifiques au Plateau de Silice. Le gorok, ou « lézard des cendres », est une sorte de varan pouvant atteindre près de trois mètres de long et proliférant dans les régions volcaniques et dans les ruines des cités. Il est capable d'ingurgiter pratiquement n'importe quoi — des débris de l'avant aux cendres elles-mêmes, qui lui fournissent les sels minéraux dont il a besoin. Bien qu'il ne s'attaque que rarement à des groupes de marcheurs, le gorok ne dédaigne pas les individus isolés.

Autre créature étrange, le lethian est une sorte de reptile volant qui semble tout droit issu de la préhistoire. Il plane sur les courants ascendants grâce à la fine membrane squameuse qui se déploie entre ses pattes arrières. Les plus grands lethians possèdent une envergure de quatre mètres et sont considérés par les marcheurs comme des présages de malheur. Si les récits d'attaque sont rarissimes, c'est semble-t-il parce que le lethian ne fond sur sa proie que lorsqu'il est sûr de son fait. L'animal pourrait bien être en vérité une Shankcréature.

On notera pour finir la présence sur le Plateau de Silice des fameuses colonies de drochs et d'une façon plus générale, le taux anormalement élevé de mammifères, sans doute dû à l'existence du stallite phénicien. De nombreuses espèces semi-domestiques (rats, cerbères) sont retournées à la vie sauvage tandis que d'autres — ruminants, petits rongeurs — ont trouvé dans la relative richesse de la flore locale la possibilité, sinon de prospérer, du moins de survivre.

ACCÉDER AU PLATEAU

Cela peut paraître absurde, mais accéder au Plateau de Silice n'est pas forcément chose aisée. Vu d'en-bas, l'île ressemble on le sait à un énorme promontoire rocheux qui semble

GOROK

- PRESTANCE 4 / Impressionner 3
- HARGNE 6 / Agresser 5
- AGILITE 4
- FORCE 8 / Forcer 6
- RESISTANCE 10 / Endurer 4, Régénérer 6
- SENS 6 / Observer 6
- TREMPE 3

ARMES	DOMMAGES
Morsure	5
Griffes	5
PROTECTION	Cuir épais 4
VIE	25

posé sur le Chaudron des Enfers. Précisons qu'il est impossible d'embrasser d'un seul coup d'œil l'ensemble du Plateau du regard. Même juché sur une machine volante, l'explorateur téméraire qui voudrait s'y risquer ne verrait qu'à quelques kilomètres tout au plus : l'Obscur porte bien son nom. Pour « grimper » sur le Plateau de Silice, plusieurs solutions peuvent se présenter. Les marcheurs équipés d'un matériel d'escalade conséquent auront tout intérêt à aborder l'île par son flanc nord, moins élevé, que par son versant sud, qui présente des à-pic vertigineux de plusieurs kilomètres. Les falaises du Plateau sont souvent très raides, mais elles ménagent au voyageur toute une série de grottes et d'anfractuosités qui peuvent lui permettre de reprendre son souffle. S'aventurer dans les Crevasses Stellaires est à la fois une bonne et une mauvaise idée : une bonne idée parce qu'une fois arrivé au bord du Plateau proprement dit, le marcheur qui aura trouvé son chemin dans ce labyrinthe naturel n'aura plus qu'un dénivelé de quelques centaines de mètres à affronter ; et une mauvaise idée, parce que les profonds canyons des Crevasses sont peuplés de créatures dangereuses et inconnues et qu'aucune route n'y a jamais été tracée. Les explorateurs venant de la Roke pourront eux se risquer à emprunter la nacelle du Pont Suspendu, qui fait le lien avec l'ancienne Italie : ce faisant, ils doivent néanmoins savoir qu'ils ne pourront éviter un premier contact avec les membres du Clan du Padre. L'Escarre (cet gigantesque escalier taillé dans la roche, sur le versant est du Plateau) possède lui l'avantage de n'être guère éloigné de Phénice, mais une fois encore, il faudra aban-

donner tout espoir d'anonymat... Les ruines des villes (Palerm, Syrak, etc.) sont également un bon moyen d'arriver sur le Plateau, car elles présentent souvent un dénivelé en « pente douce ». En revanche, la présence toujours possible de bandes de maraudeurs organisés y imposera une certaine discrétion. Dernière option : la voie des airs. Des marcheurs disposant d'une machine volante préféreront certainement atterrir dans les plaines du centre-est, pratiquement vierges de toute civilisation. Ils pourront y cacher leur engin avant de faire route vers Phénice.

TOUR D'HORIZON & LIEUX PRINCIPAUX

— Avant-poste de Bout-de-Terre :

Il s'agit de l'avant-poste le plus éloigné de Phénice. Autrefois placé sous l'autorité du stallite, il a aujourd'hui fait sécession — et il semble que les autorités phéniciennes aient baissé les bras à son sujet.

— Avant-poste de l'Abîme :

L'un des principaux avant-postes du Plateau de Silice. Installé à flanc de falaise, il est équipé d'un treuil flambant neuf. A quelques kilomètres au sud, on peut découvrir l'Escarre — l'escalier aux vingt mille marches...

— Avant-poste de la Faille :

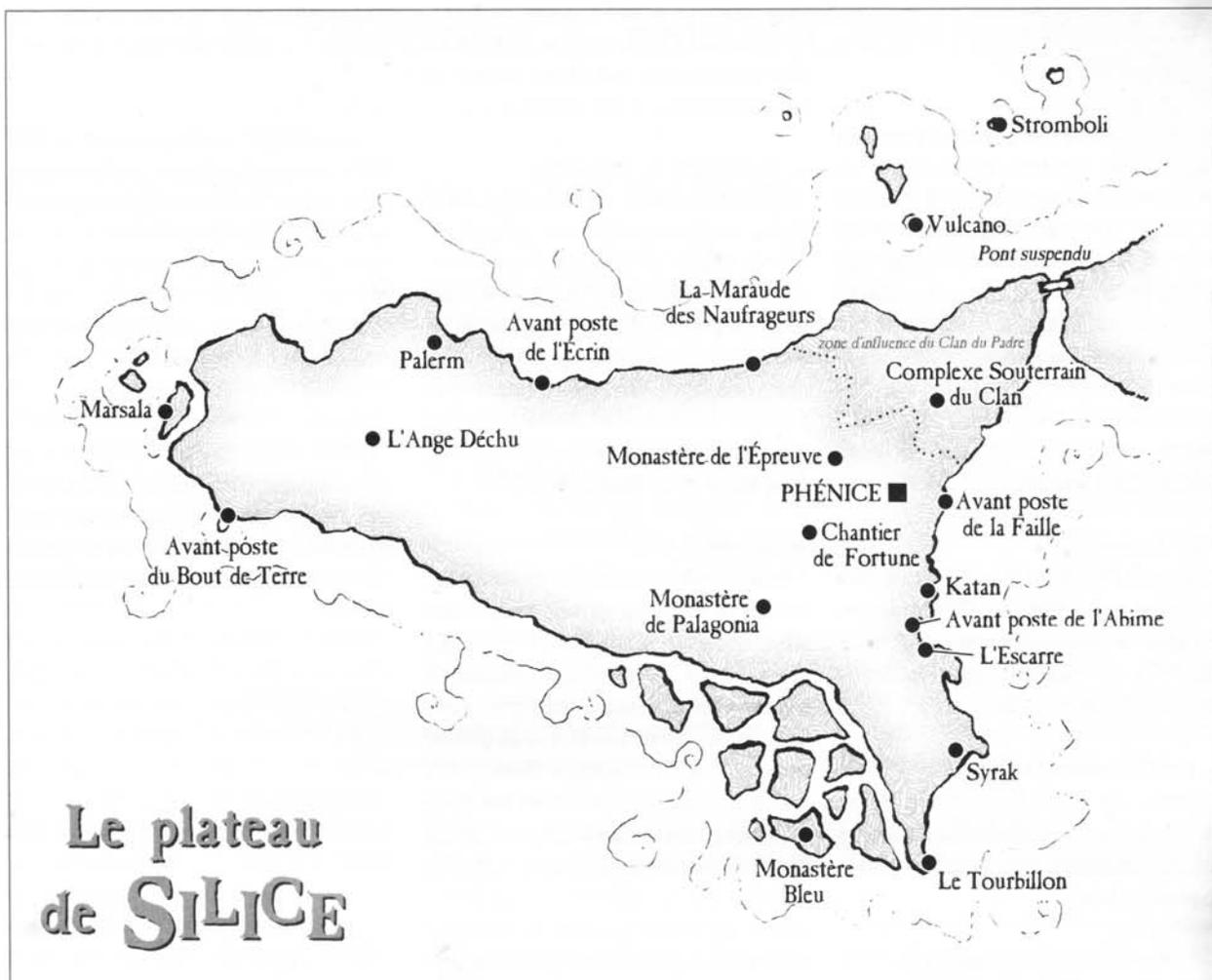
L'avant-poste le plus proche de Phénice (il n'est situé qu'à une douzaine de kilomètres — Livret 3, page 18) et certainement celui sur lequel les autorités du stallite peuvent exercer le contrôle le plus rigoureux.

— Chantier de Fortune :

Ce chantier est l'un des plus vastes du Plateau — l'un des plus dangereux aussi. Il est connu pour employer de nombreux bannis issus du stallite phénicien, dans la plus grande illégalité.

— Katan :

Avant le Grand Cataclysme, Catane était la deuxième plus grande cité de la Sicile après Palerme. Aujourd'hui, elle n'est plus qu'un tas de ruines étonnamment bien préservé, car relativement proche de l'ancien Etna. La plupart de ses habitants ont été figés par la cendre en essayant de fuir, et Katan a pour les phéniciens la réputation d'être maudite. Située entre l'Escarre et l'avant-poste de la Faille, elle n'est que très rarement visitée.



Le plateau de SILICE

Comme toutes les cités portuaires, elle a été partiellement recouverte par les eaux. La lave, elle, a été en partie arrêtée par un barrage artificiel construit à cet effet dans les années 2020. Le centre d'études sismologiques qui y a été accolé en 2032 a été entièrement détruit malgré son apparente robustesse, et son contenu charrié par les torrents de lave qui l'ont emporté sur leur passage : les chances de retrouver un objet de l'Avant dans ce secteur sont réelles, mais elles équivalent à celles d'un chercheur d'or sur un filon de plusieurs kilomètres.

— L'Ange Déchu :

Créé il y a une centaine d'années à l'initiative de courageux prôneurs, le monastère de l'Ange Déchu fut édifié à l'endroit même où, pensait-on, une météorite de petite taille s'était écrasée... quelques mois après le Grand Cataclysme. Certains y avaient toujours vu un signe : les prôneurs phéniciens en firent un lieu de recherche et de méditation. Il y a une vingtaine d'années

pourtant, le monastère fut attaqué par une horde de Shankréatures surgies de nulle part, et tous les prôneurs furent massacrés. En l'absence de nouvelles, les autorités phéniciennes se désintéressèrent de son cas : le monastère était trop éloigné, trop inaccessible (juché à 2000 mètres d'altitude, il était l'un des points les plus élevés du Plateau. Abandonné, livré à la solitude et aux tempêtes, le monastère de l'Ange Déchu est désormais un lieu hanté.

— L'Escarre :

Sculpté à même la roche il y a une soixantaine d'années, cet immense escalier qui comporte dit-on vingt mille marches descend directement vers le Chaudron des Enfers. Ce n'est pas un chemin aisé, mais c'est l'un des seuls que connaissent les marcheurs sur le flanc est du Plateau.

— Le Clan du Padre :

Ce clan d'influence mafieuse a établi son territoire sur la portion nord-ouest du Pla-

teau — sur une surface avoisinant les 450 km². Bordée de mines, creusée de repaires souterrains, la région est placée sous le contrôle de ses 200 membres, et la plupart des marcheurs préfèrent l'éviter. Le quartier général est situé dans une forêt de champignons géants.

— Le Monastère Bleu :

Situé sur l'une des îles-promontoires les plus australes des Crevasses Stellaires, ce monastère abrite une communauté de dix hommes et femmes qui par suite de dissensions internes se trouve maintenant au bord de l'extinction. Certains de ses membres veulent établir un contact avec Phénice ; les autres sont partisans d'une prudente réserve — arguant du fait que la discrétion n'a pour l'instant jamais causé de tort au petit groupe. Pourtant, un jour viendra certainement où les scientifiques du monastère, trop isolés, n'auront plus d'autre choix.

— Le Pont Suspendu :

Bien que partiellement, les hommes

du Clan de Padre sont parvenus à mener à bien le projet que leurs prédécesseurs de l'Avant n'avaient jamais réussi à concrétiser : relier le Plateau de Silice au reste du continent. Si les deux piliers principaux datent d'avant le Grand Cataclysme, le câble qui les relie s'est vu adjoindre une nacelle qui peut transporter jusqu'à quatre personnes. Inutile de préciser que le voyage, qui s'effectue au-dessus d'un gouffre d'une profondeur moyenne de huit cent mètres, n'est pas spécialement rassurant.

— **Le Tourbillon :**

La société du Tourbillon, établie à l'extrême sud-est du Plateau de Silice, vénère une sorte de maelström souterrain de boue gluante au nom duquel elle accomplit des rituels aussi étranges qu'effrayants.

— **Les Crevasses Stellaires :**

Creusée de profonds sillons, la région sud-est du Plateau de Silice n'est plus qu'un immense labyrinthe dans lequel la lumière ne pénètre jamais.

— **Maraude des Naufrageurs :**

Bien que théoriquement itinérante, la Maraude des Naufrageurs a établi son quartier général à quelques kilomètres à l'ouest du territoire du Clan du Padre. Ses quelque cent membres n'y perpètrent pas forcément l'essentiel de leurs forfaits, mais se servent du campement rudimentaire qu'ils ont établi comme un point de repère et un lieu de repos.

— **Marsala :**

cette ancienne cité sicilienne s'est littéralement détachée du reste du Plateau à la suite du Grand Cataclysme. Aujourd'hui, ses ruines sont essentiellement convoitées par des groupes de marcheurs et de maraudeurs abordant la Silice par le flanc ouest. D'une manière générale, les phéniciens estiment que les efforts consentis pour explorer les ruines des anciennes cités du Plateau ne sont que rarement rentabilisés. La plupart

estiment qu'en ce qui concerne la découverte d'objets de l'Avant, le meilleur est déjà derrière nous (mais vous, Meneur de Jeu, savez bien qu'il n'en est rien).

— **Monastère de Palagonia :**

Le seul monastère de taille respectable (trente membres permanents) qui soit encore en relation permanente avec le stallite phénicien. Certains de ses habitants sont des résidents permanents, qui y mènent une vie d'extrême austérité, dans un état de jeûne quasi-permanent. D'autres sont de simples prôneurs en visite provisoire venus mettre leur foi à l'épreuve. Le monastère abrite deux Initiés de la Maison Sarkesh.

— **Palerm :**

L'ancienne ville de Palerm n'est plus désormais qu'un champ de ruines méconnaissable, ravagé par des vagues d'une ampleur titanesque puis par des secousses sismiques d'une extrême violence, avant d'être recouvert comme presque tout le reste du plateau par une pluie de cendres brûlantes. Aux dernières nouvelles, trois bandes rivales s'y affrontent : l'une d'elle est celle du Clan du Padre, qui y envoie régulièrement, malgré la distance, des détachements chargés de récupérer des objets de valeur. La deuxième est celle des gardiens du feu de l'avant-poste de l'Écrin, chargés par leurs supérieurs de la même mission (mission dont, étant donné le danger, ils s'acquittent de moins en moins régulièrement). Le troisième est une petite bande de maraudeurs errants, qui vivent tant bien que mal dans les ruines elles-mêmes et tentent depuis plusieurs années de retrouver une cache d'arme mythique dont un mystérieux ouvrage oublié leur aurait donné la localisation approximative. Il règne dans les ruines de Palerm une ambiance à nulle autre pareille, terriblement inquiétante, presque surnaturelle avec ses corps figés par la cendre (une couche de près d'un mètre, maintenant presque solidifiée, recouvre l'ensemble de la ville) et ses créatures étrange. Les nombreux aventuriers ou marcheurs qui venus y chercher fortune n'y rencontrent trop souvent que la mort...

— **Phénice :**

Est-il réellement nécessaire de présenter l'un des plus grands stallites du monde connu — sinon le plus grand ? Peuplé de plus de

200 000 habitants, Phénice est bien entendu le seul stallite du Plateau de Silice.

— **Stromboli :**

La plus éloigné des îles-promontoires abritait il y a quelques années un avant-poste phénicien, mais les conditions de vie y étaient tellement pénibles (le Stromboli est encore en activité) que la totalité des gardiens du feu qui y résidait de façon permanente a préféré déserté. Phénice commence seulement à se préoccuper de ce problème...

— **Syrak :**

Comme toutes les cités du Plateau, l'ancienne Syracuse n'est plus qu'une ruine couverte de cendres. On murmure qu'une secte apparentée au Konkaly a bâti un temple secret, mais ce genre de rumeurs est difficile à vérifier.



LA PRESENCE PHENICIENNE

LA CONQUETE DU PLATEAU

Phénice doit une grande partie de sa prospérité à sa situation géographique. Bien qu'indubitablement hostile, le Plateau de Silice présente un rempart naturel appréciable entre le stallite et l'effroyable Chaudron des Enfers. C'est ce qui a permis l'apparition d'une volonté de conquête du Plateau. Voilà les germes, pour l'instant dérisoires, du rêve d'assainissement fomenté par les prôneurs et les gardiens du feu. Les premiers signes de domination officielle ont été la construction d'avant-postes. Une implantation critiquable : plutôt que de favoriser une mainmise sur la Silice mètre par mètre depuis Phénice, prôneurs et gardiens du feu ont préféré placer symboliquement ces fortins aux extrémités du Plateau. Il ne s'agit en réalité que d'une défense illusoire, dont la seule utilité semble être de conforter aux yeux des phéniciens l'image de grandeur de l'Âtre et de la Marche des Lumières... Des projets naissent, échouent, ou tombent ainsi dans l'oubli depuis un siècle. A l'Escarre, un escalier taillé dans la pierre au prix de centaines de vies, succède aujourd'hui un projet de monte-charge à l'avant-poste de l'Abîme. Des carrières, abandonnées depuis, ont été ouvertes pour que l'on pave des routes. Aujourd'hui délaissés, ces chemins n'ont jamais été achevés et n'aboutissent généralement nulle part. L'idée la plus saugrenue fut le projet du Rempart Flamboyant. A ces centaines de torchères disséminées aux confins du Plateau, on préfère aujourd'hui la pose par endroits d'explosifs artisanaux et de barbelés.

Il n'y a jamais eu de concertation entre les tenants du pouvoir phénicien et les arpentiers du Plateau, marcheurs ou ferrailleurs. L'Antech, mené par des bâtisseurs influents, change petit à petit ces mentalités. Les anté-quaies commencent à apporter leur pierre à une conquête plus raisonnée, plus rationnelle et plus efficace. Mais l'essor technique alimente aussi un désir de puissance industrielle pour l'instant tout aussi vain : « fracassants » et autres « chars d'amertume » ne sont encore guère adaptés à l'Obscur et à ses dangers.

LES GARDIENS DE L'OBSCUR

« Solaar n'a pas d'oeil dans l'Obscur ». La sentence résume à elle seule la charge de terreur associée chez les gardiens du feu à une affectation sur le Plateau de Silice. Elle est souvent vécue comme une punition, et trop nombreux sont les malheureux qui n'en sont jamais revenus. La peur au ventre, aigris, désenchantés, les gardiens sont les bergers de l'enfer à l'écoute des hurlements de la nuit. Comment faire long feu face aux bêtes affamées et aux monstres dégénérés, face aux maraudes, aux bandes hirsutes constituées de la lie de Sombre-Terre et de Phénice ? Pourquoi vouloir disputer au redoutable Padre ces terres maudites ? La surveillance de ces vastes territoires désolés a tout de même récemment retrouvé un sens, grâce à l'exode inexorable des rescapés des régions de l'Est, fuyant un mystérieux danger. Nombre de gardiens voient là leur raison d'être, même si la situation est loin d'être idyllique : la plupart de ces réfugiés sont refoulés à l'entrée de ce qui s'apparentait pour eux à un paradis mythique. Et rien n'est pire que de se retrouver face à un ancien réfugié, sauvé des volupes par la garde, et désormais devenu maraudeur. Dans un même ordre d'idée, la plupart des gardiens de l'Obscur militent pour l'instauration de la peine de mort en lieu et place du bannissement : tout, plutôt que de les voir hanter le Plateau de Silice et de devoir les pourchasser et les abattre. Aux périls de l'Obscur s'ajoutent la convoitise et le ressentiment : pour les gardiens du Plateau, Phénice est devenue l'objet d'une relation passionnelle : c'est pour elle qu'ils se battent, mais c'est aussi pour elle qu'ils souffrent.

Les gardiens restent tout de même à l'origine d'heureuses initiatives, et on trouve sur le Plateau de vaillants et fougueux protecteurs. Ces héros de l'ombre ont fabriqué toute une série de relais, aux murs et aux portes solides. Bien des vies ont été sauvées du froid par ces minuscules bâtisses. On leur doit aussi l'introduction des hiboux-voyageurs, dressés pour rejoindre Phénice ou l'avant-poste le plus proche. Utilisés avant

tout par les gardiens, vendus fort chers aux portes de Phénice (une centaine de Lux au maximum), les hiboux-voyageurs peuvent s'avérer utiles dans les situations désespérées. Au même chapitre, les gardiens testent des fumigènes de détresse et des poudres incandescentes. D'une manière générale, les initiatives personnelles ne sont pas rares, et les autorités phéniciennes les voient plutôt d'un bon œil. C'est ainsi, par exemple, que le flambeau Fahar Muamet a pris la liberté de mettre sur pied une Patrouille de l'Ombre (voir ci-dessous). Il est une plaie, par contre, que les gardiens n'arrivent pas à cautériser : la Maraude des Naufrageurs. Certains sont allés jusqu'à s'y infiltrer, après s'être fait passer pour des bannis, mais aucun de ces courageux espions n'a jamais été revu (Livret 2, page 33 & 34).

LA PATROUILLE DE L'OMBRE

A dos d'urs, ils sont la cavalerie du Plateau de Silice, vingt-sept hommes et trois femmes, jouissant d'une relative impunité face aux périls de l'Obscur. D'une grande confiance surtout, bien que la patrouille, dans sa courte histoire, ait plusieurs fois subi de sévères revers. Tous ont été recrutés à l'amitié, dans les tavernes ou les redoutes, séduits par l'impertinence du flambeau Muamet. Et par son idée : accompagner les réfugiés dans leurs derniers kilomètres, aider les marcheurs, traquer les pillards. Bref, imposer une loi incorruptible à ce foutu bordel.

Fahar Muamet est un jeune métis trapu, plutôt bel homme, qui a gardé de ses jeunes années dans l'Âtre un goût certain pour les beaux uniformes — goût qu'il n'impose pas à ses hommes débraillés et empestant le fauve. Homme de courage, de valeur, Fahar est unanimement apprécié et respecté de ses hommes, y compris des plus âgés. C'est son courage et sa folie qui les séduisent, pas son sens de la discipline : il a recruté les pires gredins et soudards de l'Âtre.

LA SÉCESSION DE BOUT-DE-TERRE

Fahar est un Initié, qui a vu dans la constitution de la patrouille un bon moyen — dans un premier temps — de s'approcher des mystères de l'Obscur et de servir la lumière. Une seule chose l'inquiète : depuis plusieurs semaines, sa vue baisse dangereusement, au point qu'il doit régulièrement prendre conseil auprès de ses hommes pour s'orienter et prendre des décisions. Tous l'ont remarqué, mais aucun n'ose encore commenter ce soudain handicap : la garnison a trop peur de perdre son guide et ami, et de voir un héros réduit à l'impuissance.

LE FLAMBEAU FAHAR MUAMET

- PRESTANCE 4 / Influencer 5, Impressionner 5, Séduire 5
- HARGNE 3 / Supporter 4, Surprendre 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 5, Esquiver 4, Grimper 4
- FORCE 3 / Porter 4
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4
- SENS 2 / Observer 3, S'orienter 4
- TREMPE 3 / Motiver 5, Surmonter 4, Résister 4
- COMMUNICATION 2 / Empathie 4, Représentation 3
- ÉRUDITION 1 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 3, Coutumes Gardiens du Feu 3, Légendes 2, Intendance 4, Religion 1
- TECHNIQUES 1
- ARTS MARTIAUX 4

Situé à l'extrême sud-ouest de la Silice, l'avant-poste du Bout-de-Terre a rompu tout contact avec Phénice et sa garde depuis maintenant deux ans. C'est le flambeau Orade Endis, conscient du fort sentiment d'abandon que ressentait sa garnison, qui a instauré petit à petit l'autonomie du fortin, au point de délaisser son grade. Les circonstances de la sécession ont en fait tenu à peu de choses — à la présence de quelques yacks salvateurs, l'année où la relève et la caravane d'approvisionnement ne sont jamais arrivées, par exemple. Mais surtout, c'est la venue d'une troupe décimée de routiers appelant à l'aide qui a tout déclenché. Six femmes et huit enfants venant de Salaria sont un jour arrivés aux portes du phare, leurs époux et pères restés en arrière aux prises avec des Shankréatures avides de sang. Les hommes ne revinrent jamais, et la garnison accueillit les rescapés qui modifieront considérablement la vie dans l'avant-poste. Épris d'une belle veuve phénicienne, Orade Endis décida rapidement de ne plus envoyer d'hiboux-voyageurs au rapport.

L'avant-poste, placé sur les contreforts d'une montagne, n'est accessible que par une étroite corniche, longue de plusieurs centaines de mètres. On arrive au pied d'une tour sans porte. Seules des échelles de cordes permettent d'accéder à l'entrée, située juste en dessous d'un observatoire — une tourelle de fer et de verre épais qui fit un temps office de phare. La communauté ne l'allume plus que de temps à autre pour attirer lucilles et phalènes. Elle se passe volontiers des créatures féroces, des maraudeurs et des importuns que la lumière n'avait de cesse d'attirer vers l'avant-poste. Derrière la tour, à l'abri de meurtrières, trois cours se calfeutrent sur des plates-formes. La plus haute est entièrement occupée par un solide filet et des alignements de pieux acérés.

Il reste vingt-huit personnes dans la redoute, une dizaine de gardiens ayant préféré quitter le fort le jour de la sécession (par chance pour les sécessionnistes, ils ne sont jamais arrivés à Phénice). La vie de la petite communauté s'organise autour des tâches quotidiennes et de l'éducation des enfants. Toutes les femmes sont maintenant mariées. Le souvenir de Phénice semble désormais bien lointain.

L'apparente harmonie qui règne au sein de la communauté ne doit pas faire oublier les dissensions qui menacent à chaque instant d'en rompre la tranquillité. Peut-être les femmes solariennes papillonnent-elles un peu trop ? Déjà des troubles, des rivalités, des jalousies s'immiscent parmi les retranchés. La cupidité pourrait bien, elle aussi, faire voler en éclat le fragile équilibre : en deux ans, le phare a attiré bien plus de lucilles qu'il n'en fallait pour éclairer l'avant-poste. Une fortune pour qui retournerait à Phénice. Chaque jour, l'ancien flambeau s'attend à voir l'un de ses hommes « craquer » et prendre la poudre d'escampette, sans compter la menace toujours présente d'une prise d'assaut soudaine ou d'un siège.

ORADE ENDIS

- PRESTANCE 4 / Influencer 5, Impressionner 3, Séduire 5
- HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 4, Surprendre 3
- AGILITÉ 2 / Camoufler 3, Esquiver 4, Grimper 3
- FORCE 3 / Forcer 4
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 4
- SENS 2 /
- TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 4
- COMMUNICATION 3 / Empathie 5,
- ÉRUDITION 1 / Avant 2, Coutumes Gardiens du Feu 4, Légendes 2, Intendance 5, Religion 2, Solariens 3
- SURVIE 2
- TECHNIQUES 2
- ARTS MARTIAUX 3

LES CHEMINS DE FERRAILLE

Les colonnes s'ébranlent lentement, dans le tintamarre des cargaisons bringuebalantes portées sur les échines courbées des hommes ahanant. Les chemins de ferraille dessinent sur le Plateau des trajets sinueux, qui font de longs détours pour éviter les failles. Sur quelques pentes, les carcasses et les épaves démantelées glissent parfois sur des toboggans improvisés. Les convois, partis des gisements mis à jour par les ferrailleurs, rejo-

- PRESTANCE 2 / Influencer 4, Impressionner 3, Séduire 2
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 4, Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 5, Esquiver 3, Grimper 4
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 4
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 4
- SENS 5 / Observer 6, S'orienter 5, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 4, Surmonter 3,
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3, Marchandage 5, Empathie 2
- ÉRUDITION 2 / Avant 4, Coutumes Fouineurs 4, Coutumes Marcheurs 5, Légendes 3, Intendance 4
- TECHNIQUES 3
- SURVIE 3 / Obscur 4
- ARTS MARTIAUX 3

OL DEMERIZ, prospecteur

Mi-ferrailleur, mi-marcheur, Ol Demeriz est un « filonneur », comme on dit dans le jargon des décharges de fer. Tel un véritable sourcier, il parcourt le Plateau armé de vieux aimants et d'une antique boussole qui ne fonctionne plus vraiment depuis le Grand Cataclysme : son affolement, seul indicateur fiable, indique parfois la présence d'une masse importante de métaux. Demeriz est aussi attentif aux objets qui traînent à fleur de sol : certains remontent à la surface et désignent les caches des trésors de l'Avant recouvertes par les cendres ou les sédiments. Parfois, c'est jusque dans la faune et la flore qu'il décèle la présence de l'Avant. Ol Demeriz est passé maître dans la détection de ces anomalies naturelles. En fait, ce sont les nécessités qui ont aiguisé son flair : la plupart des ruines visibles ont déjà été visitées, hormis les plus inaccessibles, préservées par des barrières naturelles ou animales. Demeriz s'est constitué au fil des

explorations une réserve de cartes, dont il distille soigneusement les données auprès des différents copeaux et antéquaires... Au péril de sa vie : on a maintes fois tenté de l'en déposséder ou de lui soutirer des informations par la force. Les marques qu'il porte sur tout le corps, ses mains et ses pieds sans ongle, sont les traces de ces tortures passées.

gnent péniblement Phénice et les dépotoirs de la Ferraille, sans autre protection que celle du nombre. Ces expéditions, souvent de grande ampleur, n'ont d'autres armes que celles portées par les ferrailleurs.

Ainsi, petit à petit, les lourds pas des ferrailleurs ont frayé d'autres voies que celles empruntées par les marcheurs et d'autres routes que celles reliant les avant-postes. Les onze copeaux des dépotoirs affirment leur emprise sur le Plateau et ses vestiges. Ils se partagent, tels les antiques nations, les régions à coloniser et à exploiter. Non sans difficultés : les luttes de territoires, les rixes, les vols et les expulsions sont innombrables. Ces conflits se modèrent dans Phénice. C'est au sein de la Première Marche que la Ferraille règle ses comptes, en attribuant par exemple à un dépotoir mal noté la conquête des zones les plus éloignées.

Il arrive que les copeaux eux-mêmes soient dépassés et que leurs chemins de ferrailles subissent les assauts par des foules attirées par la rumeur d'un filon. Ces « ruées », comme on les appelle, peuvent mobiliser maraudeurs,

marcheurs, fouineurs et ferrailleurs de tous les dépotoirs dans une violente cacophonie de dépeçage. Les ruées sont craintes des copeaux comme des gardiens du feu, rapidement débordés aux portes de Phénice. Quatre grandes ruées ont eu lieu en soixante ans — depuis que la pauvreté est maîtresse femme dans le stallite. Mortelles, désordonnées, elles n'ont fait la fortune que des plus rapides, l'abondance de biens faisant rapidement chuter la valeur marchande des carcasses : les empilements des dépotoirs en sont la meilleure preuve. Ces dernières années, sous l'impulsion de l'Antech, ce sont plus l'état de conservation des objets, des documents, des traces et leurs utilités nouvelles qui ont été mis en valeur... au détriment des quantités. Peu nombreux sont les antéquaires qui parcourent réellement le Plateau de Silice. La plupart se contentent de visites régulières. Certains organisent néanmoins de véritables fouilles — certes sans grande rigueur scientifique —, en se mettant sous la protection des copeaux de la Ferraille, de plus en plus attentifs à cette nouvelle demande.

ILLAS ERAT

Racaille parmi les bannis, Illas Erat est une forte tête, charpenté comme un urs, violent comme une troupe de mineurs sortant des assommoirs. Banni il y a trois ans pour avoir tué deux gardiens du feu, il n'a jamais digéré les longs mois d'humiliation passés dans les cages placées sous le Chemin des Justes, ni la descente de la Coulée Spirituelle, lors de laquelle une pierre lui a coûté un oeil. Sa haine de Phénice s'accroît jour après jour, au point qu'il nourrit à chaque instant des rêves délirants de vengeance — les cauchemars sont le point commun de la nuit et de l'Obscur. Petit à petit, son ressentiment s'est propagé au reste de la communauté, au point que chaque matin les bannis crachent en direction du FaRaha. Une étincelle suffirait à allumer le brasier de leur haine.

- PRESTANCE 2 / Influencer 5, Impressionner 4, Séduire 1
- HARGNE 5 / Agresser 6, Supporter 4, Surprendre 2
- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 4
- FORCE 5 / Forcer 5, Lancer 3, Porter 3
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 4, Régénérer 3
- SENS 2
- TREMPE 4 / Motiver 5, Résister 4, Surmonter 4
- COMMUNICATION 2 / Empathie 3, Éloquence 2
- ÉRUDITION 1
- SURVIE 2
- TECHNIQUES 1
- ARTS MARTIAUX 4 / Scie mécanique 3, Hache 4

LES BANNIS DE FORTUNE

Parmi la quinzaine de gros chantiers dispersés en Silice, celui de Fortune a pour particularité d'accueillir, dans le plus grand secret, nombre de bannis expulsés de Phénice. Dans une carrière à ciel ouvert, deux cents de ces bannis prè-

tent main forte à une cinquantaine de ferrailleurs. Ils vivent à même les galeries creusées dans la terre ou les ferrailles abandonnées. Fortune est un enfer où la moindre querelle se règle à coups de scies mécaniques. La mortalité y est forte, mais environ deux cents hommes, plutôt rudes à la tâche, sont chaque année expulsés du stalite... Certains échouent ici, se tuant au travail, en échange d'une nourriture peu ragoutante, de beaucoup d'alcool, et de la venue, parfois, d'un convoi de femmes acculées à une ultime misère. Le site de Fortune est connu des autorités, mais ces dernières ignorent l'importance du nombre des bannis : si elles venaient à l'apprendre, elles réagiraient sans doute violemment sur place et/ou dans la Ferraille.

LA TRANCHÉE DES SOUFRE-GUEUX

Tenue par les ferrailleurs du dépotoir de la Gueule-Rouge, la tranchée des soufre-gueux est un cimetière de voitures, de camions et d'aéroglesseurs, — des véhicules vraisemblablement bloqués dans un embouteillage fatal à l'heure de l'apocalypse. La tranchée, profonde de cinq à six mètres, semble s'étendre sur plusieurs kilomètres, et les soufre-gueux la dégagent inlassablement, récupérant les pièces les plus précieuses avant d'entreprendre le dépeçage des véhicules oxydés. Les soufre-gueux ne sont ni plus ni moins que des esclaves. Ils traînent leurs boulets, fondus sur place, alors que les ferrailleurs les tancent du rebord de la tranchée. Cette dernière est embourbée, depuis qu'une nappe d'eau a été percée. Elle s'est déversée en un torrent nauséux sur les malheureux, les charriant parmi des squelettes mis à jour, comme si la terre, ce jour-là, avait voulu vomir.

LES PÊCHEURS DE DROCHS

Itinérante, la petite tribu de pêcheurs de drochs (c'est le nom que leur ont donné les marcheurs) vit au sud-est du Plateau. La vie de ces soixante hommes et femmes (soit une dizaine de familles dont l'origine se perd dans la nuit de l'histoire) est intimement liée à l'existence du droch, petit rongeur des falaises, qui leur assure fourrure et nourriture, mais dont le mimétisme rend la capture difficile. Plusieurs rituels mystico-religieux du groupe font écho aux cycles de vie du rongeur.

Le droch

D'un tempérament espigle, cette espèce de petite souris se nourrit principalement d'une mousse accrochée aux flans des canyons et des précipices. Son pelage en reproduit la couleur. Ainsi camouflés dans les interstices pierreux, les drochs ne se devinent que grâce aux mille petites lueurs de leurs yeux perçant la nuit. A la fin du Souffle, lorsque se lève le Vent de Malheur (voir le scénario du même nom dans le présent livret), l'espèce, qui s'est abondamment reproduite, entame une vaste migration. L'instinct des rongeurs les pousse à se jeter dans le vide, avant que le Frige ne condamne les survivants à se terrer dans quelques creux profonds des falaises. Là, les drochs attendent la fin du Frige, et ne survivent souvent les dernières semaines qu'en se dévorant entre eux.

La chasse

Les pêcheurs, sous les ordres du Dentu, chassent les rongeurs lors du Souffle en tendant des filets de fil de fer barbelé dont les mailles crochues piègent les drochs. L'opération, complexe, mobilise en général l'ensemble de la tribu. Lors du Frige, les pêcheurs se suspendent à des filins et s'arment de gaffes, pour descendre en rappel le long des falaises. Ils fouillent alors les parois pour débusquer l'animal. Un seul homme ne participe pas à la pêche : le shaman, un siamois dont la tribu pense que le second corps, inerte, est l'écrin de l'âme des drochs. Il vit en compagnie d'une anomalie animale, surnommée « roi des drochs ». Il s'agit d'une dizaine de drochs dont les queues se sont entremêlées à la naissance et à jamais... Le jeune bicéphale dirige les deux principaux rites du groupe. A la fin du Souffle, les pêcheurs doivent jeter plusieurs

hommes dans le vide pour accompagner les rongeurs : des imprudents égarés dans la Silice ou, à défaut, des membres du clan. Le geste sacré précède la fête du boucanage de la viande de drochs. Lors du Frige, en cas de disette, le sorcier peut ordonner à ses meilleurs guerriers de capturer et de boucaner, cette fois, un homme...

Les pêcheurs parlent leur propre langue, composée d'environ deux cents mots, dont le sens se modifie légèrement selon les variations gutturales. L'origine du groupe est inconnue, même si les légendes parlent d'un temps lointain où la tribu comptait des centaines de familles. Le jour où les drochs cesseront leur folle migration, ce jour là, la tribu à nouveau prospérera.

Tous les quatre ans environ, le suicide massif et inexplicable des drochs prend plus d'ampleur. Fourrures et viandes sont suffisamment abondantes pour qu'un commerce puisse commencer à s'établir avec quelques marcheurs. Au terme d'un rituel de marchandage fort complexe, ces derniers troquent contre quelques babioles les surplus des pêcheurs. Pour le reste, la tribu ne se laisse approcher en général par aucun étranger. Sans être belliqueux, les pêcheurs sont agiles et prêts à se battre.

LES PÊCHEURS

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

- COMMUNICATION 2
- ÉRUDITION 1
- SURVIE 4 / Drochs 6, Obscur 3, Montagne 4
- TECHNIQUES 2
- ARTS MARTIAUX 2 / gaffe 4, Filet 5, Piochard 2

LES PASSEURS DE FAILLES

La découverte du Plateau de Silice par les marcheurs s'est longtemps accompagnée d'un esprit pionnier. Chaque exploit, chaque cime conquise, chaque voie ouverte était un défi lancé aux autres marcheurs. On trouve toujours, gravés dans la pierre, les signes distinctifs de ces marcheurs mythiques, tels Che Manégo, Fahar Drunsen, ou plus récemment, Ducci Guere.

Les passeurs de failles se sont soudés autour de ces légendes. Une vraie fratrie de marcheurs est née, au point qu'aujourd'hui elle prétend devenir un interlocuteur de choix pour le pouvoir phénicien. Les marcheurs dénoncent haut et fort les dangers des mines posées par les gardiens ou le Clan du Padre. Ils voudraient également accentuer la lutte contre la maraude des naufrageurs, et rationaliser le travail des ferrailleurs pour sécuriser la Silice. Seulement, les marcheurs n'ont jamais eu très bonne réputation. Et pour certains d'entre eux, vouloir s'occuper des affaires du stallite n'est que vanité. Il se pourrait bien que, comme souvent, cette association occasionnelle ne se dissolve au fil des disparitions et des voyages aux longs cours.

La camaraderie, la solidarité entre marcheurs a aussi ses limites. Dans l'Obscur sur le plateau désert, qui viendrait témoigner qu'untel a laissé mourir un compère ? Les dictons de marche laissent parfois filtrer d'insidieuses sentences : « la marche, c'est

DUCCI GUERE

Le temps des voyages, lors des haltes, les marcheurs palabrent et se racontent. Ces récits, ces aventures sont alors repris par les autres marcheurs. C'est ainsi que naissent les légendes : Ducci Guere est l'une d'elle. A quarante ans, c'est un chef d'expédition hors pair revenu des pires traquenards et des plus longues routes. Il a passé trois ans dans les gèoles du stallite du Sunrex. Il a été « touché par les ténèbres » comme on dit, et a pourtant survécu. Quatre années durant, il a participé à la cartographie du Plateau : il maîtrise comme nul autre la perspective et les techniques permettant de relever les topographies. Il est ensuite reparti pour une autre odyssée, jusqu'à la lointaine et mythique Cité des Ponts. On va jusqu'à dire qu'il est bon marin — une notion bien obscure pour les phéniciens. Lui s'amuse de sa popularité. Tout juste en profite-t-il pour soutenir de son aura la fratrie des passeurs de failles et entretenir la mémoire de ses amis disparus en leur offrant le nom des voies qu'il découvre. Il en rajoute même un peu quand il attise d'autres mythes — en racontant par exemple sa rencontre avec un marcheur fantôme : détenteur d'un trésor fabuleux qu'il enterra avec mille précautions, le marcheur oublia le lieu de sa cache. Fantôme, il est condamné à errer sans fin sur le Plateau de Silice jusqu'à ce qu'il retrouve sa planque...

- PRESTANCE 4 / Influencer 5, Impressionner 5, Séduire 4
- HARGNE 3 / Agresse 3, Supporter 5, Surprendre 4
- AGILITÉ 3 / Camoufler 5, Esquiver 4, Grimper 5
- FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 2, Porter 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 3
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 6, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 4
- COMMUNICATION 4 / Baratin 4, Marchandage 5, Empathie 4, Éloquence 5, Représentation 3
- ÉRUDITION 2 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 6, Région 4, Légendes 4, Intendance 5
- TECHNIQUES 2
- RELATION 3
- ARTS MARTIAUX 3

ne pas courir le risque », « on ne peut pas être deux sur le dos de l'ours », ou encore « les blessures condamnent sûrement : mieux vaut mourir de suite ». De fait, de nombreuses

disparitions sont relayées par des rumeurs évoquant des règlements de comptes.

LE CLAN DU PADRE

Si certaines rumeurs dans Phénice font parfois état d'une influente « Famille » criminelle, originaire d'une région proche du stallite et qui serait sournoisement infiltrée dans la ville lumière, peu de citoyens peuvent ou souhaitent prouver sa véritable existence. Pourtant, cette puissante organisation existe vraiment. On la trouve au nord de Phénice, dans l'Obscur, à une trentaine de kilomètres seulement du stallite. Ses membres, communauté troglodyte très organisée et aux ordres d'un énigmatique individu, sont à l'origine de la plupart des fameux champs de mines de la région, responsables de la mort de tant de marcheurs imprudents. Leur tradition criminelle est ancestrale, et leur infiltration dans Phénice, une effrayante réalité. La genèse de ce clan remonte pratiquement au cataclysme...

HISTORIQUE

Fortunato (années 0 - 63)

Fortunato, l'ancêtre fondateur du Clan, originaire de Palerm, fait partie des survivants qui établissent les premières fortifications du futur stallite. Son propre père, lui-même ancien membre d'une organisation criminelle datant de l'Avant (la Néo-Mafia), l'accompagne jusqu'au miraculeux halo de lumière aux alentours des années 20 après la catastrophe. Fortunato est alors âgé de 28 ans. En l'an 25, il est père d'un petit Marsilio. A l'époque, Fortunato n'imagine absolument pas fonder une société clanique. L'instauration de la morale religieuse et militaire, décidée à partir des années 40 par certains religieux et militaires phéniciens, ne plaît pas à Fortunato. Il ne partage pas les mêmes croyances que ces nouveaux prêtres, lui-même ayant conservé des conceptions religieuses plutôt catholiques. Il accepte encore moins la soumission à un ordre militaire composé, pour beaucoup, d'« étrangers ». Enfin, il réfute totalement une justice repo-

sant sur des fondements pseudo-mystiques auxquels il n'adhère pas. Ce sont les prémices du sentiment nationaliste, qui jettera les bases de la future organisation criminelle. Minoritaire dans le stallite — seuls quelques hommes, impressionnés par le charisme et la prestance de Fortunato, se sont ralliés à sa cause —, Fortunato prend l'incroyable décision de quitter volontairement Phénice, à la suite d'un scandale auprès de l'un des premiers grands prêcheurs de l'histoire. N'ayant pu imposer ses idées au sein de la gigantesque communauté citadine qui s'organise, il préfère s'exiler, en prenant la direction du nord. Après seulement trois jours de marche, Fortunato découvre par hasard un gigantesque réseau caverneux, à l'intérieur d'un massif rocaillieux constitué en grande partie d'une pierre semi-précieuse qui donnera plus tard son nom à la région toute entière : la silice. Il décide de s'y établir, avec ses fidèles compagnons. Fortunato établit alors un certain nombre de règles auprès de ses quelques quarante suivants. Il considère les responsables de Phénice, dans leur grande majorité, comme des envahisseurs de la Silice, des manipulateurs du peuple qui n'hésitent pas à utiliser des arguments mystiques pour asseoir leur autorité. L'objectif affirmé du Clan de Fortunato est de chasser les non-natifs de Silice et de reprendre le contrôle du Phénice. Mais cette guerre qui s'annonce doit se faire en respectant un certain nombre de valeurs, dont l'honneur et la solidarité autour de la nouvelle Famille.

Les premières opérations militaires lancées sur Phénice restent sans succès. Seule la guérilla a des chances de réussir. En l'an 63, Fortunato décède. Son fils, Marsilio, âgé de 38 ans, prend la relève.

Marsilio (années 63 - 107)

Marsilio, qui poursuit l'œuvre de déstabilisation de Phénice entamée par son père, commence à utiliser de nouvelles armes plus efficaces, dont la corruption. L'arrivée massive de populations étrangères à Phénice à partir des années 100 vient grossir les rangs du Clan, par l'intermédiaire des nombreux refoûlés qui se sont tournés vers lui. L'organisation des quelque cent membres devient de plus en plus pointue. Marsilio décide que la tradition clanique, désormais, se perpétuera toujours de père en fils. Marsilio décédant en l'année 107, c'est donc son propre fils, Carlito, qui devient le nouveau « Padre » (c'est la première fois que le terme est utilisé), à l'âge déjà avancé de 54 ans.

Les six Padre (années 107 - 280)

Chaque Padre qui se succède apporte de nouvelles traditions, la plupart ayant tendance à faire évoluer l'organisation vers une sorte de monarchie. Lumberto, le fils de Carlito, ajoute le préfixe « Don » devant son nom, sorte de titre de noblesse, pour se distinguer des autres membres du clan. De même, pour accroître les richesses du clan, les nouveaux Padre n'hésitent plus à se tourner vers ce qu'il faut bien appeler le bandi-

SOMBRE FILS OU NON ?

Le cas d'Adriano peut soulever à juste titre bien des interrogations : lui-même n'ayant été que légèrement blessé par une Shankréature, ses descendants ne présentent par réellement les caractéristiques de sombre fils. Reste que le mal est en eux : d'une façon ou d'une autre, ils sont liés à une force supérieure qui domine leur existence et influence leur destinée. Le mal ne semble pas se diluer de génération en génération : il se transmet comme un legs dont les conséquences sont encore mal connues. La présence de Shankréatures sur le Plateau de Silice n'étant après tout qu'anecdotique, vous pouvez vous permettre de rester évasif sur le sujet. Le supplément consacré aux marcheurs contiendra des informations primordiales sur l'archessence sombre et le processus de contamination qui lui est associé. Qu'il vous suffise pour l'instant de savoir qu'une telle contamination n'est jamais sans conséquences.

LE CLAN DU PADRE

POPULATION : environ 200 membres, des Natifs pour la plupart.

QUI Y ENTRE : Les indésirables à Phénice ou même les bannis peuvent être acceptés dans le clan de Don Fratone, à condition de réussir l'épreuve d'entrée (il s'agit en général de réussir une mission confiée par le Padre), puis de se soumettre à la cérémonie d'intronisation.

CONTEXTE ACTUEL : Malgré ses évolutions progressives vers la violence et la criminalité, le Clan continue d'entretenir un sentiment de fierté et d'honneur au sein des membres de sa communauté. La religion y a toujours une place de choix, même si elle a été modifiée par rapport au Catholicisme de l'Avant. Le but avoué du Padre est d'introduire une corruption toujours plus forte dans Phénice. La communauté vit de toutes sortes de trafics, dont la drogue. L'importance grandissante d'un système de monnaie, le lux, dans l'économie de Phénice constitue un intérêt évident pour le Clan, puisqu'il remet en cause les principes élémentaires érigés par les prôneurs. Pour cette raison, la présence du clan du Padre dans la Ceinture de Nux est de plus en plus forte. Les rites d'initiation des nouveaux venus sont très violents, et touchent principalement la jeunesse. Le Clan forme des tueurs particulièrement redoutables, mais il ne se cantonne pas à cette fonction. Tout est parfaitement organisé en son sein, chacun ayant une tâche précise à remplir : nettoyer le camp, chasser ou ramener une source de nourriture, effectuer les missions du Padre, infiltrer Phénice, recruter, former, livrer et recevoir des marchandises, surveiller les abords des cavernes.

LES VALEURS DU CLAN : Depuis que le fondateur de la dynastie des Padre, Fortunato, a institué un certain nombre de valeurs et de principes, ces derniers ont été érigés en dogmes par ses successeurs, et continuent d'être scrupuleusement appliqués aujourd'hui.

- **Honneur :** Ce sentiment de fierté et de dignité, malgré une morale qui n'est bien sûr pas dénuée de reproches, joue un rôle fondamental au sein de la Famille du Padre. Ainsi, la réputation du Clan doit être protégée, et les actions entreprises doivent suivre certains critères précis. On ne viole pas, par exemple, on ne tue pas d'innocents, la parole donnée est toujours respectée, etc.

- **Famille :** Quand on entre dans le clan, on intègre une famille. Le Padre, bien entendu, est la figure patriarcale emblématique de cette famille. Les enfants du Padre lui doivent le respect. En échange, le Padre leur assure un traitement juste et égalitaire, et veille à ce que personne ne soit lésé. Les femmes qui enfantent dans le Clan sont respectées de tous, et leurs enfants deviennent automatiquement membres de la Famille. L'avis des « mama » est toujours écouté avec humilité, en particulier par leurs fils, même lorsque ces derniers sont de redoutables tueurs. On entre véritablement dans la famille après le Rituel d'Intronisation du Padre. Ce dernier griffe le nouveau venu jusqu'au sang, scellant à jamais son appartenance au Clan, et le contaminant en même temps à l'Archessence sombre.

- **Solidarité :** Tout membre du clan doit se montrer solidaire avec ses compatriotes. Si l'un d'eux est en danger, il faut le secourir. Si l'un d'eux est menacé, il faut le protéger. Si l'un d'eux est tué, il faut le venger.

Insoumission. Mis à part l'autorité du Padre, lui-même garant des « valeurs » du père fondateur du clan, les hommes de Don Fratone n'acceptent aucune loi. Ils refusent en particulier les règles édictées par les gardiens du feu et les prôneurs, qu'ils considèrent comme des mystificateurs.

- **Culte :** Si l'on ne peut plus vraiment parler de religion catholique quand on se réfère aux célébrations religieuses du Clan, on peut affirmer qu'elles en découlent. Mais le temps, l'histoire particulière de cette micro-société, et surtout la contamination à l'Archessence sombre de ses fidèles ont quelque peu perverti les dogmes du Catholicisme. Ainsi, la croix est fixée à l'envers, la vierge est noire, et la communion se fait avec de la viande crue. La foi des fidèles s'apparente davantage à du fétichisme qu'à une véritable croyance à une divinité supérieure.

- **Omerta :** C'est l'une des règles d'or respectée par les membres de la Famille. On ne parle pas. Tout individu capturé, même s'il est torturé, ne doit jamais révéler la moindre information concernant le Clan du Padre. Toute dérogation à cette règle est punie de mort.

tisme : racket, vol, corruption, meurtres, trafics, se multiplient, tandis que l'organisation s'efforce de conserver, un peu paradoxalement, les fameuses valeurs ancestrales. Depuis Don Lumberto, quatre Padre se sont succédés et sont morts.

Un événement majeur, qui va encore modifier la structure du clan, survient en l'an 175. Il touche le petit fils de Lumberto, Adriano, trisaïeul de l'actuel Padre. De retour d'un bref séjour à Phénice qui lui a permis de tisser des relations avec un gardien du feu de la Halte des Ombres, Adriano ren-

contre, sur le chemin du retour, une très étrange créature, qu'il prend pour une sorte d'humain dégénéré. De nombreuses légendes racontent en effet que d'anciens complexes, datant de l'Avant, ont été ravagés suite au cataclysme, libérant une étrange énergie particulièrement

néfaste pour les organismes (la radioactivité). Les humains qui s'exposent à cette énergie invisible périssent, ou subissent d'horribles transformations. Croyant venir en aide à une victime de cette énergie, Adriano se fait attaquer par ce qui se révèle être une Shankréature, ce que le Padre ignore. Les hommes qui l'accompagnent parviennent, avec difficulté, à éliminer la créature, mais Adriano est très légèrement blessé. Sans le savoir, il est ainsi contaminé par l'archessence sombre. Son comportement évolue dès lors vers une violence accrue. Mais surtout, il transmet cette contamination à ses descendants, jusqu'à l'actuel Padre, Don Fratone.

Don Fratone (281 - aujourd'hui)

En l'an 281 après le cataclysme, Don Fratone devient, à 42 ans, le 9ème Padre de la dynastie depuis Fortunato. Très légèrement contaminé par l'archessence sombre, comme suite à l'agression subie par son trisaïeul, le nouveau Padre voit les rangs de son Clan grossir de manière spectaculaire. Pour faire le tri chez ces nouveaux venus, Don Fratone instaure de nouvelles règles d'admission, ainsi qu'une cérémonie d'intronisation très particulière : poussé par son instinct, il griffe les nouvelles recrues jusqu'au sang, les contaminant ainsi à l'Archessence Sombre, même si cette contamination est infime. Ceci lui permet d'avoir une influence plus forte encore sur leurs esprits.

Le Padre, aujourd'hui âgé de plus de soixante ans, a connu un grand malheur : le fils qui devait lui succéder, Alfonso, a été mystérieusement tué, il y a de cela 8 ans, à l'âge de 24 ans. On pense que le meurtrier est une « créature contaminée », tel que les hommes du Padre surnomment les Shankréatures. Don Fratone a depuis vu la naissance d'un second fils, Bartone, qui n'est âgé que de 7 ans. La succession du Padre pose donc problème, mais Don Fratone est persuadé de vivre encore au moins 10 ans. Cela permettrait à son fils de lui succéder à un âge acceptable,

même s'il serait alors le plus jeune Padre de l'histoire. Don Fratone consacre ainsi une grande partie de chaque journée à élever et former son fils à ses futures responsabilités. Son bras droit, un certain Cicero, n'apprécie évidemment pas cette perspective, ayant caressé l'espoir que son « mentor » lui confierait la responsabilité du Clan en cas d'accident, au moins le temps que le petit Bartone soit réellement adulte. Comme le Padre ne l'a pas vu de cet œil, Cicero a fomenté un monstrueux projet (voir plus loin).

LES RESSOURCES DU CLAN

LES TRAFICS

Nourriture

Le Clan du Padre est en relation avec le Clan de la Cuve. Les hommes de Fratone achètent de la viande congelée et prédécoupée, tout en ignorant sa provenance (Livret 2, page 31). En échange, le Padre fournit à Torgren, par un troc qui convient aux deux parties, toutes sortes de biens : drogue (champignons euphorisants, alcool), armes, vêtements... Note au MJ : s'ils mènent une enquête sérieuse, les PJ peuvent apprendre que le Clan du Padre se procure de la viande crue, vendue par un certain Clan de la Cuve. Ce peut être l'occasion de les lancer sur une sinistre aventure qui leur révélera l'horrible vérité.

Alcool

Le Clan, grâce à sa culture de champignons, produit un alcool très fort qu'il revend à prix d'or dans Phénice, ou qu'il échange contre une grosse quantité d'alcool de rue.

Armes

Le Padre se procure des armes blanches et des armes à feu dans Phénice, et même des explosifs en grande quantité : c'est Cicero, l'homme de main de Don Fratone, qui mène cette négociation secrète. Les explosifs proviennent de la redoute des Saint-Vorle.

Science

De nombreuses expéditions dans l'Obscur permettent au Clan de récupérer des reliques de l'Avant, qui sont vendues ou troquées dans le quartier de l'Inventorium, à Phénice. Le Padre ne désespère pas, un

jour, de réussir à faire fonctionner un de ces incroyables objets. Parmi les ruines les plus fouillées figure Palerm, lieu que le Padre revendique comme un authentique patrimoine de son Clan. Le fondateur Fortunato en était, rappelons-le, originaire.

Drogue

Angus Deltrin, patron des Portes Fumantes à Phénice, est un gros client du Padre. Don Fratone lui vend des champignons euphorisants.

Prostitution

Le Padre prélève des revenus aux proxénètes du quartier de la Ceinture de Nux. En échange, ses hommes le protègent contre les autres réseaux de la pègre et contre les enquêtes des gardiens du feu.

Cristaux

Grâce au Konkal (dont l'antenne phénicienne, contrairement à certaines rumeurs, n'est pas assimilable au Clan du Padre, Don Fratone parvient à se procurer des cristaux. Si le Konkal est nettement plus infiltré dans le stallite que le Clan du Padre), c'est essentiellement parce qu'il dispose des fameux cristaux attestant de la citoyenneté des phéniciens. En revanche, le Konkal n'est pas parvenu à corrompre les plus hauts responsables de Phénice, alors que le Clan est bien parti dans ce domaine. La relation entre les deux réseaux criminels fonctionne sur un échange de bons services : le Clan du Padre fournit au Konkal toutes sortes de services dans Phénice (infiltrations, corruption, fourniture de drogues et de biens consommables) et demande en échange des cristaux, que le Konkal lui fournit avec parcimonie.

Le racket

Un « impôt » a été établi sur les véhicules ou les voyageurs qui parviennent aux abords de Phénice, lorsqu'ils sont repérés par les hommes du Padre. Cet impôt peut être payé en lux ou en biens de toutes sortes (nourriture, armes, objets). Les voyageurs qui refusent de payer risquent la mort, puisqu'ils sont contraints d'affronter les hommes du Clan, fortement armés.

Les marcheurs en provenance de la Roke qui arrivent par le nord de la Silice et empruntent le Pont Suspendu, sont toujours repérés par le Clan. Ils doivent s'affranchir

d'un droit de passage équivalent à 50 lux pour emprunter le pont. Pour ce prix, les hommes du Padre guident les voyageurs à travers le gigantesque champ de mines du nord-est de la Silice.

A l'intérieur même de Phénice, plusieurs établissements sont rackettés, en particulier ceux situés dans la Ceinture de Nux. Il s'agit principalement d'auberges, de tavernes et de commerces. En échange d'une somme (en lux) réclamée à chaque nouvelle lune, le Clan assure la protection des établissements rackettés contre les autres gangs, notamment le Susano.

LA CORRUPTION

Elle est indispensable au bon fonctionnement du Clan, et notamment à ses rentrées d'argent. Le Padre s'arrange donc pour corrompre certains dirigeants de Phénice, et même des gardiens du feu, pour qu'ils n'enquêtent pas trop efficacement lorsque les agissements du Clan sont découverts. Une fois ces garanties prises, le Clan peut racketter presque à volonté les établissements du stallite.

Parmi les personnalités phéniciennes corrompues, certaines sont très haut placées, voire insoupçonnables. Ainsi, le prôneur Jubé (Livret 3, page 101) baigne dans une débauche soigneusement entretenue par le Padre (il se drogue aux champignons hallucinogènes et trompe allègrement sa femme, une prôneuse, avec les filles que lui envoie le Padre). En échange, Jubé aide le Padre en influençant les jugements ou en faussant les pistes des enquêtes menées contre le Clan. Très riche en lux que lui fournit Don Fratone, Jubé peut continuer à mener sa vie de luxure.

Pour faciliter les entrées clandestines dans le stallite, le Clan a corrompu le chef d'une Halte. Le Flambeau Huber Crête-de-Sang (Livret 3, page 21), gardien de la Halte des Ombres, laisse en effet passer les hommes de Don Fratone, sur présentation d'un document précis remis par ce dernier. En échange, Huber est toujours grassement payé en échange de ses services.

Dans le quartier des Faiseurs, Double-tour (Livret 3, page 69), qui possède des passes et des doubles de nombreuses portes de la ville et même de coffre-fort, en fait profiter le Padre. On raconte que le serrurier rembourse ainsi une ancienne dette d'un « service » que lui a rendu Don Fratone par le passé.

LES ENNEMIS DU CLAN

Le Clan du Padre compte, bien entendu, beaucoup d'ennemis. Les citoyens de Phénice sont dans leur quasi-majorité (seuls les fouineurs et les habitants de la Ceinture de Nux bénéficient d'une meilleure considération) assimilés à des ennemis, ou en tout cas, à des nantis qui profitent honteusement de la situation exceptionnelle du Plateau de Silice. Les autorités religieuses et militaires du stallite, quant à elles, sont haïes et combattues. La milice des Furets (Livret 3, page 75), qui semble au courant de l'infiltration dans Phénice d'un clan extérieur au stallite, est également activement combattue par les hommes du Padre. Leur chef, Rudor Skanzig, a même un contrat sur le dos. Enfin, le gang asiatique de Phénice, les Susano, sont les ennemis jurés du Clan du Padre. Les affrontements qui les opposent à l'intérieur du stallite sont très fréquents et souvent meurtriers.

QUELQUES PERSONNALITÉS

DON FRATONE

Assez vieux, chauve, l'œil droit recouvert d'un bandeau noir, Don Fratone se déplace toujours avec une grosse canne... en bois ! Il semble pourtant étonnamment alerte et souple pour son âge. Il est accompagné en permanence d'un énorme Cerbère, étonnamment intelligent, portant le nom de Molos. Le Padre l'aime presque comme son propre fils, ce qui n'est pas peu dire. Son trisaïeul, Adriano, a été contaminé par une Shankréature, vraisemblablement un écorché (Livret 2, page 56). Le Padre moderne est donc lui aussi contaminé par la darkessence, mais à très faible niveau. S'il n'aime pas la lumière, par exemple, il la supporte beaucoup mieux que les créatures sombres traditionnelles. Ceci dit, certains symptômes ne trompent pas : il mange de la viande uniquement crue, il est parfaitement nyctalope, et cède parfois à des accès de fureur incontrôlée. Malgré ses activités criminelles et son essence sombre, le Padre Sacré, ou Padre, comme on l'appelle communément, respecte et fait respecter un certain nombre de « valeurs » dans son clan : honneur, famille, entraide, insoumission, vénération religieuse (sorte de ca-

tholicisme noir, plus proche du fétichisme que d'une véritable religion), Omerta. Sa plus grande douleur est la perte de son premier fils, victime apparemment d'une créature contaminée. Don Fratone en a beaucoup souffert. Il voue à son dernier enfant, Bartone, âgé de 7 ans, un amour sans limite, et lui consacre beaucoup de temps. L'enfant est malgré tout élevé à la dure.

DON FRATONE

- PRESTANCE 4 / Influencer 6, Impressionner 3, Séduire 3
- HARGNE 4 / Agresser 2, Supporter 1
- AGILITÉ 3 / Esquiver 3,
- FORCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 1, Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 2 / Nyctalope 4
- TREMPE 3 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter 3

- COMMUNICATION 4 / Éloquence 5
- ÉRUDITION 4 / Avant 2, Coutumes Clan du Padre 6, Lettres 2, Région Silice 3, Religion Néo-catholique 3
- RELATIONS 3 / Ceinture de Nux 5, Halte des Ombres 4, Quartier des Faiseurs 3, Les statues-Logis 2, Prôneur Jubé 3, Flambeau Huber Crête-de-sang 5, Double-tour 4, Torgren (Clan de la Cuve) 4
- SURVIE 4 / Obscur 4, Cavernes 6
- TECHNIQUES 2 / Antech 1, Champignons 3
- ARTS MARTIAUX 2 / Canne 3

Arme : canne (lame métallique rétractile dissimulée dans le bois) : Dommages + 2, Défense + 1

MOLOS. LE CERBERE

Cet impressionnant animal, qui accompagne toujours Don Fratone, est noir comme l'ébène. Ses yeux jaunes se détachent particulièrement et confère à son regard un aspect inquiétant. Molos semble comprendre les moindres paroles de son maître, et personne ne doute qu'il est prêt à sacrifier sa vie pour le protéger.

MOLOS

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

Armes	Dommages
Morsure	3
Griffes	2
Protection : Cuir Dur 1	
Vie	13
Énergie	3

CICERO

Premier homme de main de Don Fratone, Cicero est un énorme colosse mesurant plus de 2 mètres pour 150 kg. Armé jusqu'aux dents, il manie aussi bien le falchion que le pistolet à rug, dont il est l'heureux propriétaire. Son passé est étrange : ancien bâtisseur de Phénice, il a été banni du stallite, pour une raison qu'il n'a voulu communiquer qu'à Don Fratone. Cette raison est la suivante : dans son rôle de bâtisseur, Cicero s'était spécialisé dans la géologie volcanique. Il se trouvait en mission à l'extérieur lorsque, découvrant sous terre une énorme masse sombre, il fut fortement contaminé par de l'Archessence Shankr. Interdit de séjour dans Phénice, il s'est tourné vers le Padre qui, ayant lui-même du sang sombre, a cru comprendre l'état d'esprit de l'homme. Don Fratone n'a pas jugé utile de parler de cette histoire à ses « fils » claniques.

CICERO

LE PROJET DE CICERO

Ce projet démentiel mûrit lentement depuis 8 ans. Discrètement, sans en informer le Padre, Cicero s'est mis en tête de constituer une énorme bombe, grâce au trafic du Clan, puis de la placer à proximité d'un lieu de haute activité tectonique, tout près du volcan sur lequel est bâtie Phénice. En faisant exploser la bombe, il pense pouvoir réveiller le volcan. A cet effet, Cicero a fait creuser par des réfugiés de l'est, qu'il loge dans leur chantier et nourrit depuis des années, un tunnel de deux kilomètres, qui se rapproche du fameux lieu d'activité sismique. Cicero, qui compte de plus en plus de fidèles au sein même du Clan, a l'intention de révéler son projet à l'ensemble des hommes du Clan, juste avant son « putsch » contre le Padre. Officiellement, il expliquera que ce projet servira à faire chanter les autorités phéniciennes, et donc à leur faire verser une véritable fortune en objets divers, nourriture et lux. Il ajoutera que devant un tel chantage, les prôneurs devraient même accepter de réserver tout un quartier du stallite au Clan. Il arguera enfin du fait que le Padre, âgé, refuse d'imaginer que sa succession puisse être confiée à quelqu'un d'autre que son fils, qui n'est pourtant qu'un enfant. Il insistera sur le fait qu'il est temps de confier le Clan à un véritable chef, un leader incontesté, capable de rassembler des hommes et surtout, de faire évoluer la situation de la Famille, et de lui donner accès à de nouvelles richesses. Officieusement, Cicero, motivé par sa haine de la lumière, compte mettre son monstrueux plan à exécution. Il est évident que le Padre n'approuverait jamais un tel plan, même supposé n'être qu'une menace à ne pas mettre à exécution. Cela va trop à l'encontre de son fameux code de valeurs (honneur, entre autres) : on ne met pas ainsi en jeu la vie de centaines de milliers d'hommes. C'est un acte lâche, donc contraire à tous ses principes.

En réalité, Cicero est bien plus corrompu par les ténèbres que son mentor et son esprit, envahi par l'Archessence Shankr, risque à tout instant de basculer dans la folie et l'animalité. Très ambitieux, Cicero convoite la place du Padre, pratiquement depuis son arrivée dans le Clan. Cet être cruel n'a pas hésité à tuer le propre fils du Padre, dans l'espoir que Don Fratone le désigne comme son successeur. Mais le Padre en a décidé autrement, en ayant un nouveau fils peu après le drame. Depuis cette époque, Cicero prépare un monstrueux projet.

- PRESTANCE 3 / Influencer 4, Impressionner 3
- HARGNE 4 / Agresser 4, Supporter 3
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 3
- FORCE 4 / Forcer 5, Lancer 4, Porter 5
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 3 / Nictalope 5
- TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 4

- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 3
- ÉRUDITION 3 / Avant 1, Coutumes Clan du Padre 5, Lettres 2, Région Silice 2, Religion Néo-catholique 1, Religion sombre 2
- RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 4, Halte des Ombres 4, Inventorium 4, Quartier des Faiseurs 3, Redoute de Saint-Vorle 4, Dayan de Saint-Vorle 4, Flambeau Huber Crête-de-sang 4, Double-tour 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 3, Pistolet à Rug 3

Armes : Falchion

Dommages + 3, Défense + 1 ;

Pistolet à Rug : Dommages + 4 (Portée 5/10/20)

Protection : Pièce d'armure de cuir (prot. 2)

LYCIA

Orpheline de son père, un gardien du feu tué par une Shankréature, et de sa mère, morte à son accouchement, Lycia est aujourd'hui une superbe jeune fille de 17 ans. Grande blonde aux yeux bleus, son allure élancée, sa poitrine pulpeuse et ses longues jambes galbées la rendent irrésistible. C'est par l'intermédiaire de son frère qu'elle s'est retrouvée dans le Clan. Lycia est, en effet, née neuf mois après le temps de Nux (voir le chapitre « Les fêtes religieuses », Livret 3, page 11). Considérée comme une paria, elle a pu survivre dans le stallite jusqu'à ses dix-sept ans grâce à son grand frère, Tymm, qui l'a courageusement protégée. Elle a été contrainte de quitter Phénice et a trouvé avec le Clan une « famille » d'adoption, qu'elle tolère, mais dont elle n'approuve pas les activités criminelles.

LYCIA

- PRESTANCE 3 / Séduire 6
 - HARGNE 2
 - AGILITÉ 3 / Esquiver 2
 - FORCE 1
 - RÉSISTANCE 2
 - SENS 3 / Nictalope 1
 - TREMPE 2
 - COMMUNICATION 2 / Empathie 2
 - ÉRUDITION 2 / Coutumes Clan du Padre 1, Coutumes Fouineurs 2, Légendes 1
 - RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 3, Demétril Sangor 2, Gen'Ran le Borgne 3
 - TECHNIQUE 1
 - SURVIE 3 / Stallite 3, Obscur 1, Cavernes 2
 - ARTS MARTIAUX 1
- Arme : *Poignard*
Dommages + 1, Défense + 1

TYMM

Jeune marié et père d'un nourrisson, Tymm est surtout le frère et protecteur d'une enfant maudite à Phénice, Lycia. Bien que citoyen phénicien et ancien Nourrisseur, Tymm s'est naturellement attiré l'opprobre de la population phénicienne peu après la naissance de sa soeur. Ayant de plus en plus de difficulté à survivre dans le stallite, ne voulant pas que

sa soeur sombre dans la prostitution qui lui tendait les bras dans le quartier sulfureux de la Ceinture de Nux, et ayant depuis peu une famille à nourrir, Tymm s'est laissé tenter par la pègre de Don Fratone, dont il avait entendu parler dans la Première Marche où il résidait (Ceinture de Nux). C'est donc volontairement qu'il s'est exilé, clandestinement, ce qui lui a permis tout comme à sa soeur de conserver son cristal. Même si à l'origine il ne se sentait pas attiré par le banditisme, il a été convaincu par Don Fratone et par ses valeurs. Et puis Tymm n'a toujours pas digéré la dictature morale imposée par les prôneurs de Phénice, et cette honte injuste qu'a dû subir sa famille. Depuis, le Padre est effectivement devenu une sorte de père pour lui

TYMM

- PRESTANCE 3 / Séduire 1, Impressionner 2
 - HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 1, Surprendre 2
 - AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 2
 - FORCE 3 / lancer 1, Porter 1
 - RÉSISTANCE 3 / Endurer 3, Régénérer 2
 - SENS 4 / Observer 1, S'orienter 2, Nictalope 1
 - TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 2
 - COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Empathie 3
 - ÉRUDITION 2 / Coutumes Clan du Padre 1, Coutumes Fouineurs 2, Coutumes Nourrisseurs 2, Légendes 2
 - RELATIONS 2 / Ceinture de Nux 4, Coulée de la fourche 2, Loune Jalesande 2, Demétril Sangor 3, Gen'Ran le Borgne 4
 - TECHNIQUE 2 / Corps 2
 - SURVIE 3 / Stallite 2, Obscur 2, Cavernes 2
 - ARTS MARTIAUX 3 / Arc 2, Trident 3
- Armes : *Trident*
Dommages + 3 ; Défense + 2
Arc : *Dommages + 2*
Protection : *Pièce d'armure de cuir (Prot. 2)*

et pour sa soeur. Les frères et sœurs et même la femme de Tymm, une certaine Lilandrile, sont très utiles au Clan, dans la mesure où ils peuvent facilement retourner dans le stallite sans risquer d'être repérés à l'intérieur, puisqu'ils sont toujours citoyens de Phénice et portent encore leur cristal.

LE COMPLEXE SOUTERRAIN DU CLAN

Il se compose de deux parties distinctes. Une partie sauvage, par laquelle accèdent les nouveaux venus, et qui constitue une première protection, une sorte de zone tampon (elle est décrite dans le scénario)... et une partie aménagée, qui fait l'objet des descriptions qui suivent.

Remarques : L'ensemble du réseau souterrain est faiblement éclairé, par quelques lampes à huile ou par des vers luisants. La température y est relativement fraîche, autour de 15°C, soit nettement plus doux qu'à l'extérieur. Le sol est en terre battue, les murs, lisses, sont en silice. Les lettres A, B, C, D, E, F et G font référence aux salles du plan du réseau de cavernes.

A : Les quartiers du Padre

Seul Don Fratone a le droit de pénétrer dans cette pièce, dont l'accès est protégé par une lourde porte métallique dont il est le seul à posséder la clé. Elle lui sert à la fois de lieu d'isolement et de chambre à coucher. Elle ne dispose d'aucune source de lumière, mais cela ne semble pas gêner le Padre. En plus d'une paille rembourrée d'écorce de rüeg ramollie, qui fait office de lit, on trouve quelques trésors dans cette pièce : les plans détaillant l'emplacement des mines sur le territoire du nord-est de la Silice, ainsi que des objets de l'Avant, récupérés dans les ruines de Palerm (un téléphone sans fil, un rail de chemin de fer, un CD-ROM, et surtout, deux livres, presque intacts).

B : La divine Relaxation

Cette petite pièce fermée par une fine porte métallique constitue le principal privilège accordé par le Padre à ses sujets les plus méritants (ceux qui, par exemple, ont réussi une mission, ont fourni un conseil judicieux, se sont acquittés avec efficacité d'une tâche commu-

nautaire, ont rendu un service au Padre, etc.). On y trouve un lit relativement confortable, une baignoire remplie d'eau propre et chaude et un grand miroir. La salle, éclairée par de nombreux vers luisants bleus qui lui confèrent une atmosphère très particulière et qui est isolée du reste du réseau, est considérée comme un lieu paradisiaque par les hommes du clan. L'occupation de cette pièce est accordée durant une heure, et le bénéficiaire a le droit d'être accompagné par une à trois personnes de son choix. Absolument rien ni personne n'a alors le droit de déranger les occupants durant ce laps de temps, sauf cas de force majeure. Des accouplements ont souvent lieu à cette occasion.

C : La salle de réunion

Cette grande pièce centrale sert de lieu de réunion. De gros blocs de silice ont été déposés en cercle. Les hommes et les femmes convoqués à une réunion s'y assoient, ou se réunissent autour s'ils sont trop nombreux. Le Padre, ou le conseiller qui s'adresse à eux, se tient au centre de ce cercle, sur une plate-forme qui lui permet de dominer son auditoire.

D : L'entrepôt

C'est dans cet endroit que sont stockés les produits destinés au trafic, ainsi que les principales richesses du Clan. L'accès, une énorme porte en métal, est constamment surveillé par au moins cinq gardes. La pièce est littéralement remplie du sol au plafond, occupée dans son moindre centimètre carré par des fûts de métal de récupération. Outre les champignons séchés, on peut trouver toutes sortes de denrées alimentaires, dont les fameuses « boîtes de conserve » du Clan de la Cuve, mais aussi du rueg et de l'alcool de rueg. On trouve également des armes, une grande quantité de lux, et toutes sortes d'objets de contrebande (objets de l'avant, notamment).

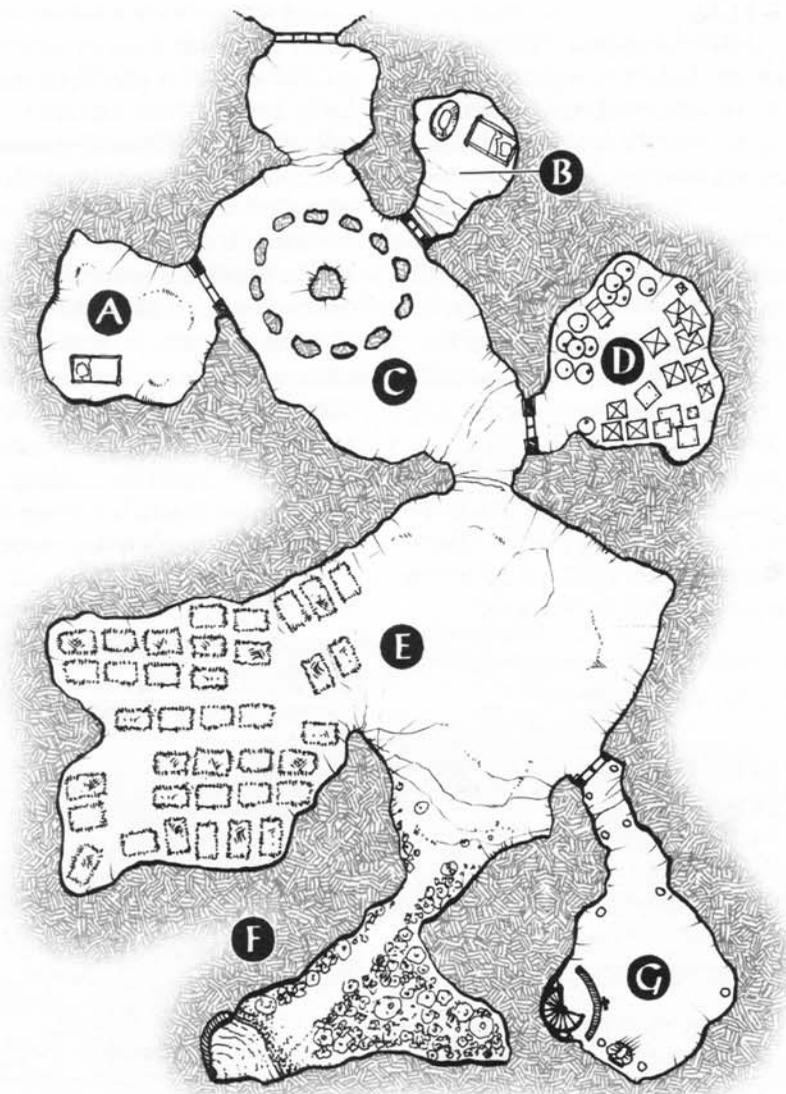
E : Les Dortoirs

La plus grande salle souterraine du réseau est consacrée aux couchers du clan : près de quatre-vingt couches, constituées d'une double épaisseur de peaux de yacks (preuve de la richesse du clan, car les peaux de bête sont fort rares sur le monde de Sombre-Terre, et donc d'une grande valeur), sont ainsi réparties de manière très serrée sur toute la surface du sol. La plupart des hommes (et femmes) du Padre dorment sur ces paillasses, d'un confort très relatif. Souvent, les couples partagent le même lit. Les couches servent à deux personnes au minimum, qui se mettent d'accord pour avoir des horaires de repos décalés, ce qui évite tout problème de place. Quand la moitié du clan dort, l'autre moitié vaque à ses occupations (entretien du campement, missions diverses, etc). Seuls Cicero et certains conseillers du Padre ont le droit de ne pas partager leur lit,

et donc de dormir quand bon leur semble. Ces conditions de vie, qui peuvent paraître un peu austères, sont au contraire jugées comme très confortables par l'ensemble des membres du clan. Juste en face du dortoir se trouve une petite cavité dans la roche, qui sert de lieu d'entraînement physique : les maîtres d'armes du clan enseignent aux nouveaux venus l'art du combat en général et le maniement du falchion, l'une des armes de prédilection du Clan.

F : La champignonnière

C'est ici que sont cultivés les champignons du Clan. La majeure partie des cultures est consacrée aux champignons comestibles, qui constituent la principale source de nourriture de la communauté. Une petite partie de la terre sert à la culture des champignons euphorisants, destinés principalement au trafic. La plupart de ces champignons sont



vendus ou troqués à des revendeurs phéniciens du quartier de la Ceinture de Nux. Le principal client est Angus Deltrin, patron de l'établissement des Portes Fumantes. Certains d'entre eux sont néanmoins directement consommés par les élus du Padre, qui les remercie de cette manière pour un service rendu. Ces élus se rendent généralement dans la salle de la Divine Relaxation pour fumer ou absorber ces champignons aux effets puissants. Un bout de rivière souterraine traverse la salle. On vient y puiser les réserves d'eau du Clan.

G : La chambre sacrée

Cette longue salle fermée par une porte de fer sert à la fois de lieu de méditation, de culte et d'intronisation des nouveaux membres. Sa décoration rococo tranche franchement avec le reste du réseau caverneux. Un tapis rouge un peu usé recouvre le sol, et une multitude de miroirs dorés ornent les murs. Plusieurs encensoirs, brûlant un mélange de rueg séché et de champignons euphorisants, tamisent la faible lumière dégagée par les nombreux chandeliers. Au fond de la pièce, une vieille statue de vierge noire de l'Avant est éclairée par deux chandeliers, également noirs. Juste en face, un pan de mur en torchis a été monté. Un Christ en croix y est fixé, à l'envers. Ce mur est, en réalité, amovible. Il cache un escalier secret, en colimaçon, taillé dans la roche, qui permet d'entrer et de sortir du réseau, sans avoir à traverser les cavernes « sauvages ». Cette voie n'est révélée par le Padre qu'aux initiés confirmés du Clan. L'escalier débouche en plein milieu du champ de mines qui protège les abords du réseau, et dont les initiés connaissent parfaitement la disposition.

Le champ de mines

Pour s'approprier sans contestation une grosse partie du Plateau de Silice (environ 450 km², soit pratiquement tout le nord-est de l'île), les trois derniers Padre n'ont pas hésité à truffer la région de mines. Leur concentration est beaucoup plus forte dans les régions frontalières du territoire qu'à l'intérieur, mais les étrangers savent qu'on peut en trouver n'importe où et qu'il est préférable, en tout état de cause, d'éviter ce terrain.

Le Padre possède des plans détaillant l'emplacement exact de la moindre de ces mines (il conserve ces plans à l'abri des re-

gards, dans ses quartiers privés). Ses hommes les plus fidèles connaissent par cœur l'emplacement de ces mines, et font payer leur savoir aux marcheurs désireux de traverser les lieux. Le Padre fait régulièrement remplacer les mines ayant explosé.

LE PONT SUSPENDU

Le projet de pont reliant l'ancienne Sicile au continent date de bien avant le Grand Cataclysme, et n'a jamais pu être mené à bien pour des raisons essentiellement politiques. De ce point de vue, la situation actuelle n'a guère évolué. Phénice avait lancé ce gigantesque projet dans les années 250, et l'avait en grande partie financé, espérant faciliter ainsi la route vers le nord, et donc vers le continent de la Roke. Mais le Clan du Padre s'est mêlé de l'affaire. Menant la vie dure aux bâtisseurs, détournant les fonds, rackettant les convois, menaçant les ouvriers, les hommes de Don Fratone ont réussi à décourager les phéniciens, qui ont finalement abandonné le projet. Seuls deux énormes piliers ont été élevés de part et d'autre du gouffre par les bâtisseurs de Phénice. Depuis, le Padre a repris les travaux à son compte... en les ramenant à une dimension plus modeste. Ce qui devait à l'origine être un authentique pont suspendu (le nom est pourtant resté) s'est réduit depuis à un simple gros câble métallique de 60 cm de diamètre, long de deux kilomètres, enjambant un impressionnant gouffre de plus de 1500 mètres de dénivellation. La traversée se fait sur une nacelle, qui peut contenir jusqu'à quatre passagers. Le Clan a instauré un droit de passage, difficile à refuser, puisque des hommes veillent en permanence sur la région.

LES DIVAGATIONS DE GULLIVER

Gulliver, les cheveux longs et ondulés, vêtu d'une toge rapiécée et chaussé de sandales montantes, harangue la foule d'une main virevoltante, d'une voix étrange et haut perchée : « Ah mais oui, mes frères... » est sa phrase d'introduction. Lorsque ces quelques mots résonnent dans l'air du matin, les spectateurs de la journée s'installent par terre en papotant ou restent debout à le toiser, pour voir ce qu'il va bien pouvoir encore inventer. Quelle est donc la fantastique aventure qu'il va aujourd'hui nous narrer ? Chut, écoutez donc...

Amitâbha

« Hum, hum. A deux cent kilomètres de Phénice, au sud du Plateau, on raconte que la terre tremble. Certains marcheurs plus aventureux que les autres ont essayé d'aller jusqu'à là-bas, mais ils ne sont jamais revenus. Mais ne brûlons pas les étapes... Mon aventure d'aujourd'hui commence par la visite d'un maître astrologue de l'Inventorium, qui vint me demander un curieux service : perché sur sa fenêtre, il disait avoir aperçu, la nuit précédente, d'étranges lueurs, de bizarres crépitements au sud du Plateau de Silice. Suivant mon instinct d'aventurier toujours en quête de nouvelles merveilles à raconter, je me décidai à partir, sans plus tarder, pour un voyage qui, j'en étais sûr, n'allait pas être de tout repos. Comme seule véritable aide, j'emmenai mon valeureux Nesgor, valet, portier et néanmoins ami, vers une destination mystérieuse, pour une enquête de premier ordre.

Mon voyage ne fut effectivement pas simple, mais je vois, à votre mine assombrie, que ce n'est pas ce qui vous intéresse vraiment. Quelles étaient donc ces mystérieuses lueurs qu'on observait encore dans le ciel, alors que le nuage noir qui nous entourait pulsait de mille feux ? N'écoutez que mon courage et ma passion, je me hâtai vers la zone désertée du Plateau de Silice. Là-bas, il n'y a que vos pensées pour vous tenir compagnie. C'est en arrivant dans le sud du Plateau, quelques jours plus tard, que je commençai à percevoir les vibrations dans le sol. Qu'était-ce ? J'avais, bien évidemment, entendu parler de ces curieux phénomènes

et mon bon Nesgor s'empressa de me rappeler le funeste destin de marcheurs qui avaient osé s'y aventurer. Je décidai que l'endroit était propice à l'exploration.

L'oreille collée contre le sol, j'entendis battre la terre comme un cœur malade. Un énorme vrombissement, une terrible toux. Et, le soir venu, j'observais à nouveau les lueurs dans le ciel. C'étaient des crachats flamboyants, qui illuminaient les zones d'ombres comme des rires et des chants. Je mourrais d'envie d'aller voir ce que c'était, de découvrir leur origine et leur utilité. Je levai donc le campement de fortune que nous avions dressé et nous repartîmes immédiatement. Que de périls n'avons-nous pas franchi pour arriver au bord du monde, là où le continent tombe à pic...

Pourtant, nous n'étions pas au bout de nos surprises. Perchés sur un promontoire rocher, nous fûmes témoins d'une curieuse procession : une dizaine de personnes, nues mais colorées, se frayaient un chemin, torches en main, dans les ténèbres en-dessous, au fond d'une grande fosse. Ils portaient d'étranges cailloux. Nesgor et moi nous cachâmes derrière un affleurement pour mieux observer la scène. La procession disposa les cailloux en spirale sur le sol. Puis, l'un des hommes, probablement le chef, se mit à parler. Je ne compris pas ce qu'il disait mais, une fois son discours terminé, il baissa la torche vers un caillou. La roche s'enflamma, enflamma les autres roches et, bientôt, la spirale prit feu. Et elle s'éleva peu à peu, tournant sur elle-même, inlassablement, comme une toupie enflammée. Elle disparut dans l'obscurité avec un ultime couinement, et les hommes en-dessous se mirent à applaudir. Quel était ce prodige ? Je n'avais jamais vu rien de tel : au-

tant de lumière et de couleurs en un même moment, ce n'était pas concevable. Alors, probablement poussé par mon sens excessif de l'émerveillement, je me levai et criai : « C'est inconcevable ! »

Je mesurai aussitôt mon erreur. Les hommes tournèrent leurs regards vers moi. Ils attendirent un moment, muets de stupeur, puis se ruèrent vers le bord du gouffre. Nesgor me suppliait de plier bagage et de repartir. Mais je voulais savoir. Aussi, quand ils arrivèrent sur moi, escaladant les parois avec de lourdes cordes munies de grappins, je ne bougeais pas. Nesgor tenta de fuir, mais il fut rattrapé et ligoté, et il hurla pour se libérer. Je me laissai emmener dignement. Vous ne me croyez pas ? Attendez donc un peu la suite...

Ils nous guidèrent, silencieux, vers une large ouverture dans la paroi, une sorte de grotte naturelle aux relents méphitiques. Je profitais du trajet pour détailler nos ravisseurs : dans la pénombre poussiéreuse, je devinais leur nudité et les curieux tatouages en spirale qui ornaient leurs peaux. Leurs yeux, que je devinais bleus, probablement usés d'avoir trop souvent contemplé la lumière dans ce monde de ténèbres, étaient perdus dans le vague. Jamais je n'avais entendu parler de tels hommes : la rumeur de leur existence n'était jamais parvenue jusqu'à Phénice. Qui savait ce qu'ils nous réservaient ?

Nous nous sommes engagés dans la grotte. A chaque nouveau pas, le vrombissement devenait plus fort, plus dense. Il envahissait les esprits et les faisait résonner de concert. Et nous sommes entrés dans une caverne immense, aussi grande que notre vénérable Marche des Lumières — non, jeune homme, je n'ai pas bu — et j'avais vraiment du mal à en voir le bout. En son centre



tournait le plus gigantesque des tourbillons de boue que j'avais jamais vu : c'était si monstrueux, si titanesque, que je ne pouvais imaginer enfer plus noir que celui-ci. Mais il tournait doucement, comme lorsque l'on brasse la soupe dans un gros chaudron de cuivre. Et, peut-être à cause de cette nonchalance, des petites maisons à pilotis étaient disséminées autour du tourbillon, amarrées à la rive par d'épais câbles probablement récupérés dans une ferraille du nord. De longues digues s'avançaient vers le nœud du tourbillon, et quelques personnes s'agitaient là, relevant de la boue des fils de pêche et des caisses de bois. Quelle était donc cette mystérieuse société ?

On me fit marcher jusqu'à la maison du Grand'ayn — que j'appris vite à connaître comme le seul dirigeant de cette micro-société. Mais je vais trop vite en besogne, n'est-ce pas ? De fait, notre présence ne fut pas immédiatement acceptée par la communauté. Je crois bien qu'ils avaient prévu de nous sacrifier à leur divinité principale, l'œil du Tourbillon, qu'ils appelaient « Amitâbha ». Régulièrement semble-t-il, des adultes dévoués se précipitaient au centre du tourbillon pour tenter de percer son mystère et de gagner « l'autre côté » — un monde perdu que chacun tenait pour mythique, mais qu'ils pen-

saient pouvoir atteindre en « perçant » la couche extérieure du Tourbillon. Tout cela, évidemment, je ne l'appris que plus tard.

Ils nous tatouèrent sans un mot, toujours menaçants. Puis ils nous firent avancer sur une large planche de bois, qui menait directement au Tourbillon. La société n'était pas peuplée, une centaine de personnes, tout au plus. Il y avait là quelques enfants, des femmes aussi. Ils se tenaient sur les bords du tourbillon, serrés les uns contre les autres, abandonnés à leur contemplation. Puis, en plissant les yeux dans l'obscurité percée des halos de torches, il me sembla reconnaître le visage d'Isidore, un homme que j'avais connu jadis, à Phénice, un marcheur qui, depuis une dizaine d'années, n'avait plus donné signe de vie. « Isidore ! » m'écriai-je donc bien naturellement, et son visage s'éclaira d'un sourire d'espoir. Il me reconnut et dit au Grand'ayn que j'étais un esprit noble et curieux, et que le monde perdrait quelqu'un si je venais à... « transcender l'univers ». Le Grand'ayn acquiesça et ordonna de me relâcher. Tel ne fut pas le sort de mon pauvre Nesgor, qui fut précipité, hurlant, dans les flots boueux. Je... Excusez-moi. J'espère simplement que son âme a trouvé le chemin de l'autre terre.

On me donna l'accolade et on me fit les

honneurs de la table du Grand'ayn. Je ne sais pas ce qu'il y avait dans mon plat, mais cela semblait provenir tout droit du Tourbillon. Tout ici semblait d'ailleurs en provenir : on y péchait, on y trouvait des objets, charriés le long de rivières souterraines. Je demandai à tout hasard ce qu'étaient ces pierres qu'ils brûlaient au-dehors. On me répondit que ces pierres étaient les présents du Tourbillon, qu'il les charriait avec les autres denrées, et qu'il les faisait monter vers le ciel pour chanter les merveilles qu'elles avaient vu en ses profondeurs. C'était une curieuse célébration, et je n'y comprenais pas grand chose. Mes hôtes ne faisaient pas grand chose non plus pour se rendre explicites : leurs regards étaient figés, comme s'ils avaient VU je ne sais quoi et sans cesse, ils se tournaient vers le Tourbillon pour l'admirer et lui sourire.

Je restai avec eux de nombreux jours. Ils semblaient me tolérer. Quel était le processus d'adoption ? Aucun rite d'initiation, aucune reconnaissance, juste des gens capables de comprendre l'attraction des hommes pour les phénomènes naturels inexplicables. Nul doute que dans cette curieuse assemblée se trouvaient de nombreux marcheurs qui s'étaient rangés à la foi d'Amitâbha plutôt que de

LE COIN DE MAÎTRE GULLIVER

Tout ce que dit Gulliver est (peut-être) vrai. La Société du Tourbillon est (sans doute) inoffensive pour les voyageurs, mais elle ne rechigne pas à effectuer un sacrifice : la société s'auto-régule et comme l'a fort justement dit Gulliver, le sacrifice d'un étranger est souvent source de bonne fortune et annonciateur d'une merveilleuse saison. Les Tourbillonneurs, puisque c'est le nom que l'on peut leur donner, sont d'anciens marcheurs qui, loin des cachotteries des prôneurs des stal-lites, ont décidé de créer leur propre mythologie. Qui sait ce qui se cache réellement sous le Tourbillon ? Les légendes, imaginées par Gulliver, annonçant le retour d'une énorme bête rampante hors du puits, sont-elles fondées ? Nul ne le sait. Seul le Grand'ayn connaît peut-être la vérité, mais son esprit embrumé ne dissocie plus la réalité de ses fantasmes. Peut-être le Tourbillon communique-t-il d'une manière ou d'une autre avec le Shankr de la Mer d'Aral. Peut-être l'Ar-chessence Shankr prend-elle ici une bien étrange coloration, différente de celle que Sombre-Terre connaît d'habitude... Et si nous allions en parler à Gulliver ?

subir un sort funeste. Pour ma part, je ne ressentais pas le besoin de me joindre à eux : j'avais tant de choses à voir que m'arrêter ici me paraissait futile.

Quels sont exactement leurs rites et croyances ? Je ne le sais guère, ils changent tout le temps. Ce que je sais, pour sûr, c'est qu'ils croient dur comme cuivre au monde d'en-bas. Comment l'imaginent-ils ? Je n'ai jamais réussi à le savoir. Mais il en célèbrent les signes. Leur culte n'est pas seulement basé sur la lumière, comme le nôtre, mais aussi sur les mouvements du Tourbillon, qu'ils interprètent de manière divinatoire : de nombreux traits de leur société sont ainsi, basés sur la superstition et la voyance. Pour eux, le Tourbillon EST l'existence. Il parle, il communique : le tout est de savoir abandonner ce que l'on a appris pour s'ouvrir à lui et le comprendre. Pour nous autres célestes, sa seule présence est une aberration naturelle : comment fonctionne-t-il ? Pourquoi est-il là ? Quand est-il né ? Les questions sont légions et s'il y a des apprentis-géologues parmi vous, ils devraient songer à s'y rendre, pour le voir de leurs yeux.

Mais le Tourbillon n'est pas toujours source de bien. Parfois, de curieuses créatures en sortent et attaquent le village. Comment ? Non, non, je n'ai pas vu ces attaques, mais j'ai vu suffisamment d'horreurs dans l'Obscur pour savoir qu'un Tourbillon de boue est un réservoir de menaces susceptible d'effrayer n'importe quel marcheur expérimenté. Comprenez seulement que cette menace constante est considérée comme aussi sacrée que le monde qui l'abrite. A l'époque de mon séjour au pied du Tourbillon, je me surprénais à rêver d'une bête monstrueuse, jaillissante des abysses pour se repaître de la chair de ses adorateurs et souvent la nuit, je me réveillais en sueur, assailli par d'incroyables cauchemars. Mais je m'emporte. Car l'existence d'une vie en-dessous implique, pour ces gens, que la vie d'au-dessus est annexe, comme une étape à franchir avant d'arriver à la vérité. Ainsi, le plongeon effectué à la fin de leur

vie est-il considéré comme une résurrection : le communiant, après une longue période de fête, se précipite, lié par les pieds, dans l'œil du Tourbillon, abandonné à sa foi et ses rêves.

Souvent, le Grand'ayn m'a invité chez lui, dans la maison la plus avancée sur la boue. Là, dans l'obscurité, il m'a raconté comment il avait, le premier, découvert le Tourbillon. Il s'était senti guidé, attiré par une force. Il m'a confié avoir combattu seul, pour chasser les créatures cornues qui s'étaient assises autour du Tourbillon, comme dans un amphithéâtre. Il m'a dit qu'il avait bâti lui-même sa ville, qu'il l'avait peuplée de sa semence. Mais il m'a aussi dit qu'il n'avait jamais vu ce qu'il y avait « sous » le Tourbillon. Lui et quelques hommes, au début, quand le culte n'était pas encore clairement établi, avaient essayé de remonter le cours de la rivière, en s'engageant plus loin dans la grotte. Seul le Grand'ayn en était revenu vivant, et ce qu'il a vu, jamais il n'a voulu le répéter à quiconque.

J'ai appris tout ce que je pouvais apprendre sur le Tourbillon. Désormais, je peux dire que c'est une des choses les plus magiques que je connaisse. Des plus intrigantes aussi. Comment un tel phénomène peut-il être aussi hypnotique ? Cela aurait-il quelque chose à voir avec ce mystérieux bain pris par chaque nouveau né — et par chaque nouvel arrivant — bain autour duquel le novice laisse la boue pénétrer les pores de sa peau lors d'une longue et lugubre cérémonie ? Quelques semaines après que le village m'ait accepté, on me donnait le choix : soit je me baignais et j'étais adopté ; soit c'était le « Chemin

Noir », que je ne connaissais pas et que je ne tenais pas spécialement à connaître. Que pouvais-je bien faire ? Alors que j'étais conduit vers le tourbillon béant, je parvins à m'enfuir, par un subterfuge dont j'ai le secret. Je donnais de coups de coudes et de pieds, je mordais les mains qui m'enserraient... Lorsque je sortis de la caverne en hurlant, je retrouvai l'odeur caractéristique du nuage de poussière et sentis la mort planer sur la plaine. Je courus pendant des heures et ne dus ma survie qu'à l'arrivée providentielle d'une caravane qui se rendait à Phénice.

C'est ainsi que je rentrais chez moi, heureux d'avoir percé, bien qu'en partie seulement, un nouveau mystère... et surtout d'en être revenu vivant. J'enseignai ce que je savais à mon ami l'astrologue, et il me remercia mille fois. Je refusai la récompense qu'il me proposait et repartis, guilleret, vers vous, mes amis, vers cette place pleine de vie, pour vous narrer mes exploits et vous demander quelques pièces pour vivre. Certains diront que je suis un menteur, comme ce Munchausen de l'Inventorium. Pourtant, ce que je dis est la stricte vérité, et je veux bien le prouver.

Mais demain, car maintenant, j'ai faim. Bonne journée à tous. »

INFILTRE !

Ce scénario est directement lié à la description du Clan du Padre, à laquelle vous devrez vous référer constamment. Il laisse une bonne part à l'improvisation, notamment dans sa deuxième partie, d'où l'importance de bien maîtriser le singulier mode de fonctionnement et de pensée du Clan.

RÉSUMÉ

En enquêtant sur une banale histoire de racket dans Phénice, les PJ apprennent l'existence du Clan du Padre, et sont amenés à s'infiltrer dans le réseau criminel, après un périlleux voyage dans l'Obscur. Là, ils finissent par découvrir le projet insensé de Cicero, et doivent réagir pour le contrer.

INTRODUCTION

L'aventure débute au moment où les PJ sont contactés par Monsieur L'Ambre (ce peut être un autre personnage énigmatique de votre cru). M. L'Ambre explique aux personnages que la tenancière d'une taverne, le Rêve Perdu, vient de subir une tentative de racket. Avec un petit sourire narquois, le vieil homme au visage vérolé ajoute que l'histoire n'est bien sûr pas aussi simple qu'elle n'y paraît. Mais il reprend aussitôt son sérieux en précisant que les PJ pourraient bien mettre le doigt sur un engrenage dont ils ne peuvent encore mesurer toutes les implications. Sur ce, M. L'Ambre disparaît, aussi mystérieusement qu'il était apparu.

LE REVE PERDU

En se rendant à l'établissement cité par leur indicateur, les PJ découvrent une jeune femme brune, recroquevillée sur un tabouret métallique. En voyant les PJ entrer, elle se présente, « Nalia », puis s'étonne que les personnages soient déjà au courant de ses déboires. Mais trop contente de l'aubaine, elle raconte en détail son histoire. Le tenancier de l'établissement, Simiagol (Livret 3, page 31) a dû s'absenter quelques jours pour aliter sa fille, qui vit à l'autre bout du stallite, et qui est tombée gravement malade. Durant cette pé-

riode, Simiagol a fait appel à sa nièce, la jeune femme qui raconte cette histoire. C'est peu après le départ de Simiagol qu'elle a subi une tentative de racket. Nalia précise alors que l'établissement n'était habituellement pas racketté, le tenancier ayant su décourager les mafiosi (il est d'un tempérament bagarreur, et surtout, il bénéficie de la protection d'un gardien du feu honnête et droit). Nalia conclut en disant qu'elle a promis au racketteur de réunir les fonds exigés, 300 lux, d'ici deux jours.

En posant des questions évidentes, les PJ arriveront rapidement à connaître les indices de base : le racketteur est âgé d'une vingtaine d'années, il est plutôt petit, chauve, assez musclé, et sa joue gauche est balafmée d'une profonde entaille. Et surtout, il ne porte pas de cristal. Il était armé d'un falchion au moment de l'incident.

Nalia, qui a songé rapporter cette affaire aux gardiens du feu, sait que seul un flagrant délit peut permettre l'arrestation du racketteur. Évidemment, cette opération se révélerait risquée et ses chances de succès demeurent très faibles.

Remarque : Le racketteur est un récent refoulé de Phénice, qui a entendu parler du Clan du Padre quand il était dans la Halte Nord. Il espère, par cet acte de racket sur un nouvel établissement, être accepté dans le Clan de Don Fratone. Il a pu entrer dans Phénice grâce aux moyens clandestins qu'a mis à sa disposition le Padre.

Si les PJ s'adressent aux gardiens du feu, ces derniers, très occupés actuellement (on a constaté un regain d'activité dans l'Âtre depuis quelques mois) leur répondent qu'ils ne peuvent se permettre de surveiller une femme simplement menacée (la logistique serait trop coûteuse). En revanche, ils demandent aux PJ de les tenir informés en cas d'évolution.

La petite enquête qui s'ensuit est très

simple, l'individu étant facilement reconnaissable. S'ils ont un minimum de logique, les PJ devraient aller se renseigner du côté des haltes de Phénice. La réaction des autorités locales sera très différente d'une halte à l'autre :

HALTE DES LOINTAINS

Melchior Astragume, dont l'excellente mémoire ne peut être contestée, ne se souvient pas avoir jamais vu un tel individu récemment, même s'il se rappelle avoir accepté au sein de Phénice, il y a de cela trois ans, un marcheur chauve, mais grand et sans balafre.

HALTE DES OMBRES

Quand les PJ s'adressent à Huber Crête-de-Sang et lui posent quelques questions, ce dernier, interloqué, marque un temps d'arrêt (Jet d'Observer, seuil de Difficulté malaisé, soit 4 réussites nécessaires). Si le jet est réussi, les PJ remarquent que, malgré ses efforts pour ne rien montrer, Huber a été surpris et choqué par les questions des PJ. Apparemment, il cache quelque chose...

En fait, Huber Crête-de-Sang, qui est corrompu par le Padre, a laissé passer le racketteur quand celui-ci s'est présenté en mission pour Don Fratone. Naturellement, le gardien du feu ne dira rien de tout cela et, en reprenant son attitude désagréable traditionnelle, n'apprendra absolument rien aux PJ.

HALTE NORD

Jar Marianus, le prôneur, après quelques instants de réflexion, se souvient avoir refoulé il y a quelques jours un marcheur louche correspondant à cette description, parce qu'il ne voulait pas rester en quarantaine. « Il devait certainement souffrir d'une assez grave maladie », conclut Jar.

L'enquête des PJ révèle donc, après leur passage par la Halte Nord, que le racketteur est vraisemblablement un récent refoulé. L'information a son importance, car elle prouve que l'individu a pu pénétrer de manière clandestine à l'intérieur de Phénice.

Le meilleur moyen de retrouver le racketteur consiste à faire le gué autour du Rêve Perdu. Le troisième soir, le racketteur entre tranquillement dans l'établissement. Les PJ peuvent lui tomber dessus. Mais ils se font en même temps repérer par un des informateurs du Padre, qui espionnait discrètement le racketteur. Le seul moyen, pour les PJ, de remarquer cet homme est de préciser qu'au moment où a lieu la capture, ils observent spécifiquement les alentours. Ils ont alors droit de tenter un Test d'Observer, 4 réussites étant nécessaires. L'homme du Padre, dans ce cas, n'attaquera pas les PJ le soir même, mais il tuera tout de même le racketteur (voir plus loin).

TENTATIVE DE MEURTRE

Le racketteur, trop jeune pour avoir assimilé les valeurs du Clan, ne respectera pas l'Omerta, et racontera son histoire. Il précisera même l'emplacement du réseau caverneux, 30 kilomètres plein nord : « repérer une forêt de champignons puis tourner à droite et continuer sur un kilomètre ». Dans la nuit qui va suivre, un des PJ

(au hasard) subira une tentative de meurtre. Débrouillez-vous pour bien l'orchestrer (dans la chambre, par exemple, un carreau d'arbalète brisant la fenêtre et se plantant à quelques centimètres du visage du PJ). Quelles que soient les précautions qu'aient prises les PJ, le racketteur, lui, est tué.

Cette fois, les PJ comprennent qu'ils ont vraiment mis le doigt dans un dangereux engrenage, comme l'avait prédit M. L'Ambre. Faites comprendre aux PJ qu'ils ont intérêt, pour le coup, à prévenir les autorités de Phénice. Devant ces nouveaux éléments, les gardiens du feu prennent la chose très au sérieux, mais réclament des preuves. La menace est cependant suffisamment sérieuse pour que les prôneurs eux-mêmes proposent de financer une expédition constituée des différents PJ. Pourquoi les personnages et pas les gardiens ? Deux raisons à cela : 1) les PJ viennent de démontrer leur débrouillardise et leur sens de l'enquête ; 2) les gardiens sont tous très occupés en ce moment, et les pistes et les menaces ne sont pas suffisamment précises pour le moment. Les PJ n'ont plus qu'à faire leur préparatifs, et en route !

EN ROUTE POUR L'OBSCUR

Les PJ, grâce à l'aval des gardiens du feu et des prôneurs, n'ont aucun problème pour quitter Phénice par la Halte Nord.

Remarque : pour tout le voyage dans l'Obscur qui attend les PJ avant leur arrivée au réseau caverneux du Padre, le modificateur quotidien d'hostilité est fixé à — 2 (Livret 1, page 64). Un jet de Survie doit être effectué par chaque PJ à la fin de chaque journée. En cas d'échec, la perte est de 2 points (dégâts notés également dans le compteur Intempéries).

1ER JOUR

Nous sommes en pleine saison du Souffle, et les PJ s'en rendent bien compte en avançant dans cet inquiétant paysage gris, balayé par d'incessantes bourrasques de vent froid, qui soulèvent la poussière et glacent les os. Mais l'impression de froid provient surtout de ce vent continu, car la température, relativement clémente, tourne malgré tout aux alentours de 5°C. Après une progression de quelques heures vers le nord rendue difficile par le vent qui parfois leur fait face, les PJ observent une inquiétante colonne noire qui s'approche vers eux à la vitesse d'environ 50 km/h. C'est une mini-tornade, une de celles qui empoisonnent fréquemment la vie des marcheurs en cette période de l'année. Les personnages ont quelques instants pour trouver un moyen de se protéger efficacement. Faites-leur décrire leur méthode de protection contre le vent et le froid (exemple : creuser un trou dans le sol, utiliser une grande couverture comme paravent, se blottir tous ensemble pour se tenir chaud, etc.), puis fixez un seuil de difficulté allant de 1 à 3 réussites en fonction de leurs idées. Les PJ doivent ensuite effectuer un test de Trempe pour ne pas être démoralisés ou gelés par cette rude tempête. Le soir venu, les PJ sont plongés dans une obscurité quasi totale. Mais la tornade, fort heureusement, s'est dissipée. La nuit se déroule sans problème majeur.

2^{EME} JOUR

Le lendemain, dans la grisaille du petit matin, les PJ reprennent leur route vers le nord sous un vent violent, qui semble reparti de plus belle. Peu avant la mi-journée, ils traversent un champ de cendres toxiques. Les bourrasques de vent, qui redoublent soudainement, leur font courir un risque d'étouffement. Cette fois, les PJ doivent effectuer un test de Survie/Obscur. 2 réussites sont nécessaires pour s'en sortir sans séquelle. En cas d'échec, les PJ perdent 3 Points de Vie, qu'ils notent dans le compteur Intempéries. Quelques heures après cet incident, alors que la journée touche à sa fin, le groupe de marcheurs traverse une curieuse plaine couverte d'une pellicule de moisissures phosphorescentes de couleur bleue, chatoyant sous les bourrasques de vent. Mais ils ne déplorent, heureusement, aucune nouvelle mésaventure au moment de passer leur seconde nuit sous les noirs nuages.

3^{EME} JOUR

Le lendemain matin, la tempête s'est calmée, et la marche peut reprendre. Au milieu de la matinée, faites procéder à un jet de Sens à vos PJ. Si l'un d'entre eux au moins obtient trois réussites ou plus, il remarque, à une centaine de mètres, un imposant animal, immobile, le groin au vent. Il s'agit d'un razorback. Les PJ peuvent voir en lui un dangereux monstre, bien sûr, mais ils peuvent aussi le considérer comme une formidable et inespérée source de nourriture. Ce qui se passe ensuite dépend donc d'eux. S'ils contournent l'animal, ils éviteront tout problème. S'ils poursuivent leur chemin tout droit, qu'ils aient échoué dans leur jet de Sens ou qu'ils souhaitent manger du sanglier rôti, ils devront affronter le monstre porc. Les caractéristiques du razorback figurent dans le Livret 2, page 39. Dans le milieu de l'après-midi, les PJ atteignent la fameuse forêt de champignons géants, synonyme de la fin de leur périple. Haut d'environ deux mètres, les champignons ont des couleurs vives, du rouge au mauve, leurs lamelles tirant plutôt vers le jaune — orangé. Un agréable parfum émane de cette forêt.

Si les PJ se tiennent loin des champignons, il ne leur arrive rien de fâcheux. S'ils se montrent trop curieux pour résister à la tentation d'aller les observer d'un peu plus près, ils risquent un petit incident. En s'approchant un peu trop de ces champignons, on s'expose à une projection de spores hypnotiques. Un test de Hargne/Supporter est requis, avec au minimum 3 réussite. En cas d'échec, le personnage sombre dans un profond sommeil, qui durera trois heures. Les malheureuses victimes de ce sommeil forcé sont en général dévorées par les meutes de loups errants aux alentours.

LE CHAMP DE MINES

S'ils ont bien retenu les indications du racketteur, les PJ doivent prendre la direction de l'est après la forêt. Il leur faut à présent parcourir 1 km pour arriver dans le territoire du clan. Mais ce que ne leur avait pas dit l'informateur, c'est que le terrain est truffé de mines ! Décrivez aux PJ une multitude de cadavres éclatés, certains à l'état squelettique, à proximité de cratères. Ils devraient rapide-

ment comprendre la situation. Il leur faut à présent trouver un moyen d'éviter de marcher sur une mine (les membres du clan connaissent, bien sûr, par cœur l'emplacement des mines). Comme ils savent à peu près où ils vont et surtout sur quelle distance, les PJ peuvent estimer que leur progression n'est pas forcément suicidaire. Car jamais un marcheur qui ignorerait l'existence de ces cavernes ne se risquerait à évoluer en plein milieu d'un champ de mines.

Exemple de progression : lancer des objets lourds devant soi (grosses pierres), puis effectuer un test d'Agilité (2 réussites requises) pour marcher exactement dessus. En cas d'échec au test d'Agilité, le PJ pose un pied par terre. Il faut alors procéder à un test de hasard, simulé ainsi : le MJ lance trois dés. S'il obtient 4 succès, le PJ a marché sur une mine. Il encaisse des dégâts de niveau 7 (7 points de vie à soustraire), mais il a droit à un test de Résistance qui diminuera les dégâts du nombre de réussites. Il faut effectuer 4 tests d'Agilité pour arriver au massif siliceux dans lequel se terre le Clan du Padre.

L'ARRIVÉE DANS LES CAVERNES

Après leur pénible odyssée dans l'Obscur, les PJ pénètrent enfin dans le fameux réseau souterrain. Un assez long couloir s'étend devant eux, et s'enfonce progressivement sous terre, selon une pente assez douce. Les parois rocheuses du tunnel sont incroyablement lisses (rien d'étonnant à cela, puisqu'elles sont en silice). Après une trentaine de mètres de progression, les PJ se retrouvent dans une obscurité presque totale. S'ils n'ont pas de lumière avec eux, ils terminent leur progression les bras tendus, jusqu'à ce qu'ils finissent par toucher le bout du tunnel. Le tunnel, en fait, débouche sur un gros rocher en granite, qui sépare le couloir en deux. Mais deux portes métalliques en bloquent l'accès.

Si les PJ sont intrigués par le rocher, qui n'est pas composé de silice mais d'une sorte de granit de couleur verte, ils décideront peut-être de l'observer de plus près. S'ils tapent dessus (avec leurs mains, ou avec une arme), ils constatent qu'il sonne creux. S'ils observent minutieusement ce rocher, à l'aide d'une source lumineuse (vous pouvez éventuellement leur faire effectuer un test d'Observer, en réclamant au moins trois réussites), ils remarquent une très fine rainure qui semble dessiner un rectangle de 2 mètres de hauteur environ sur 90 cm de large. Un petit test d'Agilité (4 réussites nécessaires) leur permettra alors de mettre à jour un passage secret, visiblement creusé dans la roche (voir plus loin).

Les PJ devraient être surpris en constatant que les portes ne sont pas fermées à clé.

LE TUNNEL DES RATS (A)

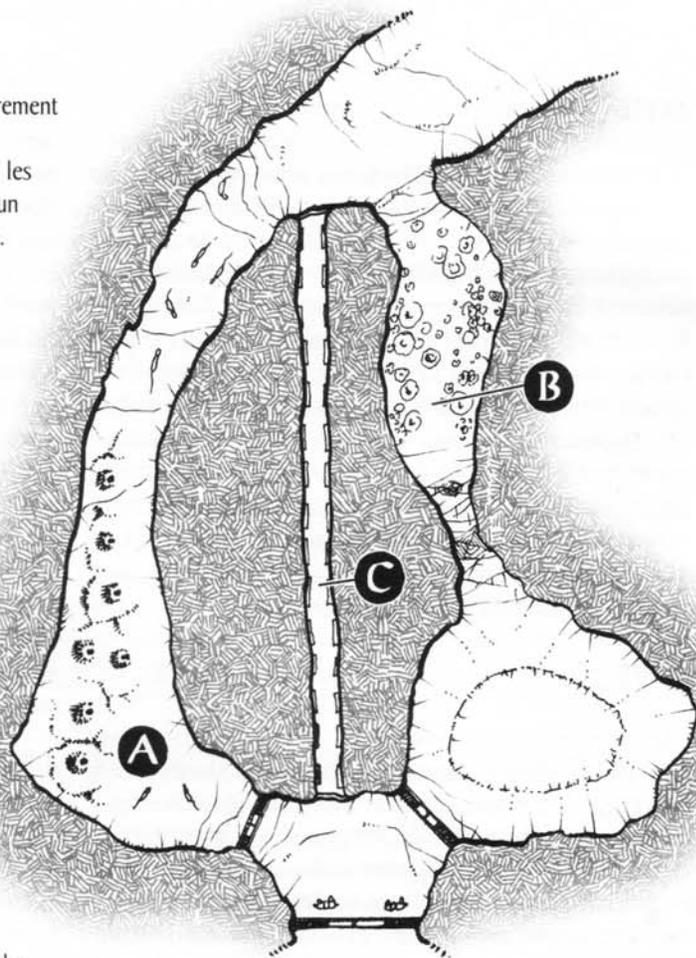
Le couloir qui se présente devant eux est large d'environ 4 mètres, et tourne légèrement sur leur gauche. Une étrange odeur, vaguement animale et assez nauséabonde, règne dans les lieux. A chaque pas qu'ils font, les PJ émettent de petits craquements secs : ils écrasent en effet des champignons, qui tapissent le sol. Attention ce-

pendant à ne pas les manger, ils sont particulièrement toxiques (comme le révélera un test de Survie).

Après avoir progressé d'environ une dizaine de mètres, les PJ remarquent un nombre élevé de petits trous dans le sol (un de ces trous est nettement plus large que les autres, d'ailleurs). En s'en rapprochant, ils constatent qu'il s'agit vraisemblablement de terriers, qui doivent mener à l'extérieur de la caverne (test éventuel de Survie/Animaux). C'est au moment précis où ils aboutissent à cette déduction qu'ils entendent de petits couinements tout autour d'eux. Laissez-leur à peine le temps de réagir et décrivez-leur une multitude de gros rats difformes qui leur sautent dessus. Affamés, les rongeurs n'hésitent pas à planter leurs crocs dans la chair des visiteurs, pour s'en nourrir. Ces rats, plus ou moins transformés suite à l'absorption de champignons mutants, sont vraiment monstrueux : dotés de 6, 7 ou 8 pattes, d'une queue démesurée, d'un museau atrophié ou au contraire proéminent, leur peau est nue ou alors couverte d'un pelage surabondant noir. Chaque personnage doit affronter l'équivalent d'un groupe de 4 rats. Utilisez, pour chaque groupe de rats (Livret 2, page 37 — Remarque : dans notre cas précis, les caractéristiques fournies dans Dark Earth représentent un groupe de rats, et non pas un simple rat). Dès que les PJ ont éliminé la menace des rongeurs mutants (ils peuvent s'entraider), la progression se poursuit. Le couloir, qui continue de tourner vers la gauche, s'élargit brusquement. Avant d'atteindre le bout du tunnel, les personnages entendent cette fois un grondement sourd qui s'apparente un peu à un rugissement. Tapis au fond du couloir, juste devant ce qui semble être une porte, deux gros félins se distinguent dans le noir, par leurs yeux qui brillent dans le noir. Il s'agit d'un couple de puants, ayant élu domicile dans cette caverne (Livret 2, page 40). Cet abri est idéal pour eux, car ils sont ainsi protégés des rudes conditions climatiques de l'extérieur. Quant à la menace des rats, elle a été de courte durée quand ces derniers ont constaté l'incroyable férocité des félinés, et surtout, leur mode de défense odorant. Si les PJ s'y prennent bien, ils peuvent éviter les ennuis avec les puants, qui contrairement aux rats, n'attaquent pas inconsidérément. S'ils se montrent agressifs ou maladroits, en revanche, ils essuieront une abominable attaque odorante qui les contraindra à faire demi-tour et emprunter un autre passage (Test éventuel d'Endurer, 5 réussites nécessaires pour ne pas s'évanouir sous l'épouvantable odeur).

LE TUNNEL DES CHAUVÉ-SOURIS (B)

En pénétrant dans ce large couloir (près de 6 mètres de largeur) qui va en se rétrécissant, les PJ sont frappés par le nombre incroyable d'insectes qui y pullulent. Une nuée d'insectes volants produit en permanence un bourdonnement très désagréable, et le sol lui-même, partiellement couvert de champignons (mutants), abrite deux colonies de gros insectes : l'une composée d'insectes ressemblant à des scarabées, l'autre, d'énormes cancrelats. Les parois



de ce couloir sont elles aussi recouvertes de dictules, insectes aux pattes démesurées (30 cm), capables de se déplacer à très grande vitesse sur une paroi rocheuse. Les PJ qui observent les dictules peuvent tenter un test de Survie (2 réussites nécessaires). En cas de succès, vous pouvez leur préciser que les gigantesques pattes de ces insectes sont recouvertes d'un suc sucré très prisé dans Phénice. Avis aux amateurs !

Avancer au milieu d'une multitude d'insectes qui se collent sur leurs cheveux, leur grimpent sur les jambes, pénètrent sous leurs habits, n'est pour les personnages ni agréable, ni facile. Un test de Trempe s'impose (2 réussites nécessaires). Après 16 mètres d'une difficile progression, les personnages ne peuvent plus avancer qu'à la queue leu leu, tant le passage s'est rétréci. Mais juste derrière l'étroit conduit, on distingue une grande cavité. Si le PJ en tête de file précise au moment de passer par le boyau rétréci qu'il observe scrupuleusement le passage (test de Sens/Observer, 3 réussites nécessaires, mais pour une fois, c'est vous qui effectuez ce test, derrière votre écran, sans dire au personnage s'il est réussi ou non), il peut remarquer une toile d'araignée tissée à hauteur de son cou. En passant au dessous ou en l'arrachant avec une arme, par exemple, le PJ évite l'attaque de l'énorme araignée venimeuse qui l'a tissée, et qui réagit à la moindre de ses vibrations. En revanche, si le PJ n'a pas prêté attention ou s'il a raté son test d'Observer, il se fait piquer dans le cou par l'araignée au poison foudroyant. Faites effectuer au malheureux PJ un test de Résistance. S'il n'obtient pas au moins trois réussites, il perd 8 Points de Vie quelques minutes après l'incident. S'il obtient au moins trois réussites, la perte n'est que de 4 Points de Vie. En entrant dans la grosse cavité de 16 mètres

sur 8, les PJ constatent que le plafond, couvert de stalactites, est ouvert sur l'extérieur, par une trouée d'environ 3 mètres de rayon. Les insectes semblent moins nombreux que dans la pièce précédente. En revanche, une nuée d'imposantes chauve-souris salue l'arrivée du groupe de personnages. Se nourrissant généralement des nombreux insectes présents dans les lieux, ces volatiles ne dédaignent pas le sang. C'est pourquoi quelques-uns se risqueront à goûter le sang des PJ (en s'attaquant au cuir chevelu ou au visage). Faites attaquer en tout trois chauve-souris, puis laissez les personnages atteindre l'antichambre voisine.

CHAUVE-SOURIS VAMPIRE

- PRESTANCE 1 / Impressionner 2
- HARGNE 4 / Agresser 2, Supporter 2, Surprendre 4
- AGILITE 5 / Camoufler 3, Esquiver 2
- FORCE 2
- RESISTANCE 2 / Endurer 4, Régénérer 4
- SENS 5 / Observer 2, S'orienter 5, Surveiller 2
- TREMPE 4 / Surmonter 3

ARMES	DOMMAGES
Morsure	2
PROTECTION	0
VIE	7
ÉNERGIE	2

LE PASSAGE SECRET (C)

Il ne fait aucun doute pour les PJ que le long couloir d'une trentaine de mètres qui se présente devant a été creusé par des hommes. Parfaitement droit, le couloir traverse un bloc de roche qui contrairement à ce que les PJ ont pu observer jusqu'à présent, n'est pas en silice mais en granite. Des éclats et des traces de poinçon sont nettement visibles sur les parois, éclairées à intervalles réguliers par des bacs en verre, fixés au mur, qui contiennent des sortes de gros vers luisants (remarque : ces derniers sont nourris régulièrement par les hommes du Padre). La progression dans ce tunnel se fait sans encombre pour les personnages, qui aboutissent à une nouvelle porte camouflée dans la roche, mais facile à ouvrir cette fois. La porte donne sur l'antichambre.

Remarque : ce passage secret n'est pas tout de suite révélé aux nouveaux membres du Clan. Quand ils ont atteint un certain degré de confiance au sein de la Famille, le Padre leur dévoile son existence, ce qui leur permet de se rendre dans l'enceinte principale sans avoir à emprunter l'un des deux passages sauvages, nettement plus périlleux. Plus tard, quand ces membres auront franchi une nouvelle étape de confiance, le Padre leur révélera l'existence de l'escalier en colimaçon, qui de la surface mène directement dans la Chambre Sacrée (voir plan du réseau caveau).

L'ANTICHAMBRE

Quel que soit le passage emprunté par les PJ, ils finissent forcément par déboucher sur cette antichambre, surveillée en permanence par deux gardes lourdement armés. Les deux hommes protègent l'accès à une très épaisse porte de métal, fermée et dont ils ne possèdent pas la clé (ils ne peuvent ouvrir la porte qu'en le demandant au garde qui se trouve de l'autre côté).

Les PJ doivent leur exposer leur requête. Ils ne sont alors conduits au Padre qu'escortés et désarmés.

L'INFILTRATION

Les PJ sont conduits dans la salle de réunion du Padre (voir plan). Ce dernier est assis sur la plate-forme centrale, et les invite à s'installer sur les blocs de silice qui forment un cercle autour de cette plate-forme. Commence alors un interrogatoire tendu. Menez-le par des questions simples posées aux PJ : « D'où venez-vous ? » ; « Comment avez-vous entendu parler de nous ? » ; « Pourquoi voulez-vous rejoindre nos rangs ? » ; « Quelle garantie avons-nous que vous n'êtes pas des espions ? » etc.

En fonction de la crédibilité des réponses fournies, fixez un seuil variant de 2 à 4 réussites nécessaires à un test de Communication. Si ce test est réussi, les PJ sont admis pour la première partie du recrutement. Heureusement pour eux, l'informateur du Padre qui a tenté de les éliminer, est resté dans Phénice, et n'a donc rien rapporté de ce qu'il a vu.

Les PJ peuvent à présent aller et venir dans certains lieux du complexe, mais demeurent constamment surveillés et régulièrement interrogés (pour vérifier s'il n'y a pas de contradiction dans leurs propos). Certaines salles leur sont interdites : Les Quartiers du Padre, la Divine relaxation et l'entrepôt. Si les PJ veulent se rendre malgré tout dans ces pièces, à eux d'imaginer un moyen crédible pour le faire. Le Padre va laisser les PJ une demi-journée dans le réseau, avant de leur confier une mission d'initiation. Durant le temps qu'ils peuvent passer dans le réseau caveau, fournissez-leur quelques informations, recueillies dans la description du clan (voir plus haut), en fonction de l'enquête qu'ils mèneront : historique, relations avec le stallite, infiltration, trafic, etc. Laissez libre cours à l'improvisation, et donnez une certaine liberté aux PJ. Mais faites leur toujours ressentir qu'il s'agit d'une liberté sous surveillance.

Pour émailler leur enquête, voici quelques événements que vous pouvez mettre en scène à loisir :

— L'homme méfiant : l'un des hommes de main du Padre, Mariolo, se méfie particulièrement des PJ, qu'il soupçonne d'être des espions à la solde des prôneurs de Phénice. Il tente de leur faire avouer en intimidant un des PJ, à qui il place son falchion sous la gorge.

— Lycia : la superbe jeune fille jette son dévolu sur un des PJ et lui raconte toute son histoire (vous verrez, en principe, cela ne manque jamais : le PJ fondra devant la beauté de la demoiselle, et voudra jouer les grands chevaliers !). Elle n'attend que d'être sortie d'une situation qui ne lui

convient pas vraiment. Incitez, si possible, les PJ à réagir : ce beau brin de femme attend le prince charmant qui voudra bien la sortir du pétrin !

— Le frère de Lycia, Tymm, voit d'un mauvais œil la tentative de séduction du PJ, et le lui fait savoir : « Elle te plaît, ma soeur ? ».

— Vers la fin de la journée, peu avant la convocation du Padre, Cicero tente une opération de séduction vis à vis des PJ. Il leur demande s'ils n'ont pas l'impression que les structures sont un peu rigides, ce qu'ils pensent du Padre, s'ils ne l'imaginaient pas plus jeune, etc.

A la fin de la journée, le Padre réunit les PJ et leur confie une mission, qui, si elle est réussie, leur permettra d'entrer véritablement dans le Clan. Il organisera alors, promet-il, une somptueuse cérémonie d'intronisation, dans la Chambre Sacrée. La mission consiste à menacer un certain Joshyme, coupable d'empiéter un peu trop sur le trafic de drogues du Quartier de Nux, et de rapporter son petit doigt (et l'anneau qu'il porte avec).

Pour cette mission qui leur est confiée par le Padre en personne (les PJ doivent au moins faire mine d'accepter), les personnages sont escortés par deux ou trois hommes, proches de Cicero. Au cours du voyage vers Phénice, ces derniers ne tiennent pas leur langue et évoquent le projet de Cicero. Leurs révélations sont progressives, bien sûr. Ils commencent par dire que les « valeurs » de Don Fratone freinent considérablement l'expansion du Clan ; puis ils évoquent le futur avènement de Cicero, Fratone étant de toute façon trop vieux. Enfin, ils proposent aux PJ de se joindre à eux, le soulèvement étant pour bientôt... Cicero ayant un projet énorme, de nature à rallier tous les sceptiques du Clan : faire chanter tout Phénice ! Ceci devrait inciter les PJ à faire parler les hommes de main... jusqu'au bout !

A partir de là, plusieurs possibilités s'offrent aux PJ. Soit ils décident de prévenir les autorités, qui devront lancer un coûteux assaut contre le Clan. Soit ils ne mentionnent que l'existence d'un tunnel, creusé depuis une dizaine d'années, qui se rapproche d'un lieu de forte activité tectonique du volcan. Les gardiens du feu devront alors trouver eux-mêmes le fameux tunnel et désamorcer l'odieux projet, en prenant des mesures pour qu'à l'avenir, cette menace ne puisse plus exister. Soit encore, ils préfèrent jouer seuls, en prévenant par exemple le Padre. Ils devront alors se méfier des réactions de Cicero. Ce dernier s'en tirera. Inutile de dire que les PJ deviendront alors ses ennemis jurés. Sans compter que si l'un des PJ s'est entiché de la belle Lycia, les ennuis ne sont pas terminés. Soit il l'a convaincu de partir avec lui, auquel cas son frère, Tymm, va poursuivre le PJ pour la ramener. Soit il l'a laissée là bas. Dans ce cas, il peut décider de l'abandonner à son triste sort (ce qui n'est pas une très noble réaction), ou se mettre en tête de la secourir. Cela peut faire l'objet d'un autre scénario.

CONCLUSIONS

Ce scénario, assez ouvert, peut déboucher sur une multitude de conclusions :

— Sans réellement entrer dans le clan, les PJ peuvent s'attirer la sympathie du Padre, et être relativement bien accueillis à l'avenir dans le Clan. Il faut pour cela qu'ils aient déjoué les plans de Cicero, qu'ils aient rapporté les informations au Padre et qu'ils l'aient convaincu.

— Les PJ peuvent se faire, avec le Clan, un ennemi mortel. Dans ce cas, jusqu'à ce que le problème soit réellement réglé (annihilation du clan, ou nouveau Padre... autre que Cicero !), vous devrez faire planer cette menace sur les PJ : régulièrement, lorsqu'ils seront à Phénice, ils subiront des tentatives de meurtre (si possible dans des ruelles sombres, chez eux, ou dans un établissement douteux...).

— En fonction de la manière dont ils s'y sont pris avec Lycia, ils devront faire face ou non à Tymm.

— L'aventure peut se conclure sur la décision d'envoyer une forte expédition de gardiens du feu pour éradiquer la menace du Clan, ou simplement rechercher le tunnel et le condamner. En fouillant attentivement dans un rayon de 3 km, les gardiens du feu découvrent effectivement le tunnel de Cicero. Ils le détruisent, et expriment leur gratitude aux PJ qui sont conviés à une cérémonie privée en leur honneur dans la Marche des Lumières, devant un éminent prôneur.

LES HOMMES DU PADRE

- PRESTANCE 2 / Impressionner 1
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 1
- AGILITÉ 2 / Esquiver 1
- FORCE 2 / Porter 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 1
- SENS 2 / Observer 2, Nictalope 2
- TREMPE 3 / Résister 1, Surmonter 1
- COMMUNICATION 1 / Marchandage 1
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Clan du Padre 2, Légendes 2
- RELATIONS 1 / Ceinture de Nux 1,
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 3 / Obscur 2, Cavernes 2
- ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 2

Armes : Falchion

Dommages + 3 ; Défense + 1

UN VENT DE MALHEUR

RÉSUMÉ

Milesis Dorkun est un sombre fils d'une trentaine d'années, né dans un stallite de l'Est tombé sous les assauts de l'Obscur. Après une longue marche, il a rejoint Phénice... pour se voir cantonné plusieurs mois dans le camp des lamentations. Sans cesse partagé entre son désir d'humanité et ses dangereux instincts premiers, il n'a fait que tenter de maîtriser les violentes pulsions qui empêchent son humanité d'éclorre. Depuis plus d'un an maintenant, Milesis s'est réfugié dans le Chaudron des Enfers pour y vivre en ermite, loin des tentations... mais face à ses regrets. Il y a quelques semaines, il a sauvé la vie d'un marcheur, Jorian Burdgraf. L'histoire de ce sauvetage est parvenue aux oreilles des Initiés. Ces derniers n'ont eu guère de mal à identifier là un sombre fils, et désirent maintenant étudier, comprendre et cerner son métabolisme. Les personnages, contactés par l'intrigant Monsieur L'Ambre, vont devoir partir à la recherche de Milesis, en faisant halte à l'avant-poste de l'Abîme. Le prétexte de l'équipée est le convoi de deux immenses « chars d'amertume », soi-disant capables d'évoluer dans le Chaudron des Enfers. Jorian Burdgraf — le marcheur sauvé par Milesis — va servir de guide aux personnages. S'ils arrivent à retrouver ce dernier, il leur faudra remonter vers Phénice en sa compagnie, en empruntant l'Escalier, l'escalier aux vingt mille marches...

Comme toute sortie aux abords de Phénice (et cette fois jusqu'à l'orée du Chaudron des Enfers), ce scénario est l'occasion de révéler aux joueurs une nouvelle facette du jeu : la marche et la survie dans l'Obscur. Hors du stallite, les personnages vont voir s'effacer les hiérarchies phéniciennes qui ont rythmé leurs rapports jusqu'à présent : c'est maintenant, hors des castes, que s'affirment les hommes... Ce scénario repose en grande partie sur l'ambiguïté de la personnalité de Milesis Dorkun. A ce titre, il est conseillé de préparer soigneusement l'interprétation du sombre fils.

LES AMANTS DU HASARD

Aux derniers jours du Souffle, chaque personnage est contacté par des enfants lui disant que ses amis (les autres personnages) lui donnent rendez-vous, ce soir, dans l'une des tavernes des Assommoirs. Une fois sur place, aucun des personnages ne saura dire qui est à l'origine du rendez-vous. C'est bien là l'une des méthodes de l'énigmatique Monsieur L'Ambre. « Quelle heureuse coïncidence... » murmure-t-il avant de s'asseoir au côté des PJ. « Laissez-moi vous conter l'histoire d'un homme délaissé par le destin, contrairement à vous, qui êtes par mon intermédiaire, les amants du hasard... ».

Monsieur L'Ambre parle de Milesis Dorkun, en omettant évidemment son état de sombre fils. « C'est un réfugié de l'Est qui n'a pu franchir les portes de Phénice, du moins celles du Camp des Lamentations. Il a grande valeur aux yeux de quelques uns de mes amis. Il porte sans le savoir d'importantes nouvelles concernant les stallites de l'Est ». Il leur raconte aussi le récent sauvetage de Jorian Burdgraf. Ce dernier, accoudé au comptoir, les salue alors en levant sa chope. Jamais en retard d'une mise en scène, Monsieur L'Ambre s'interrompt et invite les personnages à écouter un vieux chansonnier des assommoirs.

Sa ritournelle parle des deux énormes « chars de feu » qui doivent sortir demain de l'Âtre pour rejoindre le Chaudron des Enfers, afin d'aider les réfugiés de l'Est à terminer leur exode. La chanson, déjà populaire, les a renommés « chars d'amertume ». A sa fin, Monsieur L'Ambre, toujours cérémonieux, annonce : « Voici vos fiers destriers ! Vous irez en compagnie de ces chars jusqu'à l'avant-poste de l'Abîme. Jorian vous a préparé vos paquetages, et vous êtes officiellement désignés pour rendre compte du voyage aux autorités ».

Monsieur L'Ambre sort de sa poche quelques passe-droits sculptés dans de l'os, et en profite pour exhiber une bourse rebondie, qui laisse poindre l'éclat de nombreux lux. « Ramenez Milesis Dorkun jusqu'à l'avant-poste de l'Abîme, et tout ceci sera à vous. Ah... Et ceci est une fiole de folène. Soleil vert, vous connaissez ? »

Les quittant, il laisse sa place à Jorian Burdgraf qui les toise d'un regard perçant avant de s'asseoir à son tour, leur ordonnant de cacher — si ce n'est déjà fait — la fiole de Folène. « Qu'on vous surprenne avec ça, et vous goûterez au rata de la tour aveugle... Je vous jure qu'il n'est pas bon ! ».

JORIAN BURDGRAF

Burdgraf est un vieux marcheur de quarante-cinq ans environ, pas très bavard mais expérimenté. Tout le long du scénario, il considérera avec dédain les personnages et les jugera durement, surtout s'ils n'ont jamais quitté Phénice. Il n'a l'air guère ravi à l'idée de retourner dans le Chaudron des Enfers, dans la région même où il a failli périr.

Lors de la soirée aux Assommoirs, Burdgraf peut décrire sommairement Milesis Dorkun, qu'il n'a fait qu'entrevoir. Il donne en tous cas rendez-vous aux personnages le lendemain matin, pour le départ, Porte Bienvenue, aux abords du Camp des Lamentations.

Le temps du voyage jusqu'à l'avant-poste, Jorian Burdgraf ne sera pas le dernier à dénigrer le principe des « chars d'amertume » et à dire ce qu'il pense de leur capacité supposée à traverser le Chaudron des Enfers... A un moment ou un autre du voyage, les personnages peuvent apprendre de nouveaux détails sur sa rencontre avec Milesis Dorkun. Burdgraf s'était empoisonné en goûtant un mucus maraîchin. Malade, il a perdu son chemin, et s'est évanoui, devenant une proie facile pour les innombrables prédateurs du marais. Il s'est réveillé dans une étrange pièce aux murs métalliques. Milesis Dorkun, un grand gaillard au tient blafard, vêtu d'étranges habits, le soignait avec des potions nauséabondes. Sans dire un mot, il l'a un jour mis sur son dos jusqu'à l'avant-poste de l'Abîme...

Burdgraf doit ramener coûte que coûte Milesis Dorkun à l'avant-poste, y compris enchaîné, bien que le sombre fils lui ait sauvé la vie. Par contre, il sait que la force n'est pas forcément le meilleur moyen de parvenir à ses fins. Il peut, une fois aux fins fonds du marais, révéler sa stratégie aux personnages. Burdgraf compte faire croire à Milesis qu'il est revenu pour payer sa dette, et que les phéniciens sont désormais prêts à l'accueillir. Les joueurs auront une autre carte en main : le soleil vert. Burdgraf leur en expliquera le fonctionnement, persuadé que les alentours de la retraite de Dorkun devraient favorablement réagir à folène... Pour une raison qu'il n'explique pas — d'après Monsieur L'Ambre ! —, le soleil vert doit normalement exercer un pouvoir de fascination tel que Milesis sera alors vulnérable.

L'ÉQUIPEMENT

Jorian Burdgraf a fort bien préparé les paquetages des personnages. Des galettes, une outre d'eau claire, quelques potions, des cordes, des piolets, de solides bottes de marches en cuir : il y en a pour des dizaines de lux, fournis par Monsieur L'Ambre.

LA MORT

Une fois que Burdgraf aura mené les personnages au sombre fils, il ne sera plus très utile à la bonne conduite du scénario. L'idéal est que vous finissiez par vous en débarrasser afin que les joueurs se retrouvent livrés à eux-mêmes...

LES CHARS D'AMERTUME

Au matin, plusieurs milliers de personnes se sont agglutinés le long de la coulée spirituelle pour voir sortir de l'Âtre les deux chars d'amertume. Ce sont d'immenses châssis de fer, posés sur quatre grandes roues hautes de deux mètres, munies de freins solides et hérissées de pointes de bronze effilées. Tirés par des urs, les chars se meuvent aussi grâce à un système de pistons, entraînant les roues, animé par la vapeur d'une énorme chaudière. Elle crache sa fumée brûlante dans des canons amovibles, alors que la chaleur du fourneau maintient au sec de la tourbe et du charbon. La chaudière est placée sous un réservoir de matière huileuse et bouillonnante, prête à se déverser dans de grandes lances dévastatrices. Les plates-formes, rehaussées de flotteurs faits d'épaisses outres de peaux cousues, supportent de grandes cales rebondies. Sur les deux ponts, une trentaine de gardiens du feu ont pris place, armés et cuirassés jusqu'aux dents. Ils sont au garde-à-vous parmi de lourdes arbalètes, et des râteliers sur lesquels s'alignent esponsonts, troislames, tridents, lançats et faucheurs, ainsi que quelques mousquets à ruego. Quatre marcheurs les accompagnent. Sur les ponts supérieurs, près du gouvernail et des longues vues, deux Ardents dirigent la manoeuvre. Le commandore Letho Gdansk — sans être du voyage — salue la foule au rythme des coups de cornes de brume. De nombreux prôneurs accompagnent le convoi en brandissant d'immenses flambeaux fumigènes. La procession doit descendre la coulée spirituelle, pour ensuite traverser la fourmilière où plusieurs sections de gardiens du feu se sont disposées afin d'éviter tout trouble avec les fouineurs. Les chars vont ensuite quitter Phénice par la porte Bienvenue.

LE CAMP DES LAMENTATIONS

Les personnages peuvent assister à la procession et à la bénédiction des deux chars d'amertume... Néanmoins, les PJ ont rendez-vous avec Jorian non loin du Camp des Lamentations. Peut-être auront-ils l'idée d'aller vérifier si certains habitués du camp ont gardé le souvenir du passage de Milesis Dorkun... Pendant quelques temps, leur participation au voyage des chars de feu leur confère un prestige suffisant pour faciliter leurs investigations (vous pouvez utiliser les personnages décrits dans Phénice, soit le Flambeau Huber Crête-de-Sang, la soigneuse Souria Mentel, le pather Gregor ou le prophète Saint-Mosdan). Contre toute attente, et bien qu'il soit parti depuis plus d'un an, Milesis Dorkun, a bel et bien laissé des traces ici. Les personnages peuvent reconstituer au fil des questions l'histoire suivante : dans un premier temps aimable, Milesis Dorkun s'est comporté comme un fauve en cage après plusieurs semaines de détention. Emporté par une rage folle, il a fini par tuer trois gardiens du feu, avant d'en prendre un en otage, vociférant pour qu'on le laisse sortir. C'est bien sûr hors de Phénice qu'on le laissa s'enfuir. Ces faits expliquent le souvenir qu'il a laissé : il a tué les trois gardiens sans arme, en fracassant les corps ou en déchiquetant de ses dents les cous des malheureux. Plusieurs crimes, qui avaient eu lieu auparavant dans le camp, lui ont du coup été attribués. A l'inverse, certains se souviennent d'un homme sensible et intelligent... avant sa soudaine folie... A vous de décrire les sordides conditions de vie du camp, qui pourront être autant d'explications (partielles) à la fureur de Milesis.

DE PHÉNICE À L'ABIME

Les deux chars se sont élançés sur les chemins cahoteux de l'Obscur, au rythme des sifflements stridents des chaudières et du vacarme des métaux mis à l'épreuve. Pour accélérer la marche ou passer les failles, les gardiens du feu descendent régulièrement des immenses machines, grâce des échelles de rueg tressé. De nombreux éclaireurs, à tour de rôle, précèdent le convoi ; les personnages ne sont pas exempts de la corvée. Le trajet jusqu'à l'avant-poste de l'Abîme va durer deux jours et deux nuits. Vous pouvez le rythmer de plusieurs incidents : attirée par les lumières du convoi, une meute de voutpes peut surgir, suffisamment affamée pour oser attaquer. Les lances d'huile et d'eau brûlantes ne s'avèrent pas tellement efficaces dans la nuit noire face aux bêtes véloces. Pour défendre les urs excités et apeurés, les deux Ardents peuvent ordonner aux gardiens de les défendre à terre, alors que canons et arbalètes continuent à projeter leurs dards mortels : attention, danger !

Les personnages vont pouvoir discuter avec les célestes présents. La plupart d'entre eux ont été désignés d'office et il s'agit de leur première sortie dans l'Obscur. Au fur et à mesure de la traversée, l'optimisme du départ fait place à une peur contagieuse, distillée dans les critiques concernant le bien-fondé d'une telle mission. « A So-laar de décider si les réfugiés doivent parvenir à Phénice : qu'avons-nous besoin d'aller les aider en risquant nos vies ? »

Alors que le FaRaha et les lumières de Phénice se font plus lointaines, un vent soudain et violent se lève, éteignant de nombreuses torches. Burdgraf, ou l'un des autres marcheurs, le connaît bien : c'est le Vent de Malheur qui précède le Frige et rend les hommes fous... Les flammes éteintes, on entrevoit alors une faible lueur à l'horizon : c'est l'avant-poste de l'Abîme.

L'AVANT-POSTE DE L'ABIME

L'avant-poste comprend quatre bâtiments, terrés derrière des murs de cinq ou six mètres de haut. Ces fortifications semblent ridicules comparées aux chars d'amertumes, de même que la garnison semble maigre face aux effectifs des machines de guerre : trente gardiens séjournent ici. Installé au bord d'un gouffre sans fond visible, le fort est surplombé par un gigantesque treuil flambant neuf fait de poutrelles et de filins métalliques. Destiné à descendre les chars jusqu'au Chaudron des Enfers, ce monte-charge devrait par la suite servir d'ascenseur pour le précipice. Tout au sud, les personnages dotés d'une bonne vue peuvent apercevoir des lumières serpentant le long de la falaise. Il s'agit de l'Escarre, l'escalier aux vingt mille marches dont l'utilité ne devrait bientôt plus se faire sentir, grâce au treuil... Le temps que les chars soient harnachés au treuil, les personnages vont pouvoir traîner deux jours durant dans le fort surpeuplé. Voici une série d'événements, d'informations et de rencontres possibles :

— Flambeau Esteban Gruël. Arrogant, dédaigneux envers les personnages (« Rentrez donc derrière vos murailles, à vos place de pleutres ! »), le flambeau de l'avant-poste, Esteban Gruël, est pour le moins antipathique, que ce soit dans sa façon de traiter les réfugiés venus de l'Est (« on ferait mieux de leur interdire d'aller jusqu'à Phénice »), ou par ses vantardises concernant le treuil. C'est effectivement lui qui en a supervisé la construction. Maître des lieux, il

n'hésite pas à imposer sa volonté aux deux Ardents.

— Les réfugiés. Une vingtaine de réfugiés, loqueteux, marqués par la traversée du Chaudron des Enfers, vivent sous une bâche hâtivement montée, reprenant des forces avant de continuer leur route vers Phénice. Les gardiens du fort ne leur fournissent qu'un peu de nourriture, et les tiennent à l'écart. Les réfugiés ne parlent guère la langue de Phénice, et rares sont les protecteurs qui tentent de leur apporter un peu de réconfort...

— Le Vent de Malheur. C'est ainsi que les marcheurs ont nommé le vent qui s'est levé à l'approche du fort. A la fin du Souffle, il peut surgir à tout moment, glacé et imprévisible, tenace et mordant. Les marcheurs le redoutent pour sa violence, la façon dont il excite les créatures de l'Obscur et dont il vient à bout des meilleures volontés. Les Ardents et le flambeau Gruël craignent avant tout qu'il ne survienne lors de la descente des chars de feu. Un incident peut permettre de mettre en scène les peurs que charrient « l'haleine de la Roke » — autre nom donné au Vent de Malheur : un gardien du feu, peut-être atteint du syndrome de Syrte, s'échappe de la pièce où il est consigné — en profitant de l'agitation générale —, et se met à hurler au milieu du fort... De quoi inquiéter et faire frémir les personnages, ainsi que la cohorte de jeunes gardiens du feu qui les accompagnent. Ce dérapage soudain sera sans aucun doute mis sur le compte de ce maudit Vent de Malheur et des germes de folie qu'il transporte.

— Des nouvelles de Milesis. En discutant avec les gardiens du fort, ou avec le Flambeau Gruël, les personnages peuvent en apprendre un peu plus sur Milesis Dorkun. Il se serait une fois introduit dans le camp pour chaparder quelques outils — et se serait enfui sans laisser de trace. Un doute subsiste toutefois sur son identité. Une traque a été organisée, en vain : nul ne sait comment il est parvenu à rentrer dans l'avant-poste. Depuis, les gardiens justifient les bagarres et les vols qui perturbent la communauté en invoquant cet incident : une façon d'exorciser d'un rire inquiet cette peur supplémentaire.

— La veillée. Le soir suivant l'arrivée, les deux Ardents sortent des cales des chars deux barriques d'alcool de rueg — suffisamment pour redonner du courage aux troupes, mais pas assez pour qu'ils aient le lendemain une gueule de fer. Les personnages sont conviés. La buvette, très « militaire », peut être l'occasion de laisser les tensions accumulées se libérer en de nombreuses bagarres. Les femmes se trouvant parmi les réfugiés pourraient bien aussi attirer l'attention des gardiens ivres... Et quelques unes savent se défendre !

— L'Escarre. Il a été sculpté dans la pierre il y a une soixantaine d'années, par des centaines de réfugiés et de prisonniers phéniciens. La légende est prolixe quand il s'agit de compter ceux qui y ont laissé la vie. Toutes les semaines, quatre gardiens de l'avant-poste vont renouveler les torches et effectuer des réparations.

ASCENSEUR POUR L'ÉCHAFAUD

Au matin du second jour, le premier char est enfin prêt à être descendu vers le Chaudron. La manœuvre la plus délicate consiste d'abord de le pousser dans le vide. On entend les poutres de fer grincer, mais tenir bon, tout comme les

attaches au sol du monte-charge... Il faut près de trois heures pour amener, lentement, le char jusqu'au sol, avec à son bord l'Ardent, le commandant et quelques hommes supplémentaires.

Le temps que le second char soit harnaché, le gros des troupes, personnages compris, sont invités à prendre place dans une nacelle, direction les ténèbres. La descente se passe sans trop de mal, jusqu'à ce que le Vent de Malheur se lève, ballottant la nacelle, au point de renverser lors du premier soubresaut un gardien (ou pourquoi pas un personnage qui peut in extremis se rattraper...). Le meilleur moyen d'éviter de plus amples pertes est de s'arrimer à la falaise en attendant que le vent s'apaise.

Au tour du second char : arrivé au trois quarts de la descente, le vent frappe à nouveau et fait tanguer la machine une cinquantaine de mètres au-dessus des personnages et du reste de l'équipée. Proche du but, l'Ardent à bord décide de continuer la manœuvre. Une bourrasque emporte alors le char contre la falaise, lui infligeant de multiples dégâts. Le péril est ailleurs : le vent souffle surtout au niveau de l'avant-poste, sur le treuil... qui finit par se tordre et céder. Le char s'écrase alors au sol dans un immense fracas, suivi d'un long silence terrorisé.

LES ROUTES DIVERGENT

Il va bientôt être temps pour les personnages arrivés dans le Chaudron des Enfers de quitter le char d'amertume, dont la mission de reconnaissance risque de s'éterniser maintenant que le treuil est détruit... Jorian Burdgraf peut dès maintenant, ou après quelques pénibles kilomètres dans le marais au côté du char, annoncer aux personnages qu'il est temps de s'enfoncer seuls dans le marais. « Nous remonterons par l'Escarre » annonce-t-il d'une voix lasse.

Les personnages vont passer quatre ou cinq jours dans le Chaudron des Enfers. A vous de décider ce qu'il adviendra entre temps du char d'amertume. Si les personnages se retrouvent en mauvaise posture (attaqués par des Shankcréatures, par exemple), le char peut surgir au bon moment pour les sortir de ce mauvais pas.

A L'AGONIE...

Une ou deux journées de marche sont nécessaires pour rejoindre le sanctuaire de Milesis Dorkun. A vous de reconstituer les périls du Chaudron des Enfers en se référant aux milieux des marais et de l'Obscur décrits dans le livret 2 de la boîte de base. Congres, gigognes, muqueuses sont autant de pièges à éviter dans les zones les plus humides, alors que les plus sèches recèlent une faune plus visible : les razorbacks attendent les personnages de sabot ferme. Le vent de malheur, lui, continue à souffler, agitant comme jamais les nuées de brouilles... Les personnages s'endorment la peur au ventre dans quelque recoin qui leur semblera sûr. Trempés, agressés par le froid, couverts de sueur, les PJ peuvent découvrir leurs maigres provisions infestées de larves grouillantes...

Leur unique point de repère, les lumières de l'Escarre, s'efface petit à petit. Les torches disposées le long de l'immense escalier résistent mal au vent, qui éteint, heure après heure, les rassurantes tâches

jaunâtres, comme si la route du retour se dissolvait dans les ténèbres. L'anxiété peut aussi provenir de Jorian Burdgraf. A plusieurs reprises, il semble avoir perdu sa route. Les personnages doivent avoir conscience que si jamais il venait à mourir, ils seraient complètement vulnérables, perdus et incapables d'éviter les pièges du Chaudron des Enfers.

MILESIS DORKUN

Milesis Dorkun vit dans l'épave quatre fois centenaire d'un paquebot englué dans les marais, échoué de façon légèrement oblique. Les restes émergents de la carcasse sont recouverts de végétation et de mousse, de telle façon que les joueurs auront du mal à reconnaître là ce qui fut jadis un bateau et n'y verront de prime abord qu'une cabane à l'entrée unique. Le sombre fils s'est installé dans la plus haute cabine du navire disloqué et enfoui.

A l'occasion — pourquoi pas — d'une poursuite, les PJ pourront s'enfoncer dans les méandres de la carcasse métallique, parmi les poussières des squelettes réduits en cendres et des meubles rongés par la moisissure. Milesis Dorkun en connaît évidemment les recoins et les issues : l'épave peut se transformer en un piège fatal.

Dorkun vit dans une seule pièce, aménagée et calfeutrée. Hormis sa paillasse, une cheminée improvisée et quelques ustensiles en ferraille, l'objet le plus étrange est un piano, découvert dans l'un des rares containers laissés intacts par les ans. Dorkun en joue à merveille, préférant les longues plaintes tristes... De quoi surprendre à un moment ou un autre les personnages.

Milesis Dorkun fait plus de deux mètres de haut. Il a l'aspect et les capacités de la plupart des sombres fils (voir le chapitre qui leur est consacré dans le livret 2 de Dark Earth) : autant dire qu'en cas de confrontation, il saura donner du fil à retordre aux personnages. Ce qui surprend le plus, au-delà son teint blafard, ses yeux perçants, et ses longs cheveux drus, c'est sa tenue. Il a déniché dans le paquebot d'anciens vêtements et de surprenantes étoffes.

Sa personnalité est ambivalente : il est capable des plus nobles sentiments et des plus brillantes conversations et peut, l'instant d'après, entrer dans une fureur noire, incontrôlable et dévastatrice. Qu'il se sente agressé, provoqué, et son instinct met sa conscience en berne. C'est pourquoi il s'est réfugié ici : pour ne plus causer de tort aux hommes ou à ses compagnons et apprendre à se maîtriser, à réduire au silence une bestialité qui le laisse pantois, hagar et honteux. Un personnage féminin le mettra, par exemple, extrêmement mal à l'aise. Il refusera de lui parler, allant jusqu'à éviter de la regarder. Au MJ de faire ressentir cette tension, tout en se gardant de faire de Milesis un personnage fourbe.

APPROCHE ET STRATÉGIES DE CONVICTION

— Milesis vient aux PJ. Vous pouvez décider qu'aux abords de sa retraite, ce soit Milesis Dorkun qui surprenne les personnages et non l'inverse. L'histoire peut bégayer : les personnages mal en point peuvent être secourus par le sombre fils, comme l'a été Burdgraf quelques semaines auparavant. Il y a de fortes chances pour

que les personnages se trouvent alors dans un état déplorable... Milesis leur offrira l'hospitalité, grommelant tout d'abord quelques mots, en s'excusant : « Il y a bien longtemps que je n'ai pas parlé ». Il pourra les soigner et leur offrir un repas aux saveurs étonnantes, qu'il ne commentera que d'un bref « il y a tant de plantes disponibles dans ces marais... ».

— Si les joueurs sont diplomates et le poussent à la confiance en faisant miroiter sa possible intégration dans la société phénicienne, Dorkun se livrera facilement. Sensible aux flatteries portant sur ses dons de cuisinier, de musicien, sa connaissance du Chaudron des Enfers, il peut prendre lui-même l'initiative de raconter sa mésaventure du Camp des Lamentations. Un mea culpa touchant, tant les brimades qu'il narre sembleront être odieuses... La partie sera gagnée lorsque Dorkun, après un long silence, demandera aux PJ de leur « raconter Phénice... ». Face à Burdgraf, il sera également ému par ce marcheur venant régler une dette qu'il n'avait pas — dans son esprit — contractée.

Note : Une fois le contact établi, Burdgraf va devenir un poids dans l'histoire. Il est peut-être temps de le tuer, et de laisser les personnages seuls face au sombre fils... A eux d'assumer maintenant le traître piège qu'ils tendent à Milesis — peut-être sans en avoir réellement conscience. A vous de choisir le moment propice pour vous défaire de Burdgraf, si c'est ce que vous avez décidé de faire (ce qui n'est nullement une obligation).

— User de la force pour enlever ou surprendre Milesis n'est pas chose aisée. Le sombre fils est sur son territoire, et dispose de qualités physiques extraordinaires (il dort peu, voit la nuit et dispose d'un flair presque infaillible. L'utilisation du soleil vert pour endormir sa vigilance ou influencer sa décision en l'hypnotisant légèrement, peut ou non fonctionner, selon la façon dont vous voyez les choses : seules certaines Shankcréatures sont réellement sensibles à la flamme verdâtre, et Dorkun n'est que le descendant d'un homme contaminé. Le piège peut le faire sourire, l'énerver ou effectivement lui faire baisser sa garde.

— Au final, même si les personnages ont usé de violence, Milesis les prendra en pitié et se refusera à les abandonner, seuls, dans le Chaudron des Enfers : ce serait les condamner à une mort certaine. Il acceptera de les mener jusqu'à la dernière marche de l'Escarre. Si sa décision de les accompagner jusqu'à l'avant-poste de l'Abîme, puis jusqu'à Phénice, n'est pas encore prise, ce sera pour les personnages un délai supplémentaire pour le convaincre.

VINGT MILLE MARCHES

L'Escarre : des milliers de marches, glissantes, érodées, effritées, taillées par des hommes épuisés, au péril de leurs vies. L'ascension prendra plusieurs dizaines d'heures, laissant la compagnie en proie au vertige, au froid et à la souffrance physique. Une seule halte véritable a été prévue : à mi-parcours, les personnages trouveront une grotte — un ossuaire en vérité. Ici, et qui sait quelle créature peut se tapir dans une telle antre, reposent les restes des tailleurs de falaise victimes du titanesque chantier. Du moins les corps de ceux qui n'ont pas péri en chutant dans le vide...

L'Escarre est si abrupt que son ascension relève de l'escalade. Armée de piolets, l'équipée devra s'encorder, y compris avec le sombre fils. Ce dernier peut plusieurs fois se laisser aller à une fascination du vide, contemplant longuement l'abîme, en ayant l'air de vouloir s'y jeter. La tension de cette séquence réside dans la confiance que les personnages doivent accorder à Milesis Dorkun. Sans cette confiance, ils ne pourront le ramener à Phénice. Pour dormir, il faut en effet se laisser arrimer à la paroi, c'est-à-dire s'enchaîner à elle au moyen de piquets et de cordes, à la merci du sombre fils, plus robuste, qui n'a besoin pour sa part que de peu de sommeil.

Voici une série de problèmes auxquels vous pouvez confronter les personnages :

— Au début de l'ascension, une brouille peut s'en prendre à la compagnie, sans que celle-ci ne parvienne à trouver refuge... Il faut alors accélérer le pas, en espérant que le Vent de Malheur se lève pour entraîner au loin la nuée d'insectes.

— A tout moment, un personnage peut déraiper, emportant la cordée dans sa chute.

— Le Vent de Malheur peut s'éveiller à nouveau, manquant d'emporter les personnages, ou provoquant des éboulements. Quand il se calme enfin, quand il se tait et cesse de hurler sa litanie fiévreuse, c'est pour laisser place aux premiers grands froids du Frige, ceux qui gèlent les mains et les visages en quelques heures...

— Milesis Dorkun peut continuer à compatir au spectacle des phéniciens, encore peu habitués à la marche dans l'Obscur. Mais il peut aussi, à la suite d'une remarque déplacée, trouver ces hommes décevants et se mettre en colère si les personnages sont vraiment trop lents. A vous de faire monter et redescendre la pression, de jouer avec les sautes d'humeur du sombre fils, de faire transparaître son exaspération. Les PJ ont besoin de lui, mais peuvent-ils lui faire confiance ?

— Sur la fin du trajet, les pêcheurs de drochs (voir page XX du présent livret) peuvent piéger la cordée dans leurs immenses filets en fil de fer barbelé. Le combat s'avérera périlleux : il faudra se dégager de la cordée, puis du filet, pour combattre sur l'Escarre ou contre la paroi...

RETOUR À L'ABÎME

Une fois l'ascension de l'Escarre achevée, le retour jusqu'au fort de l'Abîme semble aisé. Les PJ sont attendus à l'avant-poste : dès que le groupe apparaît, de nombreux gardiens du feu se jettent sur eux, plus exactement sur Milesis. Ils sont plus de vingt, armés de tridents, décidés à capturer le sombre fils comme une bête sauvage. L'issue du combat semble sans appel. Milesis, enragé, écumant comme un vulpe, est conduit dans une geôle du fortin, non sans avoir commis de sévères dégâts dans les rangs des gardiens du feu.

Que se passe-t-il ? Plusieurs initiés, dont deux nourrisseurs et un dessinateur, ont décidé d'étudier en détail Milesis Dorkun — c'est-à-dire dans un premier temps de l'observer dans sa geôle, d'en faire le portrait, puis de l'interroger sous la torture, avant de le disséquer ! Les Initiés, qui ne se présentent évidemment pas comme tels, prendront tout de

même le temps de féliciter les personnages, et de leur révéler ce qu'est Milesis Dorkun : un sombre fils, « le bâtard d'une putain de Sombre-Terre et d'un émissaire de l'Obscur ! ».

Aux joueurs de faire leur choix. Ils sont invités à se reposer quelques heures ou quelques jours dans l'avant-poste, le temps de reprendre des forces pour rejoindre Phénice et en finir avec cette histoire. A eux de décider s'ils veulent aider l'homme avec qui ils auront rêvé et souffert — l'homme qui leur aura peut-être sauvé la vie... ou si, au contraire, ils sont prêts à l'abandonner sans remords à son triste sort, pour que son dépeçage serve la grandeur de la science phénicienne.

Derniers détails sur l'ambiance qui règne au fortin : les réfugiés ont disparu, et nul ne pourra ni ne voudra en donner de nouvelles aux personnages. Peut-être est-ce lié à l'influence du solennel et menaçant Esteban Gruël ? En tout état de cause, ce qu'il est advenu des chars d'amertume (y compris les nouvelles qu'on pu ramener les personnages) est strictement confidentiel. Si jamais les personnages osaient colporter des rumeurs, les contrefeux s'occuperaient d'eux ! Officiellement, les deux chars patrouillent pour l'instant dans le Chaudron des Enfers.

L'INITIATION

Selon la décision finale qu'auront pris les personnages, les initiés les jugeront différemment. S'ils ont laissé Milesis Dorkun aux mains de ses bourreaux, ils seront fort bien notés... Dans le cas contraire, les Initiés pourront mentionner les qualités de cœur des personnages : de quoi relancer, au sein des Maisons, le débat sur les adaptés...

JORIAN BURDGREF Marcheur

- PRESTANCE 1 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 2
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 4
- AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 3
- FORCE 2 / Porter 5
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 4
- SENS 2 / Observer 4, S'orienter 5, Surveiller 4
- TREMPE 2 / Motiver 5, Résister 3, Surmonter 4
- COMMUNICATION 2 / Empathie 3, Marchandage 5
- ÉRUDITION 2 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 4, Intendance 5, Légendes 4
- RELATIONS 3
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 3
- ARTS MARTIAUX 2

ESTEBAN GRUËL flambeau de l'avant poste de l'Abime

- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- HARGNE 4 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 3
- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 5
- FORCE 3 / Lancer 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 5, Endurer 3
- SENS 2 / Surveiller 4
- TREMPE 3 / Motiver 4, Surmonter 4
- COMMUNICATION 2 / Éloquence 4, Empathie 3, Représentation 4
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Gardiens 4, Intendance 4, Religion 2
- RELATIONS 2
- TECHNIQUE 3
- SURVIE 2 / Obscur 2
- ARTS MARTIAUX 4

MILEISIS DORKUN Sombre fils

- PRESTANCE 2 / Impressionner 5, influencer 3, Séduire 1
- HARGNE 4 / Agresser 5, Supporter 5, Surprendre 5
- AGILITÉ 4 / Camoufler 5, Esquiver 6, Grimper 4
- FORCE 4 / Forcer 5, Lancer 3, Porter 5
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 1
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 5, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Motiver 3, Résister 3, Surmonter 3
- COMMUNICATION 1 / Empathie 5
- ÉRUDITION 1
- TECHNIQUE 2
- SURVIE 4
- ARTS MARTIAUX 2

DANS DARK EARTH

- Les sombres fils, (Livret 2, page 28).
- M. L'Ambre, (Livret 2, page 72).
- Le soleil vert, (Livret 2, page 35).
- Le camp des lamentations, (Livret 3, page 22).
- Le syndrome de Syrte, (Livret 3, page 18).
- Les milieux, (Livret 2, l'Obscur page 38, les marais page 40).

LE PARADIS DES MENTEURS

Prévu pour peu de joueurs, disons deux ou trois, ce scénario peut faire office de déclencheur dans l'esprit des PJ et les pousser à quitter Phénice, stallite qui ouvre autant les esprits qu'il les anéantit. La fin est ouverte et elle permettra à vos joueurs d'entrevoir la nature de Phénice et la vérité sur sa construction.

« Et si seulement tu pouvais voir mon visage. Tu comprendrais qu'il ne te dit pas que la vérité. Sous son apparente placidité, tu comprendrais qu'il te ment, qu'il t'a toujours menti. N'as tu jamais rien compris ? »

Valentin Briggs, écrivain phénicien

PHÉNICE. UN JOUR COMME LES AUTRES

Le Souffle est là et, dans quelques jours, les débordements du Gras envahiront les rues. Déjà, on se prépare au chaos, à la fête et aux excès. Les yeux tournés vers le ciel, les phéniciens se surprennent à rêver aux légendes d'un été chaud qu'ils n'ont pas connu, et d'une indolence à jamais révolue. Ce matin-là, les nuages sont lourds et l'on entend, vers l'ouest de la Roke, gronder les orages. Les PJ vaquent à leurs occupations de tous les jours quand leur vieil ami, Philéas, le visage défait par la tristesse, vient les trouver pour leur demander de l'aide. Il leur apparaît comme un homme traqué par la fièvre et les démons. D'un ton épuisé, il leur demandera de le rejoindre, ce soir, au Carré des Passereaux, lieu de rencontre des veneurs de la Coulée de l'Amicale, pour les entretenir d'une question importante. Il compte sur leur amitié. N'hésitez pas à planter les graines de ce scénario quelques parties auparavant, en remplaçant Philéas dans l'entourage des PJ. Vous y gagnerez en authenticité.

LE CARRÉ DES PASSEREAUX

Quand les PJ entrent, le bar est bondé. On annonce de la pluie pour la nuit et la plupart des gens espèrent se réfugier là en attendant que ça passe. Au hasard des tables que l'on dépasse, certains rumeurs affirment que le Gras sera couvert par un orage d'une ampleur inégalée, que la fête sera gâchée par un début de Souffle pourri. Sur les murs du petit troquet, des dessins d'oiseaux sont ac-

CE QUE SAVENT LES PJ DE PHILÉAS

Philéas était un veneur jadis très respecté dans la Coulée de l'Amicale. Il s'est spécialisé dans l'élevage d'animaux pacifiques et doux, comme les taupes et les escargots. Bien vu de la marche des lumières, qu'il fournissait régulièrement en lucilles bleues, il s'est créé une réputation de doux rêveur, gentil. Malheureusement, il y trois ans de cela, son fils, Jérémie, qu'il avait eu avec une fouineuse décédée pendant l'accouchement, a disparu. Philéas ne s'est jamais remis de cette tragédie. Depuis, il n'est plus que l'ombre de lui-même et vit dans un isolement presque complet.

crochés et de nombreux bruits, cris et pépiements fusent et résonnent, de nombreux veneurs ne quittant jamais leurs familiers. Philéas est assis seul à une table. Il joue avec une petite taupe qui rampe sur la table. Reconnaisant de leur venue, il invitera les PJ à écouter le récit de ses curieux rêves (voir encadré). Pendant son histoire, ses yeux se voilent, se remplissent de larmes, et le veneur s'écroule sur la table, anéanti par ses visions et la fatigue. Tout élan de commisération de la part des PJ est violemment refoulé. Après un moment de silence, Philéas se reprend et s'excuse de sa faiblesse, mais si les PJ veulent vraiment faire quelque chose pour lui, qu'ils retrouvent Jérémie, qu'ils trouvent ce qui lui est arrivé : Philéas est persuadé qu'en ce moment même, alors que le stallite bouillonne, il lui

arrive quelque chose d'important : que son âme, où qu'elle soit, est en danger. Côté rémunération, il ne promet pas la lune, mais il s'engage à fournir à chaque PJ un animal domestique. Ses animaux sont ses plus importantes possessions, mais il est prêt à s'en séparer pour prouver sa reconnaissance. Il prendra très mal un quelconque refus.

LES CURIEUX RÊVES DE PHILÉAS

Chaque nuit depuis deux jours, quelques fois même dans la journée, pendant un moment de somnolence ou de rêverie inconsciente, Philéas se réveille en sueur, perdu dans ses pensées et sa solitude. Les rêves sont simples et fonctionnent sur le même schéma : Jérémie hurle, étouffé sous une sorte d'épais drap blanc. Ses cris ne sont pas synchronisés et Philéas a souvent l'impression, alors que le rêve touche à la fin, que ces cris résonnent, comme s'ils étaient entourés de vide. Ce sont des images très courtes mais si dévastatrices que toute tentative pour retrouver le sommeil, ou la concentration, reste vaine.

UNE PISTE REFROIDIE

Les indices que donne Philéas sont maigres, mais les PJ pourront démarrer leur enquête par un de ces trois points. Rappelez à vos joueurs que toute cette histoire date d'il y a trois ans, que les pistes sont froides et que certains intervenants sont morts.

— Jérémie possédait un ami, dans la ceinture de Nux, un certain Orlann. C'était un individu qui avait mal tourné, qui avait été mis à la rue par ses parents et qui avait trouvé refuge dans la prostitution. Lui et Jérémie étaient liés par de curieux liens, liens que Philéas n'a jamais vraiment compris et qu'il ne se résout toujours pas à considérer comme de l'amour.

— A l'époque, quand Jérémie a disparu, Philéas avait demandé à un gardien du feu de ses relations, Malcom, de retrouver son enfant. Malcom a mené son enquête et, même s'il n'a rien trouvé, peut-être a-t-il des choses à apprendre. Mais qui sait où il se trouve désormais ?

— Quand il était plus jeune, Jérémie possédait un abris, un refuge, dans la Halte des Lointains, où, semblerait-il, il ait eu un ami au nom imprononçable (d'ailleurs, Philéas ne s'en souvient plus du tout). Mais est-ce bien nécessaire de se donner le mal de le retrouver ?

MALCOM

Ancien limier, Malcom est devenu responsable d'un foyer, dans le Ghetto Oriental, le foyer Li. Il accueille les PJ sans l'ombre d'une émotion, tout entier dévoué à son travail. Au nom de Jérémie, son sourcil remonte et il emmène les PJ à l'abris des éventuelles oreilles indiscrettes : « Écoutez, des centaines de gosses disparaissent de Phénice chaque nouvelle saison. C'est presque une coutume ici. Je me rappelle bien de Jérémie, car je connais son père, Philéas. C'est probablement lui qui vous a engagé. Je ne sais pas ce qu'il vous a raconté sur son fils, mais c'est sûrement faux :

Jérémie n'était pas un enfant de cœur. C'était un débrouillard, qui n'a jamais supporté le statut de son père, qui le destinait, lui aussi, à œuvrer pour la communauté. Après sa disparition, il pouvait être n'importe où, mais, à l'époque, j'ai opté pour un enlèvement. C'était un beau garçon, très efféminé aussi, un peu comme ces belles représentations d'androgynes qu'on peut admirer dans la Marches des Lumières » Puis il fouille sa mémoire : oui, leur dit-il, l'affaire est encore claire dans sa tête. On avait vu Jérémie se promener une dernière fois dans la Halte des Lointains, puis il avait disparu. Coïncidence ou pas, une caravane de marcheurs venant du Nord repartait, au même moment, pour les ténèbres de l'Obscur. Personne ne les aurait poursuivis pour réclamer l'enfant et, à l'époque, on avait préféré taire cette piste pour ne pas perdre le précieux veneur qu'est Philéas. Malcom n'a rien d'autre à apprendre aux PJ, mais s'ils lui parlent des curieux rêves de Philéas, il sera intéressé et demande que les PJ le tiennent au courant — après tout, Malcom est un contact intéressant et un allié potentiel.

LA PELLICULE

Qu'est-il arrivé à Jérémie ? Eh bien, le pauvre enfant a bel et bien été enlevé par une caravane de marcheurs il y a trois ans, alors qu'il errait dans le bazar. Qui sait ce qu'il est devenu ? Jérémie est indirectement impliqué dans les événements à venir. Au centre de ce scénario se trouve une bobine de film datant, vraisemblablement, de la construction de Phénice. Cette pellicule est l'objet d'une recherche active de la part d'un antéquaire un peu particulier nommé Élysée Widow. Depuis dix ans déjà, Widow s'est bâti dans Phénice une formidable réputation de collectionneur acharné : il n'œuvre pas pour le stallite, il se contente de satisfaire sa curiosité et sa passion pour l'Avant. Il n'est pas méchant, mais tout le monde sait qu'il ferait n'importe quoi pour obtenir un objet rare et, pour cela, on dit qu'il bénéficie des services de deux prôleurs, Borgo et Gorgo, chargés de récupérer ses objets et d'effectuer ses transactions. Quelques jours avant le début du scénario, Widow a appris qu'un film, datant des premières extensions architecturales de Phénice, serait en circulation dans le stallite, probablement entre les mains d'un curieux marcheur, Israéli, qui voyage de stallite en stallite. Lors de son retour au stallite, après un long voyage dans l'Obscur, Israéli est contacté par Gorgo et Borgo, qui lui font une offre : Israéli donnera sa bobine à Widow et celui-ci lui offrira cinq belles femmes, que ses deux sbires auront préalablement enlevé — femmes qu'Israéli pourra revendre ou échanger dans l'Obscur. Mais le marché n'aboutit pas : dès son entrée à Phénice, Israéli décide de se donner du bon temps en prévision de l'affaire juteuse qui l'attend. Il tombe dans les bras de Michal, un jeune prostitué de la Ceinture de Nux. Mais son maquereau, Blixa, tue Israéli en plein orgasme pour le dépouiller. Michal est habitué à cela, et, comme le veut sa part du contrat tacite qui le lie à Blixa, il a le droit de prendre un objet sur le défunt : il récupère la bobine. Mais il ne comprend pas exactement ce que c'est, il voit mal les petites images. A ses yeux, la bobine n'a aucune valeur. Il décide donc de l'offrir en cadeau d'anniversaire à Orlann, son amant actuel.

ORLANN

Orlann était le meilleur ami de Jérémie. Plus exactement, son ancien amant. Enfant abandonné, c'est lui la cause des rêves de Philéas. En effet, si ses parents n'ont pas voulu de lui, s'ils l'ont jeté à la rue en le maudissant et en implorant la grâce de Solaar de ne pas jeter l'opprobre sur eux, c'est parce que, dès sa naissance, il présentait des particularités psychiques particulièrement complexes : il parlait télépathiquement à sa mère, il devinait certains événements à venir. Quelques fois, il réussissait même à déplacer de petits objets avec ses seules pensées. Est-il un élu des Runkas qui dorment sous Phénice ? Leur pouvoir coulent-ils en lui ? L'explication est à votre entière discrétion, en fonction de la coloration surnaturelle que vous voulez donner à vos parties. Toujours est-il qu'Orlann, malgré lui, est entré en contact avec le film que recherche Élysée Widow. Orlann apprend, par un ami à lui, Armand Vuiton, un opticien, ce qu'est réellement le cadeau que lui a offert Michal. Fasciné par l'Avant, Orlann achète une loupe grossissante et se met en tête de décortiquer le film dans l'arrière-boutique de Vuiton. Et puis sa santé mentale bascule : l'espace d'une vingtaine de poses, Orlann peut deviner une séquence mettant en scène un jeune garçon en train de danser avec un drap blanc. Coïncidence ou pas, le jeune homme ressemble comme deux gouttes d'eau à son amour passé, Jérémie. Dès lors, la tristesse afflue en lui de manière incontrôlable. Son esprit tourmenté s'invente des histoires et, quelque part, Orlann devient fou. Il part se réfugier chez un ami de la Halte des Lointains, dans l'ancienne planque de Jérémie. Et là, il commence à penser, à rêver éveillé. Toujours de la même chose : Jérémie en train d'étouffer sous une pellicule blanche, le tuant doucement, annihilant son âme. Logiquement, ses rêves se fraient un chemin jusqu'aux amis de Jérémie, puisque, de cette manière Jérémie peut de nouveau exister. Et les rêves arrivent à Philéas.

LA CEINTURE DE NUX

A quelques jours du Gras, la Ceinture s'agite et les célestes s'entrelacent et se mêlent dans la plus grande confusion. Traverser l'endroit est dangereux, et y retrouver un jeune garçon l'est encore plus. Faites jouer les contacts de vos joueurs, ou improvisez une enquête de pure forme : les PJ arriveront, tôt ou tard, à retrouver la trace d'Orlann, mais son visage, son existence même, doivent prendre l'allure fantomatique d'un rêve. Finalement, on les aiguillera vers un petit réduit, perché en haut d'un long mur aveugle, auquel on accède par un escalier de cordes peu sûr. Au bas du mur, des enfants de Nux font le trottoir et passent leurs mains sur les visages des PJ, proposant des moments inoubliables, ondulants des hanches, comme drogués. Contre quelques pièces ou la promesse d'une passe, les PJ peuvent apprendre qu'Orlann a disparu depuis deux jours, le jour de son anniversaire d'ailleurs. Le réduit est l'endroit où Orlann et ses trois partenaires dorment et amènent leurs clients. Chaque lit est isolé des autres par un drap sale où se découpent en ombres chinoises les corps étouffés des clients. Le lit d'Orlann est défait, mais, à côté, il y a une petite table de chevet où sont posés quelques objets : d'abord, les restes d'un large papier cadeau en toile de ruge, avec une annotation faite au fusain :

« Joyeux anniversaire Orlann, « signé » Michal ». L'autre objet est plus intrigant : c'est une sorte de loupe grossissante en cuivre, munie d'un serre-tête. Contre un petit jet d'« Observer », on peut noter, sur l'envers du serre-tête, la gravure d'une signature « A. V ». Au moment où les PJ sont en train de visiter le lit d'Orlann, deux immenses hommes, sévèrement balafrés, arrivent pour récupérer ses possessions. Il s'agit évidemment de Gorgo et Borgo, qui viennent là après avoir suivi la piste de Michal, l'ami d'Orlann qui lui a offert le film. Ils prétendent être le maquereau d'Orlann, mais, s'ils sont interrogés, les enfants du bas du mur affirment le contraire. Gorgo et Borgo ne veulent aucun témoins et, si les PJ se montrent trop tenaces, ils peuvent les passer à tabac. Si les deux molosses sont vaincus, ils fuient retrouver Widow.

LA MORT DE MICHAL

Retrouver Michal sera plus simple. C'est un bon ami d'Orlann, son amant du moment aussi. Il tapine plus bas dans la rue mais, le jour où les PJ passent pour le retrouver, il ne s'est pas montré, probablement malade. Michal est un enfant de Nux qui a bien réussi, et il vit seul dans une petite salle qu'il a aménagée d'un goût sûr, qui plaît aux clients. Quand les PJ arrivent chez lui, ils trouvent la porte ouverte, l'appartement ravagé et Michal étendu par terre, tabassé à mort : son frêle petit corps n'a pas supporté les coups de Gogo et Borgo, qui sont passés tôt le matin, après avoir retrouvé sa trace en enquêtant chez Blixa, son maquereau. Chez Michal, il n'y a pas grand chose à trouver, mais peu de temps après l'arrivée des PJ débarquent Blixa et quelques hommes de main. Les PJ auront probablement du mal à s'innocenter et à expliquer les raisons de leur présence ici. S'ils sont trop brusques, Blixa les fera jeter dehors, tabasser, ou, pourquoi pas, s'il le peut, exécuter comme exemple. Il vaut mieux trouver un terrain d'entente, d'ordre monétaire, car Blixa a des choses à raconter : tôt ce matin, deux hommes sont venus le trouver, lux en main, pour avoir des renseignements sur Michal (qu'ils savaient avoir eu des relations sexuelles avec Israël avant sa mort). Blixa n'en dira pas plus, car il risquerait d'éventer ses combines avec ses enfants — lesquelles ne seraient pas du goût des autres proxénètes. Il est d'un naturel méfiant : par la suite, il demandera à deux de ses séides de suivre les PJ pour s'assurer qu'ils ne fouinent pas trop.

ENQUETE DANS LE BOUGE

Si les PJ décident de se renseigner sur Blixa, ils peuvent apprendre des choses sur ses agissements (l'exécution de clients en plein orgasme pour leur voler leurs possessions — mais personne n'est sûr de rien) et sur le fait que Michal aurait été, deux jours auparavant, mêlé à pareille magouille. C'est la piste qu'ont suivi Gorgo et Borgo, qui, voyant le film leur échapper, ont enquêté sur les faits et gestes d'Israéli depuis son arrivée dans le stallite. Israël est actuellement en train de se décomposer quelque part. Mais, contre quelques

lux bien tassés, des promesses ou des échanges avantageux, les langues se délient facilement. Rumeurs, ragots, témoignages... Oui, certaines personnes ont entendu parler d'une récente embuscade de Blixa. Qui était la victime ? Oh, personne ne le sait vraiment, mais, ce qui est sûr, c'est que c'était un marcheur. Si les renseignements se font trop précis, par exemple, s'ils mènent les PJ vers les compagnons de combine de Blixa, bien plus volubiles que leur patron, les deux hommes de Blixa chargés de les suivre peuvent passer à l'attaque pour empêcher les PJ d'en apprendre plus.

MELCHOR

Widow n'est pas le seul à vouloir ce film. Melchor, un missionnaire initié qui officie dans la Première Marche, avait eu vent du retour à Phénice d'Israéli. Lui aussi s'était mis sur la liste des intéressés pour le rachat du film qui, selon lui, serait trop important pour être mis dans des mains ignares. A l'époque où nous jouons, les films sont inconnus : seuls les plus fins lettrés et les antéquaires ont une vague idée de ce qu'est un film. Même Gorgo et Borgo ignorent la nature exacte de ce qu'ils cherchent. Melchor s'est fait persuasif, car son projet était de fabriquer, à partir de la pellicule, des sortes de diapositives qu'il aurait montrées à ses paroissiens. Mais, le jour du rendez-vous, Israéli ne s'est pas montré. Redoutant un drame, Melchor remonte la piste et, comme Gorgo et Borgo, retrouve la trace d'Orlann. Peut-être interceptera-t-il les PJ après leur confrontation avec Gorgo et Borgo ? Si c'est le cas, il inventera une histoire pour les aider, refusant de leur révéler en premier lieu l'existence du film, se présentant, par exemple, comme un vieil ami de la famille chargé de remettre Orlann dans le droit chemin. Si les PJ refusent son aide, Melchor les suivra dans l'ombre, puisque chacune de ses pistes recouperont celles des PJ.

ARMAND VUITON, OPTICIEN

Renseignements pris, les lettres « A. V » sont les initiales stylisées d'un opticien phénicien réputé, Armand Vuiton, qui tient boutique dans le Quartier des Faiseurs. Son magasin semble fermé. A l'intérieur, tout montre qu'il est parti précipitamment. Ses fabrications sont d'habiles mélange de lunettes et de loupes. Si les PJ interrogent les gens du voisinage, ou s'ils parlent d'Orlann, ils peuvent apprendre qu'il y a deux jours de cela, un jeune garçon bien connu du quartier (« Oui, c'est un drôle de gars, mignon, mais avec un petit air de fillette — mais Vuiton aime bien les jeunes gens »), est venu avec un gros paquet sous le bras. On ne sait pas ce qu'il est devenu par la suite. Quand à Vuiton, personne ne sait non plus ce qui lui est arrivé. Hier soir, il a fermé sa boutique plus tôt que prévu, puis il a disparu. On murmure qu'il aurait un frère dans les Écharpes Pourpres, mais rien n'est moins sûr.

LA HALTE DES LOINTAINS

C'est là que se cache Orlann. Les PJ ont une longueur d'avance sur Widow, car eux seuls connaissent l'existence de la planque de Jérémie. Mais comment la trouver au milieu du grand bazar et du ballet incessant des marcheurs qui affluent dans la ville en s'émerveillant ? Il faut commencer par une piste incertaine : un nom imprononçable (voir « une piste refroidie »). Ici, même si l'enjeu est sérieux, jouez le registre de la comédie et de l'exercice de style, en détaillant chaque marchand rencontré, chaque vigile interrogé, chaque pancarte lue. Au bout de quelques échecs, les PJ peuvent se voir citer le nom d'Ezra Paludlex, un vendeur de breloques du bazar. Son étal est situé sous une grande arcade marchande bondée de monde. Si les PJ s'approchent du stand, ils trouveront Ezra (un gros bonhomme rougeaud) en compagnie d'un jeune garçon efféminé, maigre et livide, qui semble terrorisé et qui a essayé, tant bien que mal, de se déguiser. C'est Orlann. Quand il voit que l'on s'intéresse trop à lui, le jeune garçon fuit par derrière et s'engouffre dans le bazar. Ezra retient les PJ assez longtemps pour que le petit puisse bénéficier d'une certaine avance. La poursuite qui s'ensuit doit être menée tambour battant. Si Gorgo ou Borgo ont décidé de suivre, ou de faire suivre, les PJ, ils seront sur place en peu de temps, et il peut y avoir un autre affrontement, plus violent celui-là, pour récupérer Orlann. Les hommes de Blixa seront intéressés par les événements mais se garderont de trop y prendre part : seul Melchor est vraiment intéressé par le film. A l'issue de cette poursuite, trois cas de figure peuvent se poser :

— Orlann s'enfuit, échappe aux PJ, à Blixa, à Melchor et à Widow. Les PJ seront obligés de coopérer avec les autres partis pour comprendre de quoi retourne l'affaire. Si Orlann fuit, il ira se réfugier dans un foyer d'un autre quartier et se mettra sous l'autorité d'un gardien du feu.

— Orlann est tué par Gorgo et Borgo (rappelons que les hommes de Blixa souhaitent le ramener vivant). C'est une fin malheureuse,

HISTORIQUE DU FILM DE PHÉNICE

Fennigan Woore était un réalisateur de l'Avant. Scientifique rescapé de l'apocalypse, il a accompagné les premiers marcheurs jusqu'au site de Phénice et a participé aux premières fondations de la ville. A la fin de sa vie, sentant la mort venir le chercher sans rien pour se protéger, il décide de rendre sa vision immortelle et de filmer ce qu'il a de plus cher : l'espoir. Et, en ces temps noirs où le danger est partout, que représente plus l'espoir que Phénice et sa trouée de nuages ? Sacrifiant sa dernière batterie d'énergie, il se sert d'un très vieux Super 8 trouvé dans les ruines d'un musée de Palerme pour immortaliser la beauté du Stallite et la lumière qu'il irradie, forçant les nuages à s'ouvrir. Pendant le tournage, son fils vient danser devant la caméra, heureux d'être figé pour l'éternité. Depuis, le film est passé de mains en mains, protégé par une boîte en métal gravée de quelques mots : « Phénice : le paradis des menteurs ». Comment le film a-t-il atterri entre les mains d'Israéli ? Mystère...

mais Orlann savait les risques qu'il courrait. Cependant, il y a un problème, car Orlann ne possède pas le film sur lui. Sentant sa santé mentale l'abandonner, Orlann l'a confié à Vuiton, et lui a dit de se cacher en attendant que tout soit oublié. Il lui a aussi dit que s'il n'était pas venu prendre de ses nouvelles d'ici deux jours, il devait détruire le film. Si Orlann meurt, son secret part avec lui. Les PJ seront-ils assez astucieux pour terminer le puzzle ?

— Les PJ rattrapent Orlann et l'isolent. C'est la solution idéale. Après avoir compris qui ils étaient, Orlann leur raconte toute l'histoire (attention, Orlann ne sait rien des rêves de Philéas !). Aux joueurs de démêler l'écheveau et de convaincre Orlann de rendre le film. Les PJ seront probablement dévorés de curiosité : qu'est-ce qu'un film ? Et que représente-t-il ? Quoi qu'il en soit, il y a de fortes chances que les PJ soient, d'une manière ou d'une autre, emmenés devant Widow à l'issue de la poursuite. Toutes leurs questions pourront, dès lors, avoir une réponse.

ÉLYSÉE WIDOW, CINÉASTE

Élysée Widow est un vieil homme de cinquante ans. Son nez est crochu et son dos voûté. Toujours vêtu de noir, il est totalement fou, dévoué corps et âme à sa collection, qui reste son unique raison de

LE PARADIS DES MENTEURS : LA CONSTRUCTION DE PHÉNICE

C'est le film qui a traumatisé Orlann et qui est, actuellement, entre les mains de Vuiton. C'est une œuvre d'art dont le prix est incalculable et Widow fera tout pour le récupérer. Que peut-on voir sur ce film ? Déjà, on ne peut pas distinguer grand chose si l'on ne possède pas les lunettes de Vuiton, ou un mécanisme identique. Une fois l'appareil mis sur ses yeux, on peut découvrir l'histoire de la construction de Phénice. Le film est court, muet et réalisé en plusieurs prises distantes les unes des autres de plusieurs semaines. Tout commence par la construction, pas-à-pas, du Stallite. Filmée d'assez loin, on voit la ville s'ériger en une monstrueuse tour de Babel. Pour les plus perspicaces, on peut voir jaillir du volcan une étrange lueur blafarde qui monte peu à peu vers le ciel (et non le contraire — le stallite serait-il la cause de la trouée de lumière ? Ce qui expliquerait que la trouée ne se déplace pas...). Puis le nuage noir s'ouvre et un rayon de lumière perce l'obscurité. Cette séquence devrait surprendre les PJ au plus haut point et remettre en cause quelques dogmes auxquels ils croyaient. Puis la construction continue. Quelques fois, des personnages passent devant la caméra et saluent le réalisateur. Et puis, vers la fin de la bobine, on voit un jeune garçon gravir la butte où se trouve la caméra. Il se rapproche peu à peu de l'objectif, et, bientôt, on peut voir le moindre trait de son beau visage rieur. Il semble heureux d'être là et il joue avec un grand drap blanc. Il y a du vent et il s'enroule dans le drap en riant. Le film s'arrête là, sur son sourire figé.

vivre. Les PJ peuvent arriver chez lui de manière détournée, soit en faisant parler Gorgo et Borgo, soit, suite aux révélations d'Orlann, après avoir enquêté sur un hypothétique collectionneur de pellicules qui travaillerait à Phénice. Après l'épisode Orlann, Widow voudra peut-être voir les PJ, et les engager pour retrouver le film manquant — car Orlann ne veut pas parler, à moins de lui proposer quelque chose d'important. Dans un premier temps, Widow se gardera bien de révéler la nature exacte du film. Puis la passion le gagnera et il en parlera comme s'il révélait les secrets corporels d'une femme merveilleuse. Il raconte brièvement l'histoire du film, qui le possédait, pourquoi il est important : paraît-il qu'un événement sensationnel serait immortalisé sur la pellicule. Widow donnerait tout ce qu'il possède pour la voir enfin. Les PJ seront-ils prêts à l'aider ? Il offre beaucoup.

DÉNOUEMENT

Vuiton a pris la fuite et se cache désormais chez son frère, un syndicaliste actif, dans un vieux bâtiment des Écharpes Pourpres. Il vit là, reclus, en attendant que quelqu'un vienne le trouver pour l'aider. Car il sait quelque chose : le film est en sa possession, et, malgré les avertissements d'Orlann, il l'a vu, et il en a saisi la portée — la portée symbolique du stallite, pas la ressemblance entre le jeune garçon et Jérémie. Vuiton est totalement désemparé et ne sait plus quoi faire. Jouez la recherche de Vuiton comme une course contre la montre. Si Melchor réussit à le trouver avant les PJ, il s'emparera du film et fera taire l'opticien, soit en l'achetant, soit en le tuant : Vuiton est trop vieux et trop aigri pour faire un initié satisfaisant. Si les PJ arrivent avant quiconque, ils pourront récupérer le film, comprendre sa signification, ses implications, et le négocier. Quel sera leur choix ? Comprendront-ils ce qu'ils ont entre leurs mains ? Comprendront-ils le trouble d'Orlann, qui n'a finalement rien à voir avec les révélations contenues dans le film ? Les autres partis en présence devront se satisfaire de ce qu'ils ont : Widow récupérera peut-être le film ; Orlann, totalement déséquilibré, choisira peut-être de partir pour l'Obscur, ou d'aller servir de fils à Philéas ; Blixia ne comprendra rien et voudra savoir qui a tué Michal. Enfin, quelque soit le dénouement, et avant de rentrer pour son monastère, Malcom dira aux PJ de tenir leur langue. Ils en ont déjà appris beaucoup, trop peut-être. Ils ne sont pas encore prêts. Si les questions des PJ se font trop pressantes, il s'esquivera sans un mot, sans dire au revoir.

ET APRES ?

Malcom tiendra les PJ à l'œil. S'ils sont déjà chapeautés par un Initié, comme Mr l'Ambre, il lui placera un mot pour soit les récupérer, soit orienter leur formation. Malcom est un type bien, mais il est, par nature, d'un incroyable pessimisme. Sa vision de Sombre-Terre n'est pas vraiment idéalisée : il sait que l'humanité va perdre, que les Shankr ne sont pas loin et que les Runkas ne s'éveilleront jamais à temps. De plus, sa foi en l'humanité diminue. Mais il prend son

statut à cœur et ne cesse de chercher les parfaits initiés. S'il prend en main la supervision de l'initiation des PJ, il choisira des moyens complexes et difficiles : sa seule gloire, il la tire des histoires qu'il met en scène pour les futurs initiés. A vous d'être à la hauteur de sa réputation.

ÉPILOGUE

Les PJ rentrent bredouilles chez Philéas. Le vieil homme, désespéré, leur demandera le plus de détails possible sur cette triste histoire. Si les PJ suivent ce que Malcom leur a dit, ils n'en révéleront que le plus évident. Las, content que son fils ait finalement trouvé la paix, Philéas tiendra sa promesse et offrira aux PJ un petit animal de compagnie, un rayon de lumière dans une vie qui évoque, de plus en plus, une impasse. Alors, le film est-il une preuve historique ou un canular de premier ordre ? Les PJ risquent de souffrir de trop espérer de cette pellicule. Pourtant, elle recèle une vérité lumineuse pour qui sait l'interpréter. Malcom, l'initié, aura tout fait pour les récupérer. Pourquoi ? Et qu'elle est cette mystérieuse force, qui avait tissé son emprise sur Orlann, liant la pellicule aux rêves hantés de Philéas ? Les PJ n'en savent rien, mais c'est un bon moyen de leur mettre la puce à l'oreille, de les obliger à chercher, à ne pas vivre passivement. Dans de nombreux cas, certains de vos joueurs seront outrés par les mensonges prodigués à tour de bras par certains prôneurs. Peut-être se douteront-ils qu'ils ne sont que des jouets aux mains de quelque chose infiniment plus puissant que la seule foi en Solaar. Peut-être voudront-ils partir, déçus et frustrés. Qui sait ce qui est le mieux ? Et dans Phénice commencent à résonner les cris et les chansons du Gras, qui envahissent le stallite comme une ultime mise en garde, comme un dernier appel avant que les esprits ne se replongent dans le pessimisme.

PNJ

Nota : Pour les Relations, choisissez de répartir, pour chaque PNJ, 5 points, dans les relations et les contacts que vous souhaitez.

MELCHOR Missionnaire, Initié de la maison Druwed

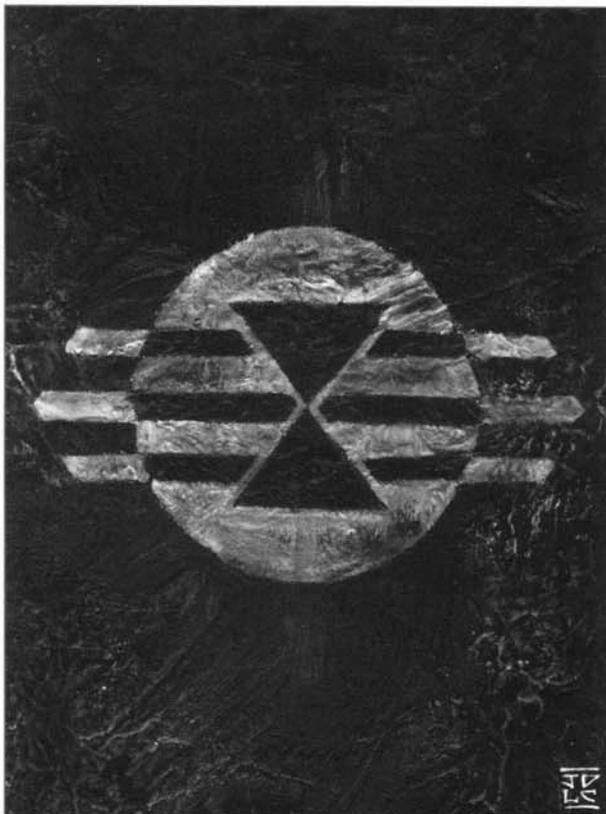
Statut : 4 (Masther)

- PRESTANCE 2 / Influencer 2
- HARGNE 3
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1 / Contrôler 1
- SENS 2 / Observer 1
- TREMPE 3 / Motiver 2, Surmonter 2
- COMMUNICATION 3 / Éloquence 2, Empathie 3, Représentation 2
- ÉRUDITION 3 / Avant 1, Coutumes Prôneurs 2, Coutumes Fouineurs 3, Lettres 1, Religion 3
- RELATIONS 3
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 3 / Antech 1, Stallite 3
- ARTS MARTIAUX 2

BORGO & GORBO Prôleurs

Rang : 2 (Rat)

- PRESTANCE 1/1 Influencer 3/1
- HARGNE 3/4 Agresser 1/2
- AGILITÉ 2/3 Grimper 1/2
- FORCE 3/2 Porter 2/2 Forcer 2/2
- RÉSISTANCE 3/4 Contrôler 1/1
- SENS 1/1
- TREMPE 3/2
- COMMUNICATION 1/1
- ÉRUDITION 1/1
- RELATIONS 1/1
- TECHNIQUE 1/1
- SURVIE 2/3
- ARTS MARTIAUX 3/2 Piochard 2/1 Manople 2/4 Falchion -/1



BLIXA Pourvoyeur

Rang : 5 (Saigneur)

- PRESTANCE 3 / Influencer 3
- HARGNE 4 / Agresser 2
- AGILITÉ 3 / Grimper 1, Esquiver 2
- FORCE 2 / Porter 1, Forcer 1
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 1
- SENS 1 / Observer 1
- TREMPE 1 / Motiver 2
- COMMUNICATION 3 / Éloquence 2, Baratin 3
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 5
- RELATIONS 4
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 3 / Stallite 3
- ARTS MARTIAUX 3 / Boomerang 3

HOMMES DE MAIN BLIXA Rodeurs types

Avec 5 points de relations à rajouter et 5 points à mettre où vous le souhaitez — en général des compétences de combat (Livret 1, page 17).

ORLANN Rôdeur

Rang : 1 (Larve)

- PRESTANCE 3 / Séduire 3
- HARGNE 2
- AGILITÉ 4 / Grimper 1, Esquiver 3, Camoufler 2
- FORCE 1
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 1
- TREMPE 2 / Surmonter 1
- COMMUNICATION 3 / Empathie 4
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 2
- RELATIONS 2
- TECHNIQUE 1
- SURVIE 3 / Stallite 4
- ARTS MARTIAUX 1

ERRATA

LA VIE

La formule exacte du calcul des points de Vie est la suivante :
 $VIE = (RÉSISTANCE \times 2) + HARGNE + 5$

LE VÉCU

• Lorsqu'un Vécu mentionne un "X", il est fait référence au score avant augmentation de la Capacité ou de l'Aptitude concernée.

• Les Voyages du Vécu des Marcheurs sont à inclure dans la catégorie Castes.

L'UTILISATION DES COMPÉTENCES DE RELATIONS

Il manque le tableau récapitulatif des seuils de difficulté attribuées à l'utilisation des compétences de relations p.63.

1R Renseignement

Exemple : "Allez voir Gwyon de ma part..."

2R Information

Exemple : "Gwyon est en contact avec le Khonkal ; d'une certaine manière, il leur sert de courier."

3R Service contre dette

Exemple : "Sans le mot de passe, vous aurez de gros problèmes... Je suis prêt à vous le révéler à condition que vous m'obteniez une dizaine de doses d'opiate."

4R Service

Exemple : "C'est bon... Je pourrai m'arranger pour qu'une patrouille soit par hasard dans les parages des Portes Brumeuses à l'heure indiquée."

5R Soutien

Exemple : "Tiens, fils ! je suis trop vieux pour t'accompagner, mais je pense que cet artefact de l'Avant pourra d'être un grand secours..."

6R Intervention

Exemple : "Je te dois une vie... Laisse moi t'accompagner !"

LE COMBAT

• Règle optionnelle : Le modificateur de Force

Pour rendre compte de l'avantage des personnages doués d'une grande Force en combat au contact, il est conseillé de réduire tous les modificateurs de dommages des armes de contact de 2. Par contre, lorsque l'on détermine l'impact d'un coup, on ajoute le score de Force au nombre de dés lancés.

Exemple : En accord avec la règle du modificateur de Force, la balance ne ferait plus que +1 aux dommages. Ainsi, un Gardien du feu avec 3 en Force déterminerait ses dommages en ajoutant 4 dés à son résultat (+1+3).

• Table des armures complétée

Cette table remplace celle fournie p.79 du livret I.

TYPE D'ARMURE / PROTECTION / POT. D'ACTION / ENC			
Pièce de vêtements renforcés	1	-	-
Tenue complète de vêtements renforcés	1	-	-
Pièce de cuir renforcé	2	-	-
Armure complète de cuir	2	-1	1
Pièce de chitine fuselée	3	-	1
Complète de chitine fuselée	3	-2	2
Pièce de métal	4	-2	2
Complète de métal	4	-3	3

LA SANTÉ

L'exemple illustrant l'accumulation des blessures p.82 est inexact. Remplacez la seconde phrase par "le combat tournant à son désavantage, il reçoit une blessure grave. En plus de voir son modificateur d'état passer de -1 à -2, Dulkan doit effectuer un test Résistance + Endurer pour un total de 5 dés. En obtenant deux réussites, le fouineur réussit à obtenir assez de réussites pour atteindre le niveau du malus de ses blessures, ce qui lui permet de surmonter la douleur et de continuer à agir".

LA PROGRESSION DES COMPÉTENCES

Si un personnage veut acquérir une compétence qu'il n'a pas développée ou acquise lors de sa formation, il doit effectuer un test en lançant autant de dés que le score de la Capacité ou du Talent dont dépend le Talent ou la Compétence visée. Si au moins une réussite est obtenue, le personnage peut acquérir le premier niveau de la compétence ou du talent désiré pour 2 points de Vécu.

Exemple : Drenn veut acquérir la compétence Éloquence. Son aptitude de Communication étant de 3 ; il lance autant de dés et obtient une réussite. Ce résultat est suffisant pour que Drenn développe Éloquence au niveau 1.

DARK EARTH

AGILITÉ

- Camoufler
- Esquiver
- Grimper

FORCE

- Forcer
- Lancer
- Porter

HARGNE

- Agresser
- Supporter
- Surprendre

NOM :

Sexe Âge

Rôle Statut

CAPACITÉS

PRESTANCE

- Impressionner
- Influencer
- Séduire

RÉSISTANCE

- Contrôler
- Endurer
- Régénérer

SENS

- Observer
- S'orienter
- Surveiller

TREMPE

- Motiver
- Résister
- Surmonter

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
-

ÉTAT DE SANTÉ

Points de Vie

Blessures

Intempéries

Malus d'état Énergie

-
-
-

SURVIE

Animaux

-
-
-

Milieux

-
-
-

TECHNIQUES

Matériaux

-
-
-

Énergies

-
-
-

Antech

ARMES & PROTECTIONS

Armes de contact maîtrisées

•

Dommm : Def :

Coups spéciaux

•

Dommm : Def :

Coups spéciaux

•

Dommm : Def :

Coups spéciaux

Armes de lancer maîtrisées

•

Portée : / / Dommm :

Coups spéciaux

•

Portée : / / Dommm :

Coups spéciaux

Armes de tir maîtrisées

• Dommm :

Portée : / / Rec :

• Dommm :

Portée : / / Rec :

Armure

Pièce / Comp : Prot :

Enc : Malus :

Pièce / Comp : Prot :

Enc : Malus :

Bouclier

• Prot :

Enc : Malus :

