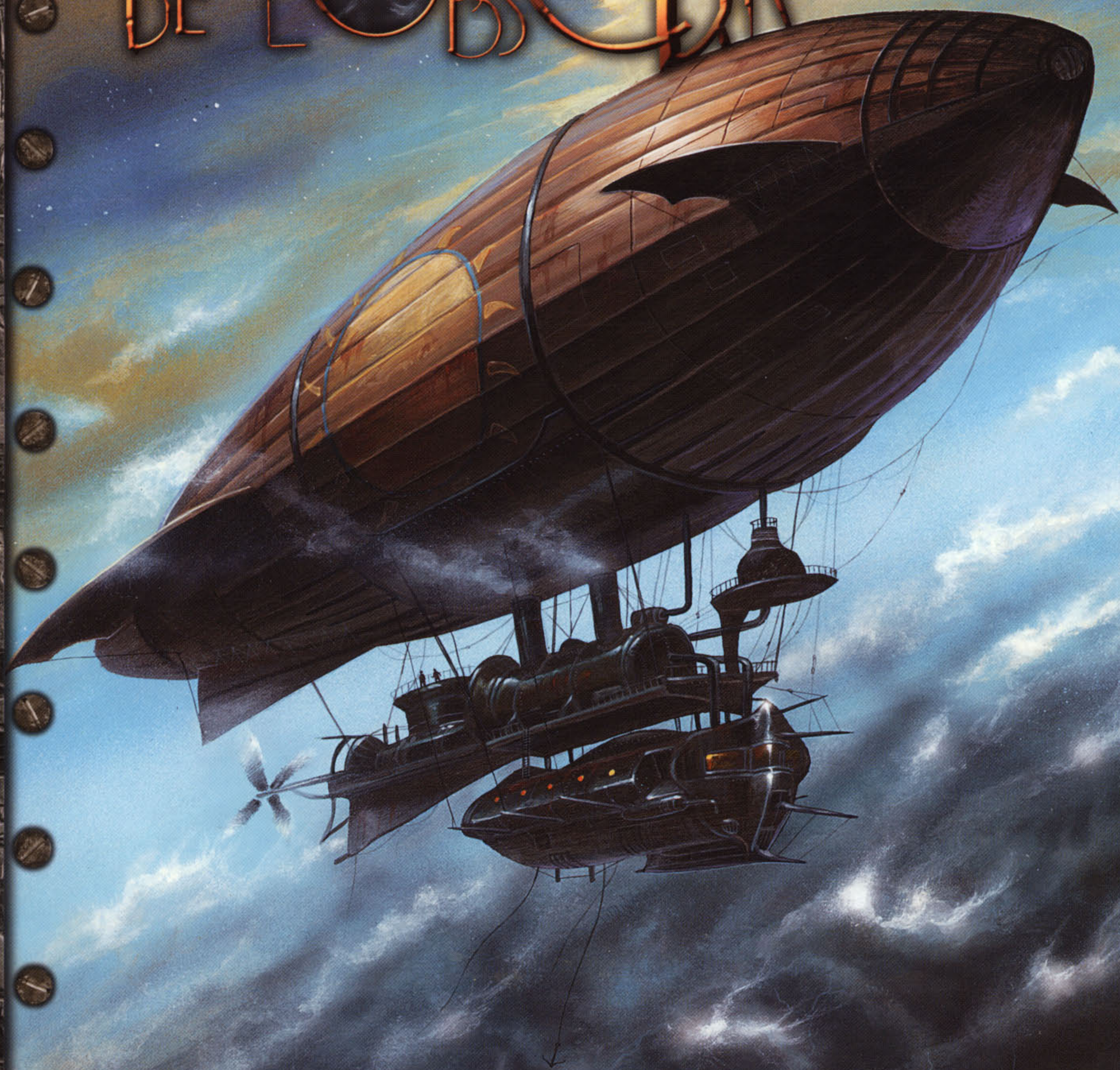


LES SECRETS DE L'OBSCUR

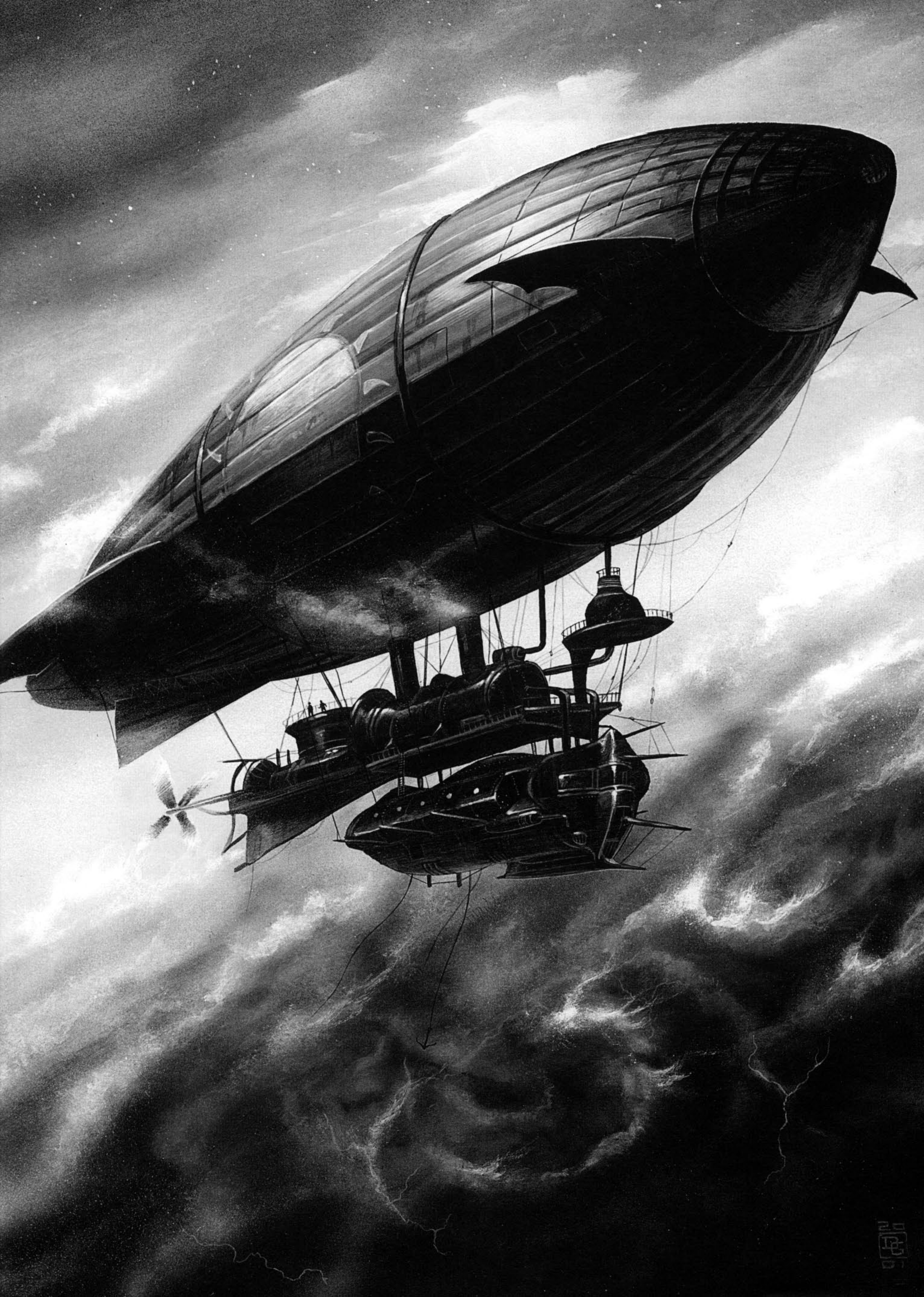


SECONDE

**DARK
EARTH**

Le jeu de rôle

ÉDITION



DARK EARTH II

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE DE DARK EARTH

GUILLAUME LE PENNEC

BACKGROUND

BENOÎT ATTINOST
GAËTAN BOTHOREL
TRISTAN LHOMME
GAËL OIZEL

CHARGÉ DE GAMME

LÉONIDAS VESPERINI

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

RENAUD BEC
BERNARD BITTLER
GRÉGORY BLOT

PLANS

SOPHIE GUILBERT

COUVERTURE

DIDIER GRAFFET

CORRECTIONS

ANNE RICHARD
CAROLINE GUAY

MAQUETTE

PATRICK MALLET

DIRECTION ARTISTIQUE

FRANCK ACHARD

DIRECTION ÉDITORIALE

FRÉDÉRIC WEIL ET SÉBASTIEN CÉLERIN

FABRICATION

NICOLAS HUTTER

KALISTO

Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux CEDEX

MULTISIM

32, boulevard de Ménilmontant
75020 Paris
info@multisim.com
www.multisim.com



2001. Dark Earth ,, Kalisto

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

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

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

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

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	4
 1 – DOMAINES DE LA VOIE DE L'HOMME	5
Portail	6
Le bassin des Zephs	15
La Concentration	23
La forteresse du gaz-soleil	31
 2 – DOMAINES DE LA RÉACTION GAÏA	39
Le monastère du Bout du Monde	40
La Brume	49
Le Chantier	51
La Horde Sauvage	61
 3 – DOMAINES DE L'ALLIANCE RUNKA	75
La dernière Phalange	76
La bataille du Sunrex	83
Le zoo	91
L'âtre	100
 4 – DOMAINES DE LA MENACE SHANKR	101
La Jungle Noire	108
La nouvelle Légion des Damnés	115
La base konkalite	123
La ferme Ertensen	130
Le village d'Elf	136

INTRODUCTION

.....

Les Carnets de l'Obscur fut l'un des suppléments les plus populaires de la première édition de *Dark Earth*. La possibilité, pour les meneurs de jeu, de sélectionner en quelques minutes un cadre d'aventure original à proposer à leurs joueurs fut particulièrement apprécié des meneurs de jeu. *Les Secrets de l'Obscur* est dans la continuité de ce supplément, bien qu'on ne puisse réellement parler d'un « *Carnets de l'Obscur 2* ». Le supplément que vous tenez entre vos mains correspond davantage à la nouvelle donne proposée par la seconde édition. Il n'est plus axé sur les milieux de l'Obscur mais sur les quatre voies qui définissent l'univers de *Dark Earth*, et plus particulièrement l'Ère du Contact : la Voie de l'Homme, la Réaction Gaïa, l'Alliance Runka et la Menace Shankr. Dix-sept « domaines » sont ainsi décrits, cinq axés sur le Shankr, quatre pour chacune des autres voies. De nombreux secrets, de nombreuses machinations y sont révélés, souvent à contrepied de ce qu'on pourrait attendre.

Ces domaines sont parfois des lieux génériques, à placer où bon vous semble dans votre campagne. Parfois, il s'agit de lieux précis qui nécessiteront à votre groupe de marcheurs un voyage (les longs voyages et l'exploration étant beaucoup plus courants depuis l'Ère du Contact). Chacun d'entre eux suit la présentation suivante :

- **L'ACCROCHE.** Cette petite introduction peut prendre plusieurs formes : témoignage, anecdote, lettre... C'est souvent le moyen, pour le MJ, d'intriguer ses joueurs et de les attirer vers le lieu. Avec un peu de mise en scène et en vous inspirant de l'accroche, vous n'aurez aucun mal à lancer vos marcheurs sur une piste.

- **EN DEUX MOTS.** En deux lignes, le MJ sait à quoi correspond le domaine. Cet encadré lui permettra de se repérer rapidement dans le supplément et de savoir à quoi s'attendre

- **LOCALISATION, COMMENT S'Y RENDRE.** Si le domaine est fixé géographiquement, sa localisation est ici précisée. Des indications permettant au MJ de mettre en scène le voyage qui mènera ses marcheurs jusqu'à ce lieu sont alors fournies. Si le domaine est générique, la précision est donnée dans ce paragraphe et le MJ pourra le placer n'importe où sur Sombre-Terre, en fonction de sa propre campagne.

- **L'HISTORIQUE.** C'est ici que sont notés les différents événements ayant abouti à la création du domaine et à sa situation singulière. Notons que des joueurs sachant correctement mener une enquête et poser les bonnes questions peuvent découvrir les informations fournies dans ce chapitre.

- **LES LIEUX.** La description physique des lieux, avec tous les détails susceptibles de répondre aux investigations des joueurs et de favoriser les intrigues et les rebondissements.

- **LES GENS.** Toutes les personnalités liées à ce lieu (avec leurs caractéristiques, lorsque c'est nécessaire). Le meneur de jeu doit particulièrement s'attarder sur ce paragraphe et bien s'imprégner des noms et de la personnalité des différents protagonistes ici décrits. La crédibilité des interactions entre ses joueurs et les PNJ dépend de cette préparation.

- **LES INTRIGUES.** Les apparences sont souvent trompeuses. Sombres secrets, machinations et envers du décor sont décrits dans ce chapitre, qui est là pour donner des idées de scénarios ou d'animations au MJ.

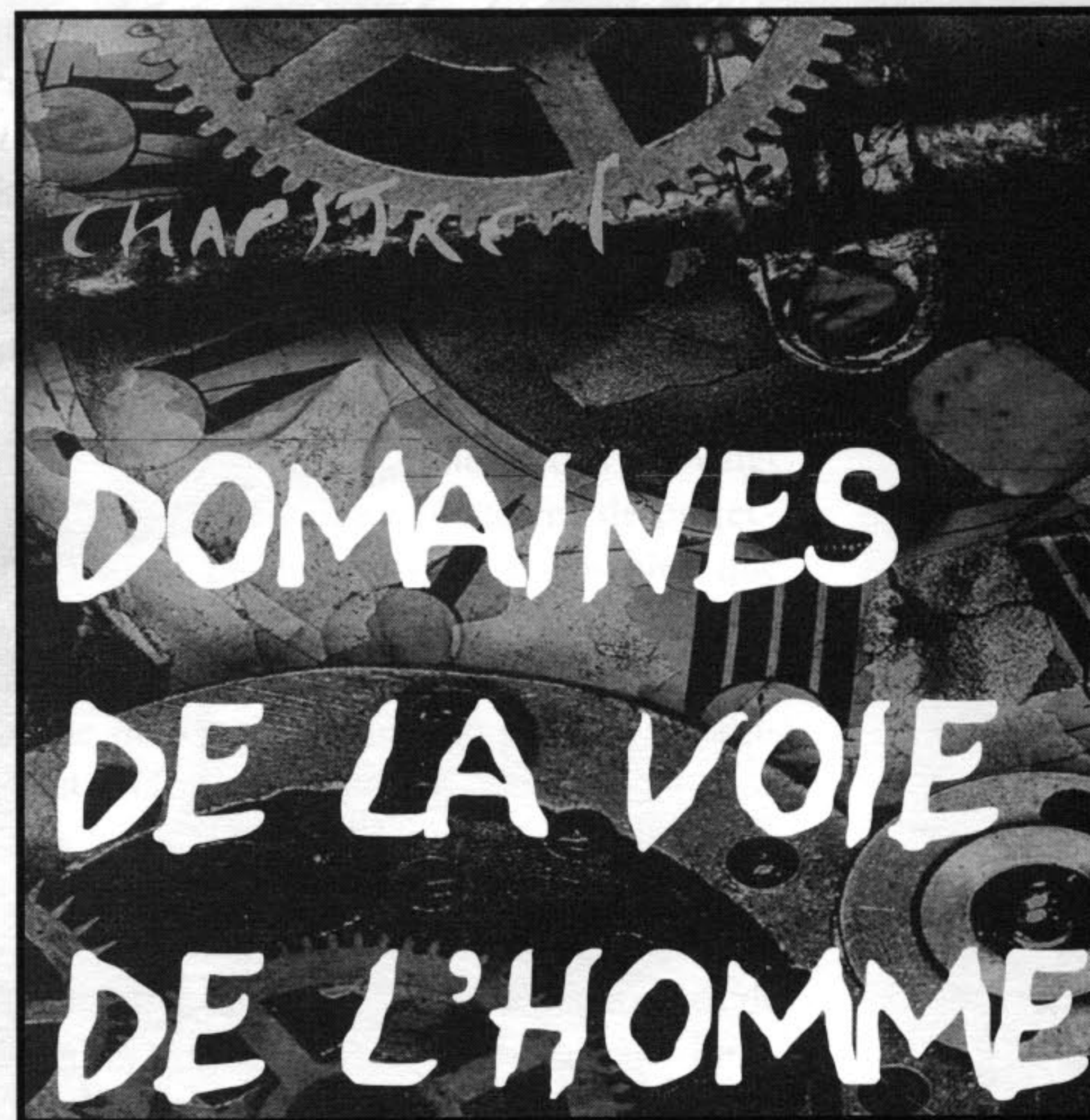
- **QU'EN FAIRE ?** C'est dans ce paragraphe que des suggestions d'utilisation du domaine sont fournies au meneur de jeu. Certains des domaines sont amenés à devenir des bases arrière, des lieux où les PJ reviendront régulièrement. D'autres ne sont que des lieux de passage ou des cadres d'aventure dont l'intérêt disparaît après la résolution de l'énigme. La plupart des domaines de ce supplément font l'objet d'une approche totalement différente.

Vous vous rendrez compte à la lecture des *Secrets de l'Obscur* que les bouleversements induits par l'Ère du Contact sont perçus de mille et une manières par les différents acteurs des quatre voies qui dominent Sombre-Terre. Les desseins de certains Seigneurs du Fléau, notamment, sont précisément abordés et vous fourniront des intrigues à greffer à votre campagne. Tous les domaines présentés ici sont autant de sources de scénarios. Parcourez-les, lisez ceux qui vous intriguent le plus, et rapidement, vous trouverez un moyen de les lier aux aventures de vos marcheurs. Comme les quatre voies sont traitées, vous n'aurez aucun problème pour trouver, à tout moment, le domaine qui correspond aux aspirations actuelles de votre groupe. N'oubliez pas que depuis l'Ère du Contact, les rumeurs se propagent à grande vitesse, que l'on discute beaucoup dans les haltes et les auberges et que l'on n'hésite pas à faire appel aux groupes de marcheurs qui, de stallite en stallite, parcourent l'Obscur inlassablement. Nul doute que certains iront mettre leur nez là où il ne faut pas !



COMPTES RENDUS

Le premier tome de la série "Domaines de la Voie de l'Homme" est un ouvrage de référence pour les amateurs de science-fiction et de mécanique. Il est divisé en deux parties : la première est consacrée à l'histoire de la mécanique et à ses applications, tandis que la seconde est dédiée à la description des machines et des outils utilisés. L'ouvrage est écrit par un auteur anonyme, ce qui lui confère une certaine autorité. Il est illustré de nombreuses gravures et schémas, ce qui rend le texte plus accessible et intéressant. Le livre est une véritable encyclopédie de la mécanique, qui mérite d'être consultée par tous ceux qui s'intéressent à ce domaine.



EN DEUX MOTS

La « banlieue industrielle » d'Okhaen ; la plus avancée des communautés se réclamant de la Voie de l'Homme ; la porte de Solaria pour les habitants de la Roke et vice-versa.

PORTAIL

« **P**our un vieux marcheur, les endroits comme Portail sont à la fois excitants et vaguement terrifiants. Un monde nouveau est en train d'y naître. Le monde pour lequel nous nous sommes battus pendant vingt ans. Le monde pour lequel une bonne partie de mes meilleurs potes ont laissé leurs os... À y regarder de près, je me demande parfois s'ils reconnaîtraient l'idéal pour lequel ils sont morts. Je ne dis pas que Portail et les autres industrivilles sont mauvais en soi. Mais c'est comme une avalanche : on a lancé un tas de petits cailloux, ils sont en train de faire tomber tout un pan de montagne, et on se rend compte qu'il y a des tas de gens qui vont se retrouver coincés dessous. Quand je vois des mendiants de dix ans, défigurés par la vapeur ou le bras arraché par une machine, je me demande... d'accord, on travaille pour le bien de l'humanité. Mais c'est quoi, l'humanité ? Une abstraction ? Ou des types de chair et de sang ? »

— Carnets de route d'Erwan Silence

COMMENT S'Y RENDRE

• D'OKHAEN.

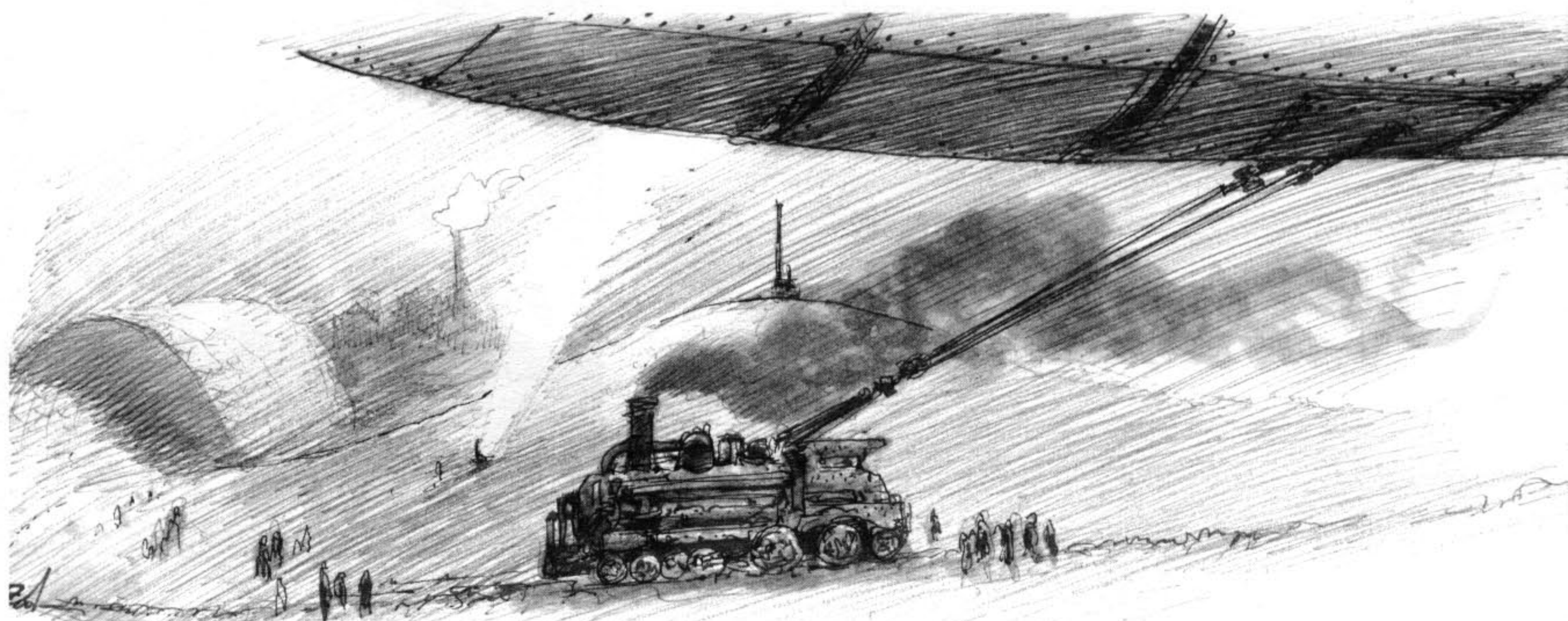
Entre 3 et 6 heures de route, selon les conditions météo et l'état de la Jungle Noire. Une piste à peu près dégagée court le long de la muraille du pipe-line.

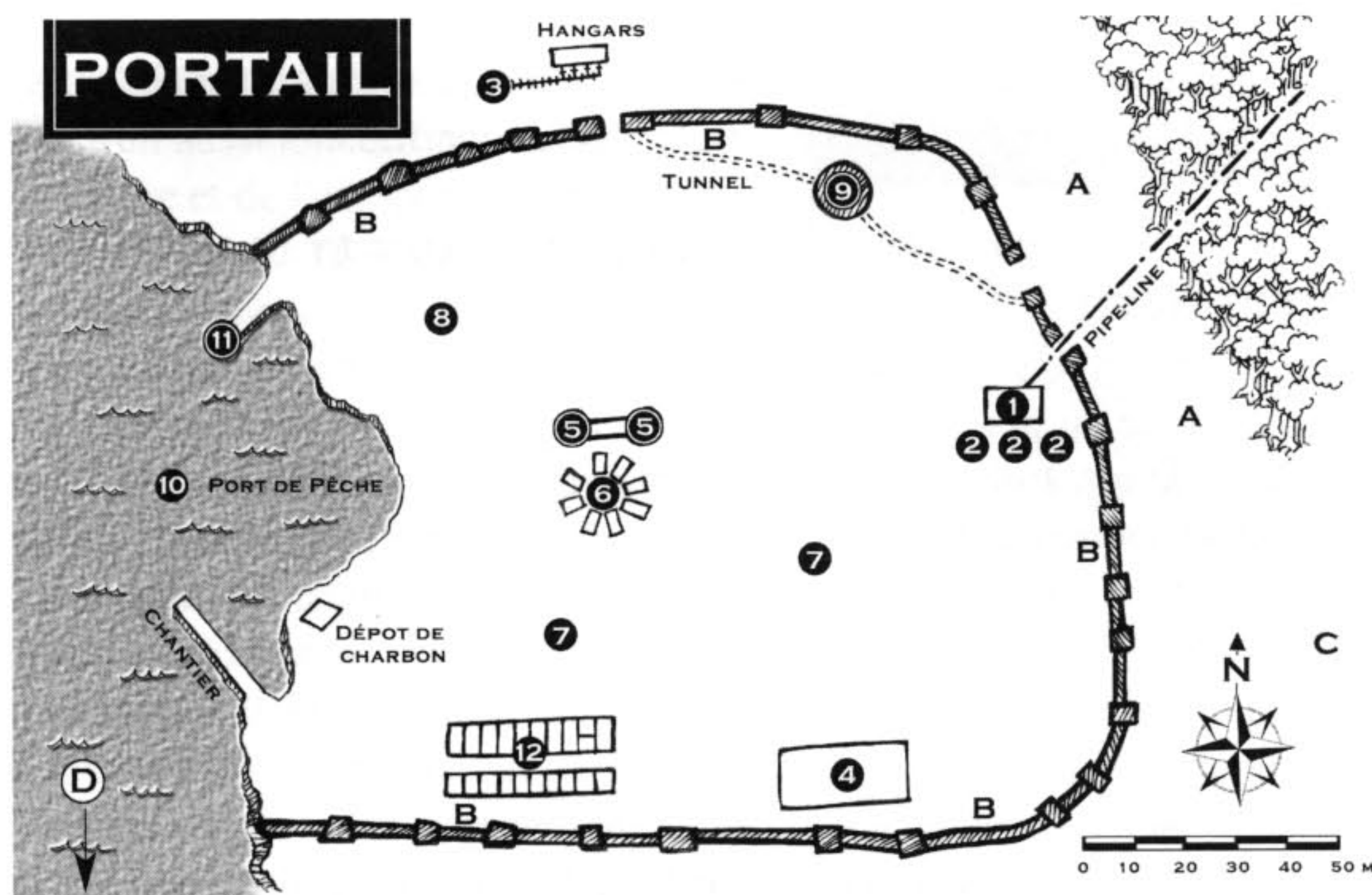
• DE LA ROKE.

Environ cinq jours de dirigeable ou deux mois de piste à travers l'ancien Sahara. La route maritime n'est pas encore ouverte.

HISTORIQUE

Avant l'Apocalypse, l'actuel site de Portail était un terminal pétrolier, terminus de plusieurs oléoducs transsahariens. Il servait aussi de principal port commercial pour le Mali et le Niger, les deux états de l'Union Saharienne dépourvus d'accès à la mer. Il n'a pas été touché directement par les météorites ou par les tremblements de terre, mais les raz-de-marée l'ont durement éprouvé. Les épaves des pétroliers et des cargos, projetés à l'intérieur des terres,





forment un monceau de ferraille de plusieurs kilomètres de long. Pendant deux cent cinquante ans, le site est resté intouché par les humains. La Jungle Noire a colonisé les bâtiments les plus éloignés de la mer, mais ses plantes ont du mal à pousser dans un sol saturé de métal.

En 256, un petit groupe de chasseurs okhaénites a redécouvert les ruines. Pendant quelques années, elles ont abrité un petit avant-poste qui se consacrait essentiellement à la récupération de petits objets pas trop endommagés. Ses membres ont aussi mis la main sur plusieurs milliers de pages de schémas techniques et de plans. Cette découverte, ainsi que les raids de plus en plus nombreux des créatures de la Jungle Noire, conduisirent les autorités religieuses du stallite à déclarer l'ensemble de la zone « territoire interdit ».

Le futur Portail revint à l'obscurité et au silence pendant deux générations. En 315 PA, Okhaen bascula dans l'Ère du Contact. Le marcheur Izmir parvint à rallier le stallite. Peu de temps après, il fut suivi par d'autres puis, en 317, par un dirigeable d'exploration appartenant à la compagnie de la Nuit-Horizon. Lucéphore d'Ambre était déjà à la recherche d'un site pour établir une base en Solaria. Portail présentait la bonne combinaison : du pétrole à portée de main, du métal à foison, des installations de l'Avant dans un état correct... et assez de documentation pour les remettre en marche.

En à peine cinq ans, Portail est devenu l'une des communautés les plus dynamiques de Sombre-Terre. Il compte aujourd'hui près de quatre mille résidents, soit presque autant que le stallite lui-même.

LES LIEUX

SURVOL

A - LA ZONE BRÛLÉE.

Le seul moyen de tenir les habitants de la Jungle à distance est de brûler les plantes. Solaar soit loué, le combustible ne manque pas ! Sur la centaine de mètres qui sépare la Jungle des remparts, le sol est noirci et couvert de cendres. Des commandos de gardiens du feu équipés de lance-flammes primitifs « nettoient » la zone une fois tous les deux ou trois jours.

B - LES REMPARTS.

La construction d'une muraille est évoquée « le jour où celle du pipe-line sera terminée ». En attendant, Portail est protégé par une clôture à base de pieux métalliques, de plaques d'acier rivetées les unes aux autres, de fosses et de mines. Tous les vingt mètres, des tours métalliques équipées de projecteurs électriques primitifs éclairent tant bien que mal la zone brûlée. Elles contiennent chacune quatre hommes de guet, des gardiens du feu très motivés. Il n'y a que deux portes, l'une au pied de la raffinerie, l'autre face à l'aéroport.

C - LES RUINES DÉSERTES.

Un chaos mélangeant installations portuaires rouillées, usines dévastées, carcasses de navires de l'Avant et anciens immeubles de béton aux fonctions imprécises. Lucéphore estime que la popula-

tion de Portail pourrait encore être multipliée par quatre ou cinq avant que des problèmes d'espace commencent à se poser.

D — LA MINE DE TERRE-NOIRE.

Située à trois heures de navigation vers le sud, cette petite mine de charbon est reliée au port par *L'Exploit*, *Le Miracle* et *Le Coup de pot*, trois barges à vapeur massives, poussives et lourdement armées. Elle est située dans une enclave conquise sur la Jungle, fait travailler deux cents mineurs, et représente l'un des gros points faibles de Portail. En effet, même si elle est défendue en permanence par une cinquantaine de gardiens du feu (dont quelques Initiés), les créatures de la Jungle n'auraient guère d'efforts à faire pour la reprendre, condamnant les industries de Portail à l'asphyxie faute de combustible. Par ailleurs, la veine actuellement exploitée n'est pas très riche, et sera épuisée dans deux à cinq ans, d'après les contremaîtres. Il y en a certainement

d'autres, plus avant dans la Jungle, mais le territoire reste à reconquérir...

1 - LE PIPE-LINE ET LA RAFFINERIE.

Avant, la raffinerie couvrait trois ou quatre fois la superficie de l'actuel complexe. Des sections entières sont définitivement mortes, d'autres sont réparables (et certaines sont déjà en travaux). Même dans son état actuel, la raffinerie est un colossal amas de tubes, de valves, de cuves et de bassins. Le tout est surmonté d'une torchère haute comme un immeuble de huit étages, dont la flamme rouge, visible à vingt kilomètres à la ronde, sert de point de repère aux dirigeables qui s'approchent de Portail. Bien entendu, tous les systèmes de sécurité électroniques ont rendu l'âme il y a trois siècles, et les chaînes de production n'ont jamais été robotisées. La surveillance et l'entretien sont donc exercés par une centaine de fouineurs qui patrouillent vingt-quatre heures sur vingt-quatre dans l'installation. Les contremaîtres veillent à ce qu'ils n'emmènent rien qui soit susceptible de faire des étincelles — pas de briquet, pas de flamme, et même pas d'objet métallique : ils portent des chaussons en tissu, et sont armés de matraques en bois.

2 — LES CUVES DE STOCKAGE.

Quelques dizaines de milliers de litres de pétrole raffiné sont entreposés ici. L'« essence » est nettement moins pure que les carburants du XXI^e siècle, mais elle n'en reste pas moins inflammable... À terme, Lucéphore prévoit de relier les cuves au port par un petit pipe-line, mais le projet est encore dans les cartons. Pour l'instant, le carburant est transporté à l'aide de deux landeurs équipés de moteurs à essence et de wagons-citernes.

3 — L'AÉROPORT.

Une petite éminence, au nord de la ville, est surmontée d'un mât d'amarrage brillamment éclairé par des lucéphores d'un blanc intense. De là, des rails conduisent à quatre hangars gargantuesques, probablement les structures les plus imposantes jamais construites dans l'Obscur. Une petite locomotive tracte les dirigeables du mât aux hangars (et retour, pour les décollages). Il arrive en moyenne trois dirigeables par semaine, et ils restent généralement au moins vingt-quatre heures.

PRODUCTIONS

Pour 100 litres de pétrole brut, la raffinerie produit :

- **30 à 35 « litres » de résidus solides, goudron et bitume.** Le goudron sert à calfater les bateaux et les dirigeables. Personne n'a encore réalisé que le bitume ferait un excellent revêtement de route. Pour l'instant, il est entassé dans un coin et, lorsque le dépôt est plein, on remplit une péniche et on le déverse dans la mer.

- **25 litres de fioul.** Surtout utilisé pour le chauffage et comme combustible dans certains gros moteurs (notamment ceux des bateaux de la flotte de Gdanz). C'est un produit recherché, mais l'économie de Sombre-Terre ne repose pas dessus.

- **15 litres d'essence.** Infiniment plus efficace que le fioul pour faire tourner les petits moteurs, particulièrement à bord des machines volantes. La demande ne cesse de croître. Depuis 318 PA, chaque année, Drön envoie quatre gros dirigeables s'approvisionner en essence à Portail. Piloter un dirigeable à hydrogène (explosif) dont les soutes renferment 1 000 litres d'essence (inflammable) exige un doigté hors du commun, mais pour l'instant, il n'y a pas eu d'accident. Personne n'a encore pensé à « sur-raffiner » l'essence pour en faire du kérosène, mais cela finira par venir.

- Le reste du brut est consommé lors du processus de raffinage.

4 – LE CHANTIER DE DIRIGEABLES.

Il a été construit aussi loin que possible du pipe-line, de la raffinerie et de l'aéroport, et ce n'est pas un hasard. L'essence et l'hydrogène ont en commun d'exploser et d'être encore assez mal maîtrisés. Si un désastre doit se produire, autant perdre un quartier, pas trois !

Le chantier n'est pas destiné à la production de dirigeables « clés en main », juste de pièces détachées pour réparer ceux qui arrivent jusqu'ici. Les ouvriers se vantent de fabriquer les meilleurs moteurs à vapeur du monde. En revanche, ils produisent relativement peu de toile, faute de cultures adéquates (il n'y a déjà pas assez de rieg pour nourrir tous les résidents d'Okhaen et de Portail).

5 – LES HAUTS-FOURNEAUX.

En plein centre ville, deux tours monumentales, de construction récente, vomissent en permanence des gerbes d'étincelles hautes de vingt mètres, et des panaches de fumée noirs comme de l'encre. La principale activité des quatre cents ouvriers est de faire fondre les tonnes de métal usiné et rouillé qui les entourent pour les transformer en acier. Le résultat final contient encore de nombreuses impuretés, mais c'est le plus pur — et le plus solide — de tout Solaria.

6 – LE CHANTIER DE CHARS.

Douze ateliers organisés autour d'une rotonde en fonte de vingt mètres de diamètre fabriquent des landeurs, des fracas, et quelques prototypes plus gros. L'atelier le plus proche des hauts-fourneaux se charge de fondre et de mouler les châssis et les blindages. En face de lui, on assemble des moteurs. Un peu plus loin, on fabrique les jauges et les amortisseurs. Tout cela est fort loin d'une « chaîne de montage » : toutes les machines étant différentes, aucune opération n'est standardisée. Les carcasses vont d'atelier en atelier, tractées par d'autres machines. Les finitions se font dans la rotonde. En dehors des ouvriers, on trouve ici de nombreux gardiens du feu, et pas mal de marcheurs récemment enrichis venus faire construire leur première locomobile.

Récemment, Lucéphore a ordonné la construction d'un nouvel atelier. Il se consacrera à la fabrication de rails. Il prévoit de relier Okhaen et Portail par un chemin de fer qui longera le pipe-line. Les travaux

LA CHASSE AUX TRÉSORS

Il y a trois siècles, le complexe s'étendait bien au-delà de Portail. En fait, il allait presque jusqu'à Okhaen. Les rares courageux qui s'aventurent dans la Jungle découvrent parfois des bâtiments en ruine. La plupart sont déserts, mais certains servent d'abri aux créatures de la Jungle. Dans l'ensemble, plus on s'enfonce à l'intérieur des terres, mieux ils sont conservés, plus ils sont riches en vestiges de l'Avant et plus ils sont dangereux. Les fouineurs et les Terreux les plus désespérés tentent parfois d'y descendre, à la recherche de la relique qui les rendra riches. En cinq ans, c'est arrivé une fois (les heureux veinards ont ramené à la surface une douzaine de kalachs (DkE 2, p. 126) et une caisse d'objets divers et inutilisables). Les autres groupes ont disparu.

devraient commencer en 321, et être terminés un an plus tard — sauf imprévu, bien sûr.

7 – LA GRANDE FERRAILLE.

Un monceau de carcasses de bateaux et d'immeubles emmêlés, soudés ensemble par la rouille et le sable. Pour Portail, c'est une mine d'or. La plupart des habitants de la ville travaillent au découpage et au recyclage de ces débris. L'Obscur y est particulièrement oppressant, et il arrive que les ouvriers découvrent des squelettes humains.

8 – LA PETITE FERRAILLE.

Identiques à la Grande Ferraille, ces ruines ont été converties en habitations. Les logements sont plutôt spartiates : une pièce ou deux par famille. Les quartiers de Lucéphore et de ses assistants sont aussi austères que ceux du dernier des ferrailleurs. Les résidents les mieux logés sont encore les chercheurs, mais c'est parce qu'en général, ils dorment dans leurs laboratoires, à l'autre bout de la ville. Au sud du quartier se trouvent de gigantesques cuisines/réfectoires collectifs, où les ouvriers incapables de travailler sur la Ferraille préparent et servent deux fois par jour des repas pour toute la ville. La nourriture n'est ni variée, ni appétissante, mais elle nourrit son homme.

9 – LA HALTE MONTANTE.

Une tour massive, surmontée d'une coupole en verre blindée récupérée dans une épave. Elle est isolée de la ville par un solide rempart en terre ocre,

qui fut la première construction des Terreux. Les voyageurs non identifiés (en gros, tous ceux qui viennent d'ailleurs que d'Okhaen) sont conduits ici depuis les portes de la ville, via deux couloirs souterrains mal éclairés. Le rez-de-chaussée est une halte standard : à la fois salle de tri, lazaret et auberge pour marcheurs épuisés. L'étage, accessible uniquement par des ascenseurs à vapeur, sert de logis pour les voyageurs arrivés par dirigeable. Ils profitent de conditions un peu plus agréables que les marcheurs (un sujet de râlerie inépuisable pour ces derniers). Une fois que les médecins vous ont déclaré indemne de contamination, vous êtes reconduit aux portes et muni d'un laissez-passer en règle. En cas de besoin, les soins médicaux et l'hébergement sont pris en charge par la compagnie de la Nuit-Horizon. Juinio, le nourrisseur en charge de la halte, n'hésite pas à demander de petits services en contrepartie.

10 — LE PORT.

Une grande baie naturelle, très profonde, largement retravaillée par les hommes de l'Avant. Le niveau de l'eau ayant baissé, les jetées de béton se sont transformées en murailles, et ont été réadaptées pour un usage militaire. Au cas où la ville serait attaquée, la population pourrait se replier dans ces casemates

BRAVER L'Océan

Le port abrite une flottille d'une cinquantaine de bateaux de pêche. La plupart sont de simples pirogues creusées dans les arbres de la Jungle Noire, mais quelques-uns ont des coques métalliques et des moteurs à essence. Tous sont équipés d'une source de lumière de forte puissance, destinée à attirer le poisson vers la surface. Ensuite, il n'y a plus qu'à jeter les filets. La pêche est la seule ressource alimentaire de la ville, avec un peu de rûge sauvage. Le reste des besoins est couvert par les nourrisseurs d'Okhaen.

Les pêcheurs, qui s'aventurent dans un milieu très hostile, sont considérés comme des héros par les ouvriers de Portail. Cette réputation est encore renforcée par leur riche répertoire d'histoires de monstres marins — dont certains existent réellement.

Depuis peu, les meilleurs pêcheurs ont été l'objet de tentatives de recrutement de la part de la compagnie de Letho Gdanz, qui a désespérément besoin de gens capables de s'aventurer en mer.

improvisées. Le port abrite le principal dépôt de charbon et un village de pêcheurs autonome (dont les habitants sont des adaptés cousins des Terreux). Un petit atelier de construction navale a été ouvert l'an dernier. Ses ouvriers logent toujours dans la Ferraille. En dehors des trois péniches qui relient la ville et la mine, leur plus gros projet pour l'heure est la mise en état de la flotte de Letho Gdanz.

11 - LE GRAND PHARE.

Le cataclysme a privé le phare de ses deux derniers étages, mais la baisse des eaux l'a rehaussé d'à peu près autant. Ce fut le premier bâtiment restauré par les hommes de Lucéphore, et ils ont fait un travail impressionnant. Le rez-de-chaussée abrite un petit temple de Solaar (peu fréquenté, et surtout destiné aux voyageurs). Le premier, accessible par une rampe bétonnée, est une imprimerie. Les deux étages supérieurs sont le centre nerveux de la ville : c'est là que travaillent Lucéphore et ses conseillers. La terrasse abrite plusieurs grands projecteurs visibles de très loin, et un mât d'amarrage secondaire pour dirigeables, au cas où l'aéroport serait détruit.

12 — LES ATELIERS-USINES.

Un quartier un peu plus agréable que la Ferraille : plusieurs rues bordées d'entrepôts en béton qui ont relativement bien résisté à la fin du monde. La compagnie de la Nuit-Horizon les prête aux chercheurs qui en font la demande — à condition qu'ils soient affiliés à la compagnie, en bons termes avec Lucéphore ou un autre dirigeant de la compagnie et qu'ils aient un projet prometteur. Lucéphore veille à ce qu'ils ne manquent de rien. La plupart sont flanqués de trois ou quatre assistants, venus avec eux ou recrutés sur place. Ils sont tenus de consacrer une (petite) part de leur temps à la ville. Chaque installation est unique. Certains chercheurs s'acharnent à démonter et remonter des reliques de l'Avant. D'autres mènent de front une douzaine de projets en chimie, métallurgie, médecine, etc.

VIE À PORTAIL

Portail n'est pas un stallite : c'est une colonie dans l'Obscur. Les conditions de vie ne sont pas tout à fait les mêmes qu'à Okhaen. Veillez à ce que les personnages aient conscience des points suivants.

• LA LUMIÈRE.

Des points les plus élevés de la ville, on distingue le puits de lumière d'Okhaen à l'horizon. À midi, il fait assez clair pour qu'en plein air, on puisse voir à quelques mètres. Le reste du temps, l'Obscur est là... mais il est activement combattu. Tous les moyens d'éclairage connus par les Célestes sont mis en œuvre à grande échelle. Dans la Ferraille, il fait toujours très sombre, mais les ténèbres sont percées de multiples lumières : celles des équipes de travailleurs. Les chantiers sont éclairés de manière inégale. L'aéroport, la raffinerie et le phare ont leurs propres sources de lumière.

• LA TEMPÉRATURE.

Il fait froid à Portail, sauf dans les chantiers et dans un rayon de cinquante mètres autour des hauts-fourneaux. Dans ces endroits, la température tourne autour de 30°, et peut monter à 60°. Les plus vieux résidents peuvent s'orienter à la température, même dans le noir total.

• LES NUISANCES.

Où que vous soyez, le bruit est assourdissant. Les hauts-fourneaux rugissent sans cesse (en brûlant l'oxygène de l'air). Les chantiers résonnent du fracas du métal martelé. Dans la Ferraille, les coques sont démantelées à grands coups de masse. Le métal en fusion a aussi une odeur. Les opérations chimiques des ateliers et du chantier de dirigeables rendent l'air presque irrespirable à certaines heures. Cendres et scories pleuvent sans cesse sur le centre ville. Peu de gens restent à Portail s'ils ont le choix. Okhaen est infiniment plus agréable !

• LES VICTIMES DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE.

Les ferrailleurs ne sont pas très différents des fouineurs des stallites : ils sont miséreux, ignorants, en mauvaise santé et prompts à la violence. Ils commencent à travailler vers six ans, et meurent d'épuisement vers quarante. Ils viennent de toute la Roke et du nord de Solaria — on assiste d'ailleurs à des regroupements « ethniques », avec une « petite Phénice », un « petit Nople », un « petit Nâh » centré sur une mini-pyramide de métal, etc.

Les ingénieurs bricoleurs qui ont conçu les machines sur lesquelles travaillent tous ces gens ne se sont absolument pas souciés des systèmes de sécurité. (Ce sera l'affaire de la prochaine génération de chercheurs.)

Les mutilés sont nombreux. La plupart sont pris en charge par la communauté qui leur confie des corvées peu fatigantes. Certains refusent cette « humiliation » et tentent de survivre par eux-mêmes, grâce au soutien de leur famille, par la mendicité... ou en rejoignant les Terreux.

LES GENS

.....

LUCÉPHORE D'AMBRE

Voir *Dark Earth* 2^e édition (*DkE* 2), p. 257.

FAZAL DU GRAND ERG

34 ans, peau mate, cheveux longs et grisonnants, barbiche, affectionne les longues robes sombres. Ne se sépare jamais de ses deux poignards ouvragés.

Fazal est le frère du chef de la principale tribu nomade du nord (celle où est née Nephayah, cf. *Les Éclaireurs de Gaïa*). Venu visiter Okhaen et Portail il y a deux ans, il n'en est jamais parti. La technologie le fascine. Il a installé une petite forge dans la cale de l'épave où il s'est installé avec ses deux épouses, ses six fils et ses dix gardes du corps. Il contribue à la vie de la ville en fabriquant et en réparant des armes blanches, tout en consacrant l'essentiel de son temps à l'étude. Fazal possède deux dons rares : séparer les faits des spéculations, et découvrir les liens entre des éléments apparemment disparates. Il travaille à une synthèse de ce qu'il a appris. Le jour où il se décidera à la publier, elle fera faire un grand bond à la science théorique.

À partir de l'archétype du docte (*DkE* 2, p. 41), ajoutez Force 3, Résistance et Endurer 3, Percvoir 2, Poignard 3, Lettres 2, Coutumes (marcheurs) 1; Marais 1, Énergie : toutes 2, Métal 3. Renommée : Rang 2 - Réputé.

ANSILLO HAUTEFLAMME

22 ans, peau claire, léger embonpoint, yeux bleus, cheveux châtain commençant à s'éclaircir sur le front, voix mélodieuse et complètement maîtrisée.

Ansilio est un prôneur « à l'ancienne », autrement dit pas du tout convaincu par toutes ces histoires de révolution industrielle. Il s'est même laissé aller à dire, en une ou deux occasions, que l'humanité n'était pas à sa place hors des stallites. Son père, un religieux phénicien haut placé, a donc demandé et obtenu sa mutation à Portail « pour lui dégourdir l'esprit ». Ce n'est pas bien parti : Ansilio déteste chaque minute de son séjour, et ne fait aucun effort pour le cacher.

Cf. l'archétype du gaillard (*DkE* 2, p. 44).

ELTARRA

29 ans, grand et maigre, porte d'épaisses lunettes, brun aux yeux noirs, commence beaucoup de phrases par « Eh bien ».

Officiellement, Eltarra est un des diacres de la suite d'Ansilio. En réalité, c'est un Initié, membre de l'Alliance. Il a monté un petit réseau d'espions. Sa mission se limite strictement à l'observation — ses supérieurs veulent savoir comment se développe la ville, mais ne tiennent pas à interférer pour l'instant. En revanche, il a carte blanche pour lutter contre les forces de l'Ennemi. Eltarra chasse les Konkalites avec beaucoup de ferveur, et c'est en grande partie grâce à ses efforts que la secte n'est pas mieux implantée à Portail. Lucéphore est parfaitement au courant de son existence, mais il ferme les yeux.

Prenez la fiche de Miss (*DkE* 2, p. 258) avec Dague à la place d'Esponton et Runkas 3, et ajoutez-lui les pouvoirs runkas de Chagrine (*DkE* 2, p. 251). Alliance Runka : Statut 3. Renommée : Rang 2 - Réputé.

ADEL KADEL MADEL

43 ans, petit et maigre, sourire édenté mais fréquent, cheveux noirs frisés, boîte légèrement, porte des vêtements pratiques avec de nombreuses poches.

Adel est un fouineur. Mieux, c'est le fouineur de Portail. Théoriquement, la ville vit sous un régime strictement communautaire : ses résidents sont logés, nourris, vêtus, etc., par la compagnie en échange de leur travail. Mais que serait la vie sans un minimum de luxe ? Vous voulez des vêtements plus chauds ? Un cerbère bien gras pour un bon repas entre amis ? Un accès rapide à Lucéphore ? Les der-

nières rumeurs ? Adel a des frères à Okhaen, des beaux-frères parmi les nomades, des cousins dans l'administration de Portail et des amis parmi les Terreux. Il connaît tout le monde, est en mesure de fournir à peu près n'importe quoi à n'importe qui, et se montre remarquablement correct en affaires.

Cf. l'archétype du trafiquant (*DkE* 2, p. 53), avec Résistance 3, Contrôler 2, Percevoir 2, Coutumes (fouineurs 4, Terreux 4, autres 2), Région : Okhaen 3, Jungle Noire 1, Milieux : Marais 1, Mer 1. Renommée : Rang 1 - Estimé.

BRIGIT LA SILENCIEUSE

26 ans, grande, mince, belle et sereine. Longs cheveux blonds, grands yeux noisette, jamais armée. Parle peu, toujours en pesant ses mots avec beaucoup de soin.

Brigit est une Radieuse qui a tourné le dos à l'Alliance Runka. Elle a préféré la Voie de l'Homme, et plus précisément la compagnie de la Nuit-Horizon. Le Che la traite comme sa fille, et Lucéphore apprécie sa présence. Moyennant quoi, depuis deux ans, elle passe son temps à faire l'aller-retour entre Phénice et Portail pour tenter de calmer le jeu entre les deux hommes. Elle est suffisamment bonne diplomate pour y arriver à peu près, et suffisamment intelligente pour comprendre que cela ne pourra pas durer éternellement. S'il y a conflit, elle se rangera du côté du Che.

Si vous avez le supplément *Les Éclaireurs de Gaïa*, reprenez la fiche de Bérénice p. 93. Sinon à partir de l'archétype « le mage » (*DkE* 2, p. 45) ajouter Influencer 2, Séduire 2, Éloquence 2, Empathie 2, Région : Okhaen 2, Roke 2, Solaria 1, Milieux : Mer 1, Noir Nuage 2, Désert 1, Premiers Soins 1. Alliance Runka : statut 2. Renommée : Rang 2 - Estimée.

KRYZTOF CYGNYL

40 ans, un peu voûté, visage rougeaud, mains légèrement tremblantes, toujours vêtu d'une blouse de laboratoire. Parle avec un fort accent étranger.

Maître Kryztof occupe l'un des ateliers-usines avec ses deux assistants, un couple nommé Else et Lekz. Tous trois sont originaires de Magna, à l'autre bout du monde. Leur principale activité est la construction

de lentilles capables d'amplifier la lumière. Leurs premiers prototypes équipent l'aéroport et le phare, mais Kryztof affirme qu'il sera très bientôt capable de faire mieux. La véritable œuvre de sa vie, toutefois, reste ses recherches sur une merveille de l'Avant nommée « radar ». Il a bien compris le principe, mais n'a jamais réussi à le mettre en application (et risque fort de ne jamais y arriver). Kryztof est un homme doux, pas réaliste pour deux sous mais profondément gentil. À ses moments perdus, il donne aussi des cours aux enfants des fouineurs du quartier.

Pour Else et Lekz reprenez simplement l'archétype du mécano (*DkE* 2, p. 47) avec Verre 3. Pour Kryztof, Antech 2, Verre 4.

LES INTRIGUES

LA SÉCESSION DE LUCÉPHORE

De plus en plus, la compagnie de la Nuit-Horizon se scinde entre les « anars » de Che Manego, basés à Phénice, et les « rationnels » de Lucéphore, installés à Portail. Pour l'instant, la ligne de fracture est surtout visible au sommet. Les Phéniciens sont un mélange de vieux marcheurs, d'utopistes et d'anarchistes, alors que leurs homologues de Portail sont des techniciens, des ingénieurs et des pilotes. Sur le terrain, quelques fraternités ont récemment déclaré qu'elles ne prenaient plus leurs ordres que de l'un ou de l'autre. Le Che et Lucéphore ont tous les deux condamné cette attitude, mais séparément, et sans pouvoir y faire grand-chose. La compagnie n'est pas une armée, et personne ne peut forcer quelqu'un à obéir. Au-delà de leurs divergences politiques, les deux hommes semblent sincèrement désireux de rester amis.

Pour l'heure, l'intérêt de la compagnie est encore de rester unie. À terme, si elle continue à grandir, elle finira par risquer de s'effondrer sous son propre poids, et une séparation deviendra une politique rationnelle. Lucéphore en a pris conscience avant le Che, et il s'y prépare de manière à récupérer le morceau le plus gros et mieux plus structuré. Mais, à moins que les événements ne l'y poussent, il ne créera pas la « compagnie de Portail » avant encore quelques années.

LA MENACE SHANKR

Le Konkall est assez peu présent à Portail. Même parmi les fouineurs, la cause des stallicides rencontre peu d'écho. Dans l'ensemble, le moral de la population est élevé, car chacun a l'impression de faire avancer la civilisation. Le Konkall rencontre un meilleur écho parmi les Terreux, et même là, il n'a pas encore fait assez de progrès pour constituer une menace. Le principal agent de l'organisation est un ouvrier nommé Pablo Brûlure. Il travaille comme soudeur à l'atelier d'assemblage des locomobiles. Sa femme, Douya, est d'origine terreuse, et elle travaille doucement à la conversion de sa famille.

Par ailleurs, la Jungle Noire grouille de créatures inamicales. Pire, c'est le domaine privé d'un seigneur du Fléau. Les autorités d'Okhaen et de Portail n'en ont pas conscience, mais le jour où le Seigneur Douleur le voudra, les jours du stallite et de la ville seront comptés. Okhaen, auto-suffisant et solidement retranché derrière ses murailles, pourra résister. Pour Portail, plus légèrement défendu et regorgeant d'installations faciles à saboter, c'est moins sûr. À terme, Lucéphore aimerait réparer assez de navires pour pouvoir organiser une évacuation par mer. En aura-t-il le temps ?

L'AGITATION DES TERREUX

Le Konkall ne parvient pas à persuader les Terreux que l'existence des stallites est un mal en soi. En revanche, les Terreux n'ont pas attendu ses agents pour s'apercevoir que la vie sur le chantier de la muraille était très dure, et que le monde nouveau s'édifiait largement sur leur dos. Les revendications pacifiques n'ont rien donné, à part de belles promesses jamais tenues. La violence ? Les Terreux ne sont pas armés, contrairement aux gardiens du feu. **lbndioug**, un jeune chef d'équipe, songe à une solution beaucoup plus radicale : l'exil. Il s'est persuadé qu'un stallite vide attendait les Terreux, quelque part au-delà du désert. Pour l'instant, ses prêches ne rencontrent d'écho qu'à l'intérieur de sa communauté. D'ici quelque mois, il se sentira assez fort pour parler en public, et pour aller affronter directement Lucéphore et Omar. Il a tout ce qu'il faut pour faire un prophète

charismatique. Un exode des Terreux compliquerait considérablement la maintenance du pipeline, fragiliserait le lien entre Okhaen et Portail, et obligerait à terminer le chantier de la muraille à l'aide d'ouvriers de la Ferraille (diminuant d'autant la production de la ville). Qui lui a inspiré ses idées ? Son stallite existe-t-il ? Ibndiouf est peut-être un illuminé... à moins qu'il ne soit en communication avec un Runka. Il ne serait pas le premier prophète à naître dans la région.

L'EXPÉDITION D'IZMIR ET LES ARMES-SOLEIL

Quelque part au nord d'Okhaen, Izmir et une petite bande de marcheurs viennent de découvrir un site de l'Avant comme il n'en existe nulle part ailleurs (voir le carnet de route qui ouvre *Dark Earth 2^e édition*).

Que faire d'une enceinte de confinement contenant des tonnes et des tonnes de fûts de déchets radioactifs ? et d'une mine d'uranium à peu près intacte ? et d'une installation d'affinage du combustible ? et d'une centrale nucléaire en (relativement) bon état ?

Dans l'immédiat, la réponse à toutes ces questions est « de grosses bêtises ». Les équipes de marcheurs qui visiteront ce site referont vite connaissance avec la Mort Silencieuse, celle des radiations. En l'état actuel de la technique, les meilleurs spécialistes de l'Antech s'avoueront incapables de remettre tout ce bazar en marche. En revanche, une étude attentive des composantes les plus simples du site permettra de faire progresser les techniques liées à l'électricité (« *C'est donc ça, une turbine ? Et voilà les fameux alternateurs dont parlaient les livres ? Je ne les imaginais pas du tout comme ça !* »). Dans quelques générations, si la révolution industrielle continue au même rythme, tout redeviendra possible — y compris des bêtises encore plus grosses. Les techniciens qui ont fait sauter Tchernobyl étaient des ingénieurs spécialistes du nucléaire, avec vingt ans d'expérience derrière eux. Imaginez les dégâts qu'une bande de « savants » à peine sortis de la barbarie aurait pu faire à leur place...

Dernière chose : c'était un site de stockage et d'extraction, pas une installation militaire. Il est hautement improbable qu'on y trouve des bombes atomiques en

état de marche. Et quand bien même, à quoi pourrait-elle servir ? À tuer le Shankr ? Vous croyez vraiment qu'une créature âgée de plusieurs millions d'années, née dans les ténèbres qui séparent les étoiles, peut être détruite par la technologie humaine ?

QU'EN FAIRE ?

.....

• UN TERRAIN DE JEU.

Les relations entre Portail et Okhaen reposent sur un échange : nourriture contre technologie. Les deux partenaires ont régulièrement l'impression que l'autre ne remplit pas sa part du contrat avec assez de zèle. Omar doit tenir compte d'une « opinion publique » plutôt indifférente, voire opposée à Portail. Lucéphore, de son côté, consacre la plupart de son temps à la crise larvée qui menace de disloquer la compagnie de la Nuit-Horizon.

Sur un plan moins politique, il y a encore énormément à faire pour assurer la sécurité du stallite et de la ville. Calmer le jeu chez les Terreux, par exemple. Chasser les Konkallites, également. Pour les personnages plus intellectuels, il y a la possibilité de servir d'apprentis à l'un des chercheurs des ateliers-usines... voire, pourquoi pas, de convaincre Lucéphore de financer un projet de recherches de A à Z.

• UNE BASE ARRIÈRE.

La Jungle Noire reste à explorer (elle est d'ailleurs décrite dans les domaines du Shankr, vers la fin de cet ouvrage). La nettoyer de tous ses monstres est une tâche impossible, mais avec un peu de chance et si le Seigneur Douleur ne s'en mêle pas, il sera possible d'ouvrir quelques routes. Découvrir une nouvelle mine de charbon va vite devenir essentiel à la survie de Portail. Et puis, au-delà de la Jungle, presque tout le sud de Solaria reste à découvrir. Des expéditions se montent par mer, par terre et par air. Dans les années à venir, Portail va devenir le cœur d'une gigantesque entreprise d'exploration. Et contrairement à ce qui s'est passé avant, les civilisations solariennes sont tout à fait capables de traiter sur un pied d'égalité avec les nouveaux venus. Il n'y aura pas de colonisation, pas d'esclavage...

LE BASSIN DES ZEPHS

LOCALISATION

EN DEUX MOTS

Une cuvette située sur Solaria. Les marcheurs qui affronteront les dangers de ce borbier découvriront en son centre un refuge où l'on étudie les vents violents qui balayent la région.

« Oui, j'te dis ! J'ai vu une colonne de lumière mouvante dans ce coin. On aurait dit une danseuse qui se déhanchait dans une robe de lumière. Elle a disparu au bout de quelques heures. Je suis pas le seul à le dire, Hector et Jozé étaient avec moi. Tu les trouveras à Portail. On a même rencontré un groupe d'adaptés qui voyage souvent dans la région, ils ont vu cette même lumière plusieurs fois. Nous, on s'est juste approchés au bord de la cuvette. Du bout de ma luxance, j'ai cru voir ce que je prenais pour un gros rocher bouger. On a déguerpi aussi sec ! Tu penses, on avait un message urgent à transmettre, c'était plus important. La mission d'abord, comme je dis toujours. Si tu y vas, fais attention ! Le spectacle est peut-être joli mais je suis sûr qu'il y a un prix à payer pour aller contempler un tel phénomène de plus près. »

Situé entre un désert de sable et un chaos rocheux, le bassin des Zephs marque la frontière entre les deux milieux. C'est une cuvette ovale d'un diamètre moyen atteignant trente kilomètres. Si la descente se fait en pente douce du côté désertique, c'est une haute paroi rocheuse fissurée qui cerne l'autre bord. La cuvette est le résultat d'un effondrement de terrain. Sa surface est une succession de collines faites d'une roche volcanique poreuse et sombre, parsemée de petites étendues de sable, ressemblant à des clairières dans une forêt de pierres. Les passages entre ces monticules de pierre sont souvent étroits, formant parfois un véritable labyrinthe qui rend l'orientation ardue. Monter sur les hauteurs n'est pas toujours la meilleure solution. En plus d'être à découvert, le marcheur s'expose à des vents violents qui balaient continuellement le bassin. Le sable vient griffer son visage, use le filtre et bloque sa visibilité à quelques mètres.

Ce qui rend l'endroit original, c'est sa localisation si particulière. Il est au point de rencontre de trois courants aériens majeurs de Solaria. *Le Sahakral* passe par le désert, apportant son lot de sable dans le bassin. *L'Embrun* vient de la mer, lourd et puissant, il est chargé d'humidité et d'odeurs marines. *Le Volk* est un vent de terre qui survole une série de volcans plats d'où le magma s'épanche. Chaud, parfois brûlant, c'est le plus imprévisible des trois. Suivant les conditions climatiques, c'est l'un de ces trois vents qui prédomine, donnant l'orientation générale des courants aériens.



HISTORIQUE

.....

À l'origine, c'est un simple bunker en ruine qui servit de refuge à un antéquaire du Konkall en fuite, Jon. Condamné à se cacher pour un long séjour au centre de la tornade, il entama une étude des courants locaux et du Noir Nuage. C'est lui qui baptisa cette cuvette le bassin des Zephs en référence aux vents qui régnaient en maîtres dans la région. Plus tard, sa vie d'ermite fut bouleversée par l'arrivée d'un couple de marcheurs — Djera et son épouse Balia — attristés par la hiérarchisation grandissante du mouvement marcheur. La femme était enceinte. L'antéquaire les accueillit à bras ouverts. Balia se prit d'affection pour Jon, qui lui communiqua sa passion pour les courants aériens. À la mort de l'ermite, elle reprit le flambeau. Djera, son compagnon, aménagea le logis et fabriqua le premier deltaplane pour son épouse. Peu de temps après, le couple accueillit à son tour des rescapés d'une communauté d'adaptés exterminée par des maraudeurs : la famille Makessa.

Actuellement la famille de Djera et Balia se compose de trois enfants : Talia 21 ans, Hakim 19 ans et Yasmine 12 ans. La famille Makessa est beaucoup plus nombreuse : la grand-mère — Kessi — préside une famille constituée de deux couples et leurs huit enfants âgés de 5 à 22 ans.

LES LIEUX

.....

« Cet endroit est trop dangereux. Les bourrasques t'y perdent, te font tomber et finissent par te pousser ivre de fatigue dans la gueule d'une de ces créatures trois fois plus grosses qu'une hyène ! »

Diafaga, chef d'une tribu nomade de la région.

LES FAUVES

LE GUÉVAR.

C'est un félin rusé et furtif. Il vit en couple la majorité du temps et s'associe parfois à ses congénères

pour chasser un mastolion d'un territoire. Le guévar possède des membranes fines et souples qui se déploient pendant le saut. Le fauve est capable de planer sur plusieurs centaines de mètres avec un bon élan et un vent favorable. Sa méthode de chasse consiste à guetter une proie potentielle depuis les hauteurs. Une fois sa proie repérée, le guévar bondit depuis son promontoire pour atterrir dans le dos de sa victime. Ses griffes antérieures capables de lacérer un cuir épais et ses canines protubérantes longues comme des poignards scellent le sort du marcheur surpris. La méthode est pratiquement invariable, que les guévares chassent en couple ou en groupe plus nombreux.

LE MASTOLION.

L'un des plus terribles prédateurs de Sombre-Terre. Au contraire du guévar, le mastolion a décidé d'affronter la bourrasque. D'allure générale féline, il est lourd et trapu. Son dos arrondi offre peu de prise. Une paire de pattes médianes, des griffes longues et indépendantes et une queue se terminant par un crochet osseux lui confèrent une bonne assise. Il atteint parfois deux mètres au garrot, dépassant largement son ancêtre par sa taille. Sa crinière a envahi sa gueule, le protégeant des projections de sable. Sa peau épaisse adopte un aspect rocailleux afin de mieux le dissimuler. Lorsqu'il ne bondit pas sur ses proies à l'improviste, le fauve soulève les roches à la recherche des varans des roches. Véritable force de la nature, il ne redoute aucun prédateur, les seuls à s'opposer à lui étant les guévares, qui se rassemblent en harde pour le refouler de leur territoire. Le bassin compte une soixantaine de ces individus.

LES AUTRES ANIMAUX

Les autres animaux de la région sont les razor-backs, les varans des roches, quelques renards du chaos et autant de scorpions, des rongeurs et des gazelles. Ces dernières ont la particularité de bondir de manière erratique, changeant constamment d'orientation afin de dérouter les prédateurs qui ne peuvent anticiper leur course.

LA FLORE

Elle est assez pauvre, composée essentiellement d'une espèce de rueg poussant dans les clairières

de sable et de rares buissons épineux. Les rochers dissimulent fréquemment des colonies de champignons parfois comestibles ainsi qu'une espèce de lichen qui fait son apparition à la saison humide.

LE BUVEUR est une espèce de buisson épineux sans racine, à la fois souple et résistant aux chocs. Il se déplace grâce au vent jusqu'à heurter un animal ou une plante. Dans une contraction réflexe, le buveur plante ses épines dans la victime pour aspirer son fluide vital — sève ou sang. Il ne semble pas touché par l'âge et grandit de manière continue. Les plus gros ressemblent à d'énormes pelotes végétales, atteignant parfois trois mètres de haut. Ils peuvent empêtrer un homme sans difficulté, tandis que les plus petits spécimens planent à plusieurs mètres d'altitude.

LE UENT

En fonction de la saison, l'un des trois courants influence majoritairement la région. L'embrun est influent à la saison des pluies et lors du Froid. Le sahakral règne en maître pendant les Vents, participe aux orages de la Chaleur et fouette le voyageur pendant le Froid. Le volk impose des températures atteignant les 30° pendant la Chaleur. En dehors de la saison du Vent, la vitesse des vents oscillent entre 50 et 150 km/h — les bourrasques les plus fortes se situant autour du Refuge. Pendant le Vent, ces dernières dépassent les 240 km/h.

Note : les éléments se déchaînent violemment dans la région. Les grêlons noirs et le châtiment céleste sont des événements climatiques réguliers.

Le vent est un élément omniprésent. Mais loin d'être uniforme, il en existe de nombreuses manifestations, toutes différentes. De manière générale, pour résister aux bourrasques, chaque marcheur doit faire un jet Force + Forcer, le SR varie suivant les types de vent. À chaque fois, nous vous donnons le SR et les dommages éventuels qui sont toujours encaissables (jet de Résistance autorisé). Anticiper les courants demande un jet de Survie + Noir Nuage, le SR variant entre 2 et 6, à votre appréciation. Les dégâts sont augmentés d'un point pendant la saison du Vent.

FAUNE ET FLORE

LE GUÉVAR

Agilité 4/Camoufler 2, Esquiver 3
Force 4/Forcer 2, Porter 2
Hargne 4/Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 5
Mouvement 6/Grimper 3, Sprinter 6
Prestance 2
Résistance 3/Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
Sens 4/Chercher 4, Percevoir 3, S'orienter 3
Trempe 2/Résister 2, Surmonter 2

Protection : cuir épais d'indice 1
Griffes : Dommages +3
Morsure : Dommages +4
Vie : 15
Énergie : 2
Dés d'initiative : 2 dés

LE MASTOLION

Agilité 2/Camoufler 4, Esquiver 1
Force 7/Forcer 5, Porter 3
Hargne 7/Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 3
Mouvement 4/Grimper 4, Sprinter 1
Prestance 3/Impressionner 5
Résistance 7/Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 5
Sens 4/Chercher 3, Percevoir 3, S'orienter 3
Trempe 3/Résister 3, Surmonter 4

Protection : cuir très épais d'indice 2
Griffes : Dommages +5
Morsure : Dommages +5
Queue barbelée : Dommages +2
Vie : 24
Énergie : 4
Dés d'initiative : 3 dés

LE BUVEUR

Il faut réussir un jet de Force + Forcer (SR 4) pour s'en débarrasser. Il aspire 1 point de vie par passe. Il ne lâche pas prise malgré les coups et meurt après avoir encaissé 9 points de vie. Cependant, dans un effort de survie, il aspire 3 points de vie par passe lorsqu'il descend en dessous de 4 points de vie. Les dégâts dus au feu sont doublés.

LE BALAI est une bourrasque qui rase le sol. Il souffle sur quelques centaines de mètres avant de s'élever vers le ciel. Il fauche le marcheur par surprise. Il se glisse parfois jusqu'à la zone calme qui entoure le Refuge. On peut l'anticiper en remarquant des nuages de poussière qui s'élèvent sur son passage. Force + Forcer (SR 4), Dommages : 1.

LE GEÔLIER est un vent qui s'engouffre dans les encaissements formés par les monticules de rochers. Il tournoie, enragé d'être emprisonné. Il tourbillonne jusqu'à s'élever au-dessus du monticule. Il s'échappe alors, laissant le renforcement dévasté. Toute personne présente dans le renforcement est projetée sur les parois avec une violence croissante. Le phénomène dure en moyenne 4 passes. Le SR commence à 4 et les dommages à 1, tous les deux augmentent de 1 à chaque passe.

LE GEYSER est un courant qui s'engouffre dans les anfractuosités de la roche pour ressortir ailleurs avec plus de violence, charriant poussières et gravillons. SR 3, dommages : 2.

LE MARTEAU est un vent froid qui s'abat violemment sur le sol. Il plaque au sol toute personne se trouvant dans un rayon de quinze mètres ! SR 4, dommages : 2. Il est beaucoup plus dangereux pour les pilotes de deltaplane. Le SR est de 4 pour maintenir le deltaplane en l'air. Chaque échec correspond à une chute de 10 mètres d'altitude.

L'ENCLUME est le vent inverse qui part du sol et soulève le marcheur avant de le laisser retomber sur le sol. SR 5, les dommages dépendent de la chute. Chaque réussite diminue la hauteur de la chute de quatre mètres — la base est de vingt mètres. Pour un deltaplane, se retrouver entre l'enclume et le marteau entraîne une pliure de l'aile et une chute souvent fatale à moins de réussir un jet de Survie + Noir Nuage (SR 4) pour anticiper le danger ou un jet de Deltaplane (SR 6).

LE TOURBILLON. Il varie en taille et en puissance. C'est un phénomène assez rare lié aux changements de température. SR 6, dommages : 2 par passe, il faut réussir un jet pour se maintenir à une prise. En général, on ne reste pas plus de dix passes dans un tourbillon avant d'en être éjecté. La hauteur de la chute est laissée à votre appréciation.

LE BRASIER. Uniquement pendant la Chaleur, ce vent transporte des particules ardentes. Pour l'éviter, il faut trouver un abri à temps — Survie + Noir Nuage (SR 3) — ou encaisser des dégâts de chaleur de Potentiel 2. Un tel vent ne dure jamais plus de 4 passes.

À force d'entendre le vent siffler dans ses oreilles, on est vite abruti. Au Refuge, les habitants ont pris l'habitude de se boucher les oreilles avec de la sève de rueg séchée. Ils lisent donc à moitié sur les lèvres la plupart du temps. Concrètement les personnages doivent faire un jet de Résistance + Endurer chaque semaine pour ne pas se voir retirer un dé sur les jets de Sens, à moins qu'ils n'adoptent la technique locale. La perte d'audition n'est que passagère, le marcheur atteint récupère un dé par semaine.

LE REFUGE

.....

Au milieu du bassin s'élève une énorme colonne de sable, une sorte d'ouragan immobile qui monte vers le Noir Nuage. Les vents sont si violents que la chape noire est plus fine à cet endroit. Sans pouvoir véritablement la percer, Solaar indique sa présence en illuminant la voûte nuageuse qui prend une teinte bleue-grise. Ce tourbillon est l'illustration du combat constant que se livrent les courants

LES PERCÉES DE SOLAAR

Lors de la saison chaude, lorsque les orages sont particulièrement fréquents et les vents extrêmement violents, ou pendant la saison du Vent, il arrive que le Noir Nuage s'effiloche, laissant Solaar baigner le Refuge de ses rayons bienfaisants. C'est un moment privilégié pour la communauté qui arrête toute activité en dehors de l'installation d'une batterie solaire sur la plateforme. Le sable en suspens scintille alors sous la lumière, comme des étoiles éphémères. Le phénomène est visible à des kilomètres et effraie les prédateurs.

Les probabilités que le phénomène se produise chaque mois, pendant le Vent ou la Chaleur, sont équivalentes à la réussite d'un jet de 3 dés (SR 3). Le SR passe à 4 les autres mois de l'année.

qui s'enroulent dans une mêlée perpétuelle. Dans l'œil de ce cyclone, dans une zone étrangement calme, entourée d'un voile mouvant de poussière, se cache le Refuge.

DESCRIPTION DU REFUGE

C'est un ensemble d'habitations rondes en brique, qui entourent un bunker de l'Avant surmonté d'une plate-forme de métal. Les habitations sont entourées de plantations de rueg. Aux limites de la zone calme se dressent trois tours d'une dizaine de mètres, de larges plaques de tôle servant de rampes de lancement saillissent de ces structures. Tout le secteur est entouré par des épieux de fer ou de pierre.

Les habitations dépassent à peine de la surface du sol. Elles s'enfoncent dans le sol sur un ou deux étages. Des couloirs souterrains les relient entre elles. Des caves aménagées servent de lieux de culture ou de stockage. L'une d'elles abrite le filtreur — un appareil qui pompe et assainit l'eau en provenance d'une nappe phréatique saturée en sel et en soufre.

Les tours sont des observatoires. Chacune d'elles est destinée à l'étude de l'un des trois courants. La place est partagée par des appareils de mesure improvisés, des piles de papier de rueg griffonné et un atelier de bricolage où sont éparpillés des éléments de deltaplane. Une série de cordes et d'échelles relayées par des plates-formes s'élève vers l'unique étage, à presque dix mètres du sol — d'où les deltaplanes prennent leur envol.

ORGANISATION DU REFUGE : LE RÔLE DE CHACUN

Les tâches quotidiennes sont exécutées par la famille Makessa, épaulée par Djera et son fils Hakim — le meilleur chasseur du Refuge. Elles comprennent l'entretien des habitations, la culture des champignons et du rueg et la chasse. Djera utilise ses talents d'ancien bâtisseur pour arranger l'habitat tandis que les adultes de la famille Makessa accompagnent Hakim à la chasse. Pendant ce temps, Kessi, aidée de ses filles et entourée des plus jeunes, s'occupe de nourrir tout ce monde.

ÉQUIPEMENT

Les objets suivants peuvent être vendus ou donnés, cela dépendra des relations que les personnages auront nouées.

L'ARMURE EN PEAU DE MASTOLION

Elle possède un indice de protection de 2. Sa propriété caméléon confère un dé supplémentaire en Camoufler, voire deux dés dans un milieu rocailleux. Sa souplesse relative et sa légèreté expliquent l'absence de malus au potentiel d'action.

Protection 2, Encombrement 1, Valeur : 850 lux

LE DELTAPLANE

Sa voilure est faite à partir des membranes de guévars et de gazelles. Le cadre est un savant équilibre entre bambou (ou autre bois souple), et métal. L'aile est en général peu large à cause de la violence des vents. Son pilotage demande donc une connaissance minimum des courants aériens. Koliba est tout à fait capable de concevoir un deltaplane pliable. D'ailleurs, il a entendu parler d'une ruine où l'on pouvait trouver un bois spécial appelé « fibre de verre », un explorateur lui en a montré par le passé. Une petite expédition dans les ruines pour ramener ces tiges de fibre de verre est envisageable. Si la voile se déchire, les matériaux les plus adaptés pour la remplacer sont la fusel, de fines membranes de rueg durcies ou du cuir de Planeur (DkE 2, p. 212). Les caractéristiques techniques du deltaplane sont données dans le supplément La Vapeur.

Le Refuge possède une série d'instruments servant à déterminer la direction du vent, la vitesse, etc. Les carnets de notes et les observations rigoureuses de Jon et Balia seraient de vrais trésors pour les aironautes... encore faut-il que Balia accepte d'en faire des copies (un travail très long). Idem en ce qui concerne ses notes sur le Noir Nuage, particulièrement précieuses pour les marcheurs. Une lecture de ses carnets et leur compréhension (durée de base : six mois, chaque réussite à un test d'Érudition réduit la durée d'un mois). Quelque part dans cette paperasse traînent les plans d'une éolienne — pensée par Jon — capable de générer de l'électricité en quantité importante.

Isolée du remue-ménage quotidien, Balia s'enferme des journées durant dans l'une des tours. Elle y observe le Noir Nuage et étudie les courants aériens. C'est devenu une obsession qui gâte ses relations sociales. L'âge venant, elle se fait aider de sa fille aînée — Talia — qui s'envole à sa place pour prendre des mesures. La jeune femme est toute dévouée à sa mère qui l'estime pour cela. Talia a rejoint malgré elle sa mère dans son isolement. Elle partage quand même le repas collectif en fin de journée et n'hésite pas à épauler son père en cas de besoin. Yasmine, la cadette, n'a pas de rôle précis. C'est le rayon de Solaar de son père, avec qui elle passe une grande partie son temps, écoutant d'une oreille ses leçons. Dispensée des tâches quotidiennes, elle n'est pas très appréciée de la famille Makessa... à l'exception du jeune Jahoud — un jeune chasseur de treize ans — charmé par le sourire et les yeux malicieux de la jeune fille.

La demeure de Koliba se trouve à près de trois heures de marche dans le Chaos qui borde la cuvette. Non loin d'une série de failles volcaniques d'où s'épanche du magma, Koliba vit dans un abri de bric et de broc construit sur des ruines. C'est un mécano et un antéquaire astucieux. Il échange ses services aux habitants du Refuge contre de la nourriture et de la compagnie. Koliba apprécie la présence du jeune Hakim, qui fait souvent le voyage, ainsi que celle de Djera. L'antéquaire fait partie du réseau de la Voie de l'Homme mais il a juré à son ami Djera de ne pas divulguer l'existence du Refuge à quiconque. Depuis peu, il a un apprenti très taciturne — Marid, presque muet en présence d'étrangers. Koliba a découvert le garçon inconscient non loin de chez lui, ensanglanté.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

.....

BALIA

Balia est une grande femme noire, mince et élancée, originaire du désert soudanais. Elle porte de longs cheveux grisonnants. Elle observe le ciel de

ses yeux gris pâle. Froide et distante, elle se montre hautaine vis à vis de tous sauf de Talia qui a adopté ses manières. Balia ne s'intéresse à rien, excepté les vents. Elle n'a presque plus de mots ou de gestes tendres avec sa famille. La famille Makessa la craint un peu.

AGILITÉ 2/Esquiver 2, Camoufler 1
FORCE 2/Porter 2
HARGNE 3/Supporter 2
MOUVEMENT 3/Sprinter 1
PRESTANCE 4/Impressionner 1, Influencer 1
RÉSISTANCE 2/Contrôler 2, Endurer 2
SENS 4/Chercher 4, Percevoir 2
TREMPE 4/Résister 2, Motiver 1

ARTS MARTIAUX 2/Dague 3, Lançat 2
COMMUNICATION 1/Éloquence 2
ÉRUDITION 3/Lettres 2, Région: Solaria 1
SURVIE 3/Milieus: Mortezone 2, Chaos 2, Désert 3, Noir Nuage 6; Premier soins 1
TECHNIQUES 2/Énergie: Vapeur 1, Huiles 1, Électricité 1, Vents 2, Matériaux: Métal 1, Pilotage: Deltaplane 3

Dague: Dommages +1
Lançat: Dommages +2
Vie: 12
Énergie: 10

DJERA

Un homme petit et trapu originaire du Chaudron des Enfers. Des cheveux courts sombres et une petite barbichette qu'il tire lorsqu'il réfléchit. La peau hâlée, quelques rides joyeuses et de petits yeux bruns espiègles. Il cache sa tristesse derrière ce masque jovial. Il n'attend plus rien de sa compagnie et reporte tout son amour sur les enfants. Il souhaiterait partir avec son fils, mais la présence de Yasmine encore trop jeune l'en empêche. De plus, il se sent responsable du bon fonctionnement du Refuge et rechigne à le quitter.

AGILITÉ 3/Esquiver 3, Camoufler 2
FORCE 3/Forcer 1, Porter 3
HARGNE 3/Aggresser 2, Supporter 3, Surprendre 2
MOUVEMENT 3/Grimper 1, Nager 1

PRESTANCE 1/Impressionner 1
RÉSISTANCE 3/Endurer 3, Régénérer 1
SENS 2/Percevoir 3, S'orienter 3
TREMPE 2/Résister 3, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3/Arc 3, Faucheur 2, Falchion 3
COMMUNICATION 2/Empathie 1, Marchandage 2
ÉRUDITION 1/Lettres 1, Intendance 3
SURVIE 3/Milieus: Mortezone 3, Désert 3, Chaos 4,
Noir Nuage 1, Montagnes 1; Animaux: Razorback
1, Fauves 2, Pistage 2, Premiers soins 3
TECHNIQUES 3/Matériaux: Métal 3, Pierres 4,
Bois 2, Corps 2; Pilotage: Deltaplane 3

Vêtements renforcés (protection 1)

Falchion: Dommages +4
Faucheur: Dommages +1
Arc: Dommages +3
Vie: 14
Énergie: 8

TALIA

Une jolie jeune femme à la peau ébène. Fine et élancée, elle porte ses cheveux en nattes courtes. Sa musculature ne laisse aucun doute quant à sa condition physique impeccable. Elle a le même visage fier que sa mère, mais se comporte de manière moins hautaine. Lorsque le Refuge subit de grandes difficultés, elle épaula son père. Sinon, elle reste auprès de sa mère ou chevauche les courants aériens à sa demande.

AGILITÉ 3/Esquiver 2
FORCE 3/Forcer 3, Porter 2
HARGNE 2/Aggresser 1
MOUVEMENT 3/Sprinter 1
PRESTANCE 3/Influencer 2, Séduire 3
RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 2
SENS 2/Percevoir 2, Chercher 2, S'orienter 2
TREMPE 3/Motiver 2, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 1/Dague 2; Esponton 1; Lançat 1
COMMUNICATION 2/Éloquence 2
ÉRUDITION 2/Lettres 2; Intendance 2
SURVIE 3/Milieus: Noir Nuage 4, Chaos 2; Ani-
maux: Fauves 1, Razorback 1

TECHNIQUES 3/Pilotage: Deltaplane 5; Éner-
gie: Vents 1

Vêtements renforcés (protection 1)

Dague: Dommages +2
Lançat: Dommages +2
Esponon: Dommages +3 (défense +2)
Vie: 13
Énergie: 8

HAKIM

Hakim est un jeune adulte robuste. Sa peau est plus claire que celle de Talia mais reste sombre. Il est assez solitaire. À force de vagabonder, il est devenu un expert pour tout ce qui concerne le bassin. Il rêve de contempler des stallites, de voyager dans d'autres contrées et de rejoindre une compagnie de marcheurs comme ses parents l'ont fait avant de s'installer au Refuge.

Hakim sera donc très attentif à tout ce que les personnages diront concernant l'extérieur. En échange, il se fera une joie de transmettre son savoir.

AGILITÉ 3/Esquiver 4, Camoufler 3
FORCE 3/Forcer 1
HARGNE 3/Aggresser 1, Surmonter 2, Surprendre 4
MOUVEMENT 2/Grimper 2, Sprinter 2
PRESTANCE 1/Impressionner 1
RÉSISTANCE 4/Endurer 3, Régénérer 2
SENS 4/Chercher 1, Percevoir 5, S'orienter 3
TREMPE 2/Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3/Esponton 5; Faucheur 4;
Dague 2
COMMUNICATION 1/Marchandage 1
ÉRUDITION 1/Shankcréatures 1; Région: le bas-
sin des Zephs 5
SURVIE 4/Milieus: Chaos 5, Noir Nuage 3,
Désert 2; Animaux: Fauves 4, Razorback 3, Varans
des roches 2; Plantes: Champignons 3, Rueg 1;
Pistage: 4; Premiers soins 2
TECHNIQUES 2/Matériaux: Pierres 1; Pilotage: Del-
taplane 2
Brassards, jambières et plastron de cuir épais
(indice 1)

Esponton : Dommages +3 (défense +2)
Faucheur : Dommages +1
Dague : Dommages +2
Vie : 16
Énergie : 10

YASMINE

Yasmine est une jeune fille dynamique et expressive. Malgré son âge — onze ans — elle a cerné les ressentiments de chacun. Elle souffre du manque d'attention de sa mère, elle sent que son frère rêve de quitter le Refuge et que son père aimerait le suivre si elle n'était pas là, et ressent la tristesse de Talia qui se force à suivre l'exemple de leur mère afin d'être reconnue. Pour parachever le tout, les enfants de la famille Makessa la jalourent parce qu'elle est dispensée de corvées ménagères et les adultes la déconsidèrent. Elle aime beaucoup son père qu'elle suit une grande partie de la journée lorsqu'elle ne se cache pas dans une des trois tours. Tôt ou tard, elle risque de faire une fugue en espérant naïvement que son père se sente plus libre de quitter le Refuge.

AGILITÉ 2
 FORCE 1
 HARGNE 1
 MOUVEMENT 2
 PRESTANCE 3/Influencer 1
 RÉSISTANCE 2
 SENS 2
 TREMPE 2

ARTS MARTIAUX 1/Dague 1
 COMMUNICATION 3/Éloquence 1; Séduction 2
 ÉRUDITION 1/Lettres 1
 SURVIE 1/Milieux: Noir Nuage 2, Chaos 2; Animaux: Fauves 1
 TECHNIQUES 2/Matériaux: Pierres 1; Pilotage: Deltaplane 2; Énergie: Vents 1

Vêtements renforcés (protection 1)
Dague : Dommages +0
Vie : 10
Énergie : 4

KOLIBA

Koliba est un homme âgé. Il passe son temps à comprendre des objets de l'Avant, à tenter d'associer les capacités de plusieurs appareils, et autres bidouillages. Il est honnête et droit même s'il n'est pas contre une petite séance de marchandage. Il a été un esclave dans le stallite de Nâh puis un marcheur. Il souhaite maintenant finir ses jours dans cet endroit isolé. Malgré tout, la civilisation lui manque. Pour oublier l'isolement, le vieil homme a tendance à abuser de l'alcool de rueg et à parler à son fidèle cerbère.

Prenez le meilleur entre l'archétype du mécano et de l'antéquaie avec Technique 5.

MARID

Marid est une jeune recrue du Konkal qui obéit strictement aux ordres. Son apparence frêle lui permet d'amadouer les gens, peut-être les personnages des joueurs. Il est assez petit et maigre, avec des cheveux bruns courts et des yeux foncés fuyants.

AGILITÉ 2/Camoufler 3, Esquive 2
 FORCE 2
 HARGNE 2/Surprendre 1
 MOUVEMENT 3/Sprinter 1
 PRESTANCE 3/Influencer 2
 RÉSISTANCE 2/Régénérer 1
 SENS 2/Chercher 3, Percevoir 2
 TREMPE 2

ARTS MARTIAUX 2/Manople 3.
 COMMUNICATION 3/Baratin 3; Séduction 2
 ÉRUDITION 1/Coutumes (Konkal) 2, Shankréature 1, Légendes 1
 SURVIE 2/Milieux: Chaos 2, Désert 2, Plantes: Champignons 1; Premiers Soins 1
 TECHNIQUES 2/Matériaux: Métal 2, Pierre 1, Verre 2; Antech 1, Pilotage: Percevent 2

Vêtements renforcés (protection 1)

Manople : Dommages +1
Vie : 11
Énergie : 6

INTRIGUES

.....

Les relations — parfois tendues — seront une source de scènes diplomatiques intéressantes. L'arrivée des personnages risque d'accélérer le départ de Hakim. Quelle sera la réaction des marcheurs si le jeune chasseur décide de les accompagner ? Refuseront-ils pour ménager Djera et Koliba ? Ce dernier ne portera pas obligatoirement dans son cœur celui qui éloignera Hakim du bassin. Et si l'un des marcheurs — particulièrement doué dans le pilotage de dirigeable et connaissant déjà les courants aériens — venait à s'intéresser aux études de Balia ? Talia pourrait le trouver intéressant, Djera pourrait avoir un pincement de jalousie et souhaiter le départ du groupe au plus vite. L'objectif est d'obliger vos marcheurs bourrus à essayer de gérer des situations sentimentales variées.

Le Konkall a toujours su où l'antéquaire a fini ses jours. Un manque d'effectifs a permis au vieil homme d'échapper à sa sentence. Il a été oublié jusqu'à ce qu'un espion, infiltré au sein du réseau marcheur, n'apprenne l'existence du Refuge et l'avancée des recherches qui y sont faites. Depuis, la cellule locale du Konkall a contacté un groupe de maraudeurs pour aller piller le Refuge. Dans le même temps, un membre de la Septième Maison, apprenant l'objet des recherches de Balia, veut empêcher ce saccage. Le pillage ne révélera pas tous les secrets du Refuge. L'Harckon a envoyé son disciple arrêter les maraudeurs. Ensuite, il devra obtenir la confiance des membres du Refuge, afin que Balia lui enseigne son savoir. Si la Septième Maison s'intéresse surtout aux études sur le Noir Nuage, le Konkall veut récupérer au plus vite un modèle « d'aile volante ». En effet, cet engin lui permettrait d'envahir le stallite montagnard de Gweneva, haut lieu du mouvement marcheur. Pour l'obtenir, le Konkall n'hésitera pas à débarquer chez Koliba ou à guetter aux alentours du Refuge pour abattre un pilote. Marid, l'apprenti taciturne, doit espionner Koliba et découvrir l'emplacement exact du Refuge. Le plan du Konkall est d'enlever l'antéquaire un peu avant le passage d'Hakim, en espérant que ce dernier amène Marid au Refuge pour le protéger. Pour empêcher un destin funeste au Refuge, le disciple Harckon peut — par exemple — aiguiller les personnages sur la pré-

sence de maraudeurs près du bassin des Zephs ou les informer que Koliba a disparu.

Si vous possédez la campagne *Les Éclaireurs de Gaïa*, c'est Karch qui envoie son disciple afin d'empêcher l'attaque du Refuge. Sinon, reportez-vous au livre de base pour les caractéristiques d'un membre de la Septième Maison, adaptez celle de Miss pour le disciple Harckon.

QU'EN FAIRE ?

.....

Le bassin est une formidable occasion d'aventures d'exploration dans un milieu très particulier. Le vent sera un danger inhabituel et imprévisible, que les marcheurs ne pourront pas combattre, seulement anticiper. Les prédateurs adaptés au climat seront des adversaires redoutables. Le Refuge, quant à lui, offre de nombreuses possibilités. Pour les marcheurs, c'est l'occasion d'étudier le Noir Nuage et de piloter un deltaplane. Pour vous, c'est un moyen de les mettre dans des situations cocasses. En effet, leur arrivée risque de bouleverser la vie de la communauté et entraîner des heurts et des séparations (cf. Intrigues). Les personnages risquent de se sentir — peut-être à juste titre — responsables de ces désordres. Peut-être s'improviseront-ils diplomates et essayeront-ils de « réparer » les dégâts ?

L'intrigue du Konkall et l'intervention des Harckons déboucheront-ils sur la destruction du Refuge ? Et si l'un des deltaplanes est volé, partir à sa recherche pourrait fort bien entraîner les personnages jusqu'au stallite de Gweneva (*DkE 2*, p. 195) où un assaut se prépare...

LA CONCENTRATION

.....

Jârlanc s'essuya le front du revers de la manche. D'où il se tenait, la Concentration paraissait immense. Des centaines de tentes sombres s'étaient étalées dans la cuvette rocailleuse. Sa sœur siffla doucement. Elle



concernant les raisons de sa venue à Sunrex, mais on chuchotait qu'il avait eu une discussion animée avec Tito et qu'Assénard, le plus jeune des Tweg, avait été emporté de force par les hommes de Killian pour l'empêcher de massacrer Tito. Trop occupé à négocier, le Maître-Vendeur avait donné pour presque rien l'autorisation de se rendre à la Concentration ainsi que les trois prochains emplacements où elle aurait lieu. Il n'avait pas omis de préciser le prix d'un tel renseignement et le châtement encouru pour être pris à le divulguer.

Jârlanc avait aussitôt rejoint la caravane de sa sœur et ils s'étaient mis en marche, encore intrigués par les étranges relations fraternelles des Tweg.

Anna lui toucha le bras.

« Il ne faut pas traîner. La fortune nous attend. »

Le jeune homme acquiesça lentement. Si elle pouvait dire vrai.

aussi semblait impressionnée, même si ses lunettes noires cachaient ses yeux de jade.

« Nous y voilà enfin, chuchota-t-il pour lui-même.

— Pas tout à fait, répondit Anna sur le même ton pensif.

Et elle avait raison. Il fallait compter au moins une journée complète de voyage pour retourner au convoi, le rediriger sur la bonne route, passer les différents guetteurs et montrer patte blanche. Bref, ils n'étaient pas encore arrivés...

Le plus dur avait été de prendre contact avec Killian Tweg. On l'avait dit à Drön, mais l'information n'était plus d'actualité. Une affaire urgente l'avait appelé à Sunrex et Jârlanc avait été obligé de le suivre à la trace. Killian était resté évasif

LOCALISATION

.....

La Concentration se déplace toujours en alternant quinze jours de voyage et quinze jours de sédentarisation. Les emplacements sont de préférence à mi-chemin de deux stallites. Comme ce marché peut rassembler des centaines de personnes à la fois, on préférera des zones assez dégagées, accessibles et réputées plutôt sûres. De plus, il faut un certain espace pour que les machines à vapeur puissent s'y arrêter.

Autre contrainte, il faut que les tentes s'installent dans un endroit d'où il est aisé de fuir et qu'il est encore plus aisé de protéger. En cas d'attaque

EN DEUX MOTS

La Concentration est le premier marché humain à se réunir dans l'Obscur pour y échanger des denrées, des informations ou toute autre chose. D'un premier abord, on pourrait trouver la Concentration anecdotique. Il n'en est rien et les Adeptes, les Initiés ou les sombres-fils le savent bien: il s'agit du premier embryon d'urbanisation hors des puits de lumière et de leurs environs immédiats. Et cela risque de ne pas plaire à tous.

Cette organisation est entièrement chapeautée par la famille Tweg, fondatrice de la compagnie des Maîtres-Vendeurs. Vous trouverez tous les éléments concernant cette compagnie dans le supplément La Vapeur, de la page 58 à la page 63. Si vous ne possédez pas cette source d'information, sachez que cette compagnie est dirigée par quatre frères (Abélard, Killian, Tito et Assénard) mais qu'Assénard Tweg est une femme se faisant passer pour un homme. Leur objectif est de généraliser l'utilisation du lux, d'absorber toutes les petites compagnies et d'initier un système économique stable inspiré du capitalisme.

(peu importe la nature de l'agresseur) un maximum de marchands doivent pouvoir évacuer en toute quiétude, l'idée principale étant d'assurer la sécurité des marchandises et des commerçants pour qu'ils viennent en toute confiance. À cet effet, les organisateurs de la Concentration n'hésitent pas à financer des escortes pour leurs clients les plus importants.

Pour savoir avec précision où va se trouver la Concentration, il faut acheter ce renseignement auprès de la compagnie des Maîtres-Vendeurs. On paye en versant un pourcentage (estimé) en lux sur toutes les affaires conclues sur place. Suivant la nature du commerce et les sommes en jeu, le pourcentage peut varier de cinq à vingt pour cent (plus les sommes en jeu sont grandes, plus la taxe est faible). L'échange de marchandises peut se faire là-bas ou par lettre de change certifiée par les frères Tweg. Du coup, il n'est pas rare que les plus gros trafics se fassent simplement autour d'une table, sous une petite tente qui ne paye pas de mine.

Sur place, les armes sont tolérées mais assez mal perçues. La confiance est le maître mot de la Concentration et si un marchand s'amusait à ne pas respecter sa parole, cela se saurait immédiatement et (suivant sa spécialité), il aurait à en rendre compte aux frères Tweg.

L'autre moyen de trouver ce rassemblement, c'est le hasard. Un malheureux hasard puisque pour le

moment, c'est dans le plus grand secret que s'organise ce marché itinérant. Les curieux sont donc simplement éliminés. Il n'est pas rare que des espions (ou considérés comme tels), soient pendus en public pour l'exemple. Les bavards, eux, ont la langue percée au fer rouge.

Il y a plusieurs postes de contrôle à passer avant de pouvoir accéder à la Concentration. Au premier, il est possible de faire demi-tour et tout se passera bien pour les marcheurs arrivés ici par hasard. On leur fait comprendre qu'ils ne doivent pas fureter dans le coin. À partir du second, tout contrevenant est considéré comme un espion (avec les conséquences que cela implique).

HISTORIQUE

L'idée de la Concentration vient d'une conversation entre Killian et Assénard Tweg. L'un et l'autre regrettaient la mainmise des autorités des stallites sur l'économie de Sombre-Terre malgré l'Ère du Contact. Toujours dans la logique d'imposer une monnaie (frappée à leur nom), ils décidèrent que puisqu'il fallait payer des droits dans les stallites, il fallait en sortir l'activité commerciale. Ils réinventèrent le concept de zone franche. Qui pourrait se prévaloir d'une autorité en Sombre-Terre, si en plus, les échanges se font à mi-chemin entre les stallites ? Personne.

L'expérience de la Concentration fut donc lancée sous la tutelle d'Assénard (dont le domaine d'activité est l'homme) qui contacta deux compagnies mineures en passe d'être phagocytées par les Maîtres-Vendeurs: la compagnie du Bouclier, spécialisée dans la protection et le convoyage des marchandises, et la compagnie de la Mygale, spécialisée dans l'organisation des réseaux économiques.

La première fut chargée de monter non pas une caravane mais une structure mobile permettant justement d'accueillir des caravanes. Domino, sa dirigeante, organisa donc la Concentration, sa protection et son mode de déplacement.

La Mygale fut chargée de contacter tous les marchands et les compagnies qui se sentaient spoliés par les dirigeants des stallites et que l'idée d'une zone

franche titillait. Toute la subtilité consistait à répandre la nouvelle mais sans éveiller les soupçons des autorités qui auraient tué le projet dans l'œuf. Assénard savait que le dirigeant de la Mygale, Claudius, saurait faire définitivement taire ceux qui parleraient trop (ce qu'il fit par trois fois, dont une à tort).

Gérant l'aspect financier, Assénard recoupait les informations de son côté et terminait l'absorption par sa firme des deux compagnies. Domino n'apprécia pas la méthode mais se plia à la situation sans broncher. Claudius, lui, accepta l'information et continua le travail comme si de rien n'était. En fait, c'est lui qui sait que Tito Tweg est un tueur psychopathe et qui l'a fait savoir anonymement à Killian pour lui mettre la pression. Il sait que contre cette information, il pourra récupérer sa compagnie.

La Concentration se réunit pour la première fois il y a une année à mi-chemin entre Phénice et Nople et ne groupa pas moins de six cents personnes. Les règles y furent données et Assénard expliqua les attentes, les ambitions et l'avenir d'un tel projet. Son discours fut acclamé par tous les marchands et la machine se mit en marche ce jour-là.

À présent, Claudius étudie les meilleurs emplacements (économiquement parlant) pour les trois mois futurs et Domino déplace la Concentration en fonction. Les deux travaillent main dans la main et s'entendent à merveille car ils ne sont jamais en concurrence.

Assénard les contactera bientôt pour lancer une seconde Concentration mobile et étudier la possibilité d'en construire une fixe : la première grosse structure urbaine de l'Ère du Contact à être détaché d'un puits de lumière.

ORGANISATION DU MARCHÉ

.....

La Concentration existe grâce à deux organes distincts et complémentaires que sont le Bouclier et la Mygale.

UNE TOILE DE CONTACTS

La Mygale est basée à Magna mais a des ramifications dans tous les stallites. Les membres de cette

compagnie ont diverses professions, peuvent même appartenir à d'autres compagnies mais jouent un rôle d'apporteurs d'affaires. Ils n'ont donc pas de locaux en propre (sauf pour une autre activité). La seule preuve de leur appartenance à la Mygale est la correspondance qu'ils doivent entretenir avec le siège de Magna. Cette affiliation n'est absolument pas illégale puisque c'est une compagnie connue et reconnue, et pourtant, les apporteurs ne le crient pas sur les toits. En effet, il se peut que leur activité principale soit parfois en concurrence directe avec la Mygale et ils ne veulent pas obligatoirement être amenés à faire un choix délicat. Ces gens sont payés à la commission suivant les clients qu'ils ramènent dans la Concentration et surtout suivant les affaires que ces derniers concluent sous la protection des Tweg.

Claudius n'a qu'un simple bureau à Magna mais ce dernier est protégé des curieux. Il contient toutes les archives (déjà importantes) de la Concentration avec le détail des marchandises. Or, l'intérêt d'une zone franche (outre l'absence de taxes autres que celle imposée par les Tweg) c'est qu'on peut y vendre et acheter ce que l'on désire : même des denrées illégales. Du coup, certains marchands n'aimeraient pas qu'on sache qu'ils ont trafiqué dans l'esclavagisme ou dans la drogue (pour peu que cela soit prohibé dans leur stallite).

Il y a donc toujours deux gardes (affiliés au Bouclier) et surtout un système d'ignition des documents en cas d'intrusion.

Les lux amassés par la Concentration sont dans les coffres des Tweg.

VISITE GUIDÉE

L'autre pôle de l'organisation est la Concentration elle-même. On distingue cinq parties dans cet immense rassemblement qui peut accueillir plusieurs centaines de tentes en même temps.

LES ALENTOURS

Comme il a déjà été expliqué, il est très ardu de pénétrer dans la Concentration sans avoir montré ses autorisations. Dès son arrivée dans un lieu, la caravane impose un périmètre de protection à trois niveaux. Le premier, le plus large, permet de signaler aux voyageurs qu'ils doivent passer leur chemin.

Comme la Concentration s'installe non loin des routes commerciales, les marcheurs passant à côté sont relativement nombreux. Ce premier anneau n'est pas totalement sécurisé et il peut arriver que des créatures vivantes dans le coin y soient laissées en paix. Des patrouillent quadrillent la zone à raison d'un passage par heure sur un sentier créé pour l'occasion. Dans les régions dangereuses des pièges sont parfois installés en plus.

Le second niveau est plus organisé. Il s'agit de postes fixes, camouflés si possible, à l'affût de tout mouvement. Un curieux est traqué et abattu à vue (et c'est déjà arrivé). Nulle créature ne peut pénétrer (ou rester) ici. S'il s'avère qu'un élément naturel représente un danger dans ce périmètre et qu'on n'y peut rien, on déplacera la Concentration plutôt que de faire courir des risques aux marchands.

Le troisième niveau est la Concentration elle-même. Elle est entourée d'un grillage et surveillée par des miradors déployables (une heure pour monter les quatre tourelles d'acier). La surveillance est moins importante ici et les hommes du Bouclier ont pour consigne d'être les plus aimables possible avec les marchands. En effet, ils doivent se sentir à l'aise pour travailler et se sentir protégés : pas prisonniers, ni espionnés et encore moins maltraités. La justice, le cas échéant est rendue directement par Domino (qui préfère la pendaison car elle est exemplaire).

Note : si un marcheur arrive à infiltrer la Concentration jusque-là, il ne risque plus rien.

LES COMMUNS

C'est la zone de restauration et de détente du rassemblement. C'est aussi une des sources principales de revenus de la Concentration. Dans cette partie, on mange, on s'amuse, on se soigne, etc. Et bien sûr, tout est payant. Ce n'est pas excessif, mais suffisant pour faire un profit confortable. Il y a six cantines, autant de restaurants, deux bordels, deux centres de soins, une petite arène (montées lorsqu'il y a plus d'un millier de personnes) et une place pour les exécutions et les punitions publiques. Toujours illuminée et en constante agitation, un accord tacite interdit aux marchands de traiter de leurs affaires ici (règle qu'ils ne respectent pas puisqu'il est bien connu que les meilleurs contrats se traitent autour d'une bonne table).

Sur la centaine de personnes travaillant pour la Concentration, soixante officient ici, les autres étant des combattants qui surveillent le camp ou qui escortent les clients vers les stallites les plus proches. Tous sont payés assez largement en échange de leur engagement à rester au moins trois ans sans quitter le groupe. Les Tweg estiment qu'au bout de trois ans d'existence, la Concentration sera (re)connue de tous et que le secret ne sera plus utile. Si Domino est absente, c'est Ramu, son bras droit, qui dirige non seulement les communs mais aussi toute la Concentration. Ce marcheur vient de la Nouvelle Calcutta et a traversé de nombreux pays avant d'arriver dans la Roke. Il n'a peur de rien si ce n'est de décevoir Domino qu'il admire. Par contre, il n'aime pas les Tweg et surtout Tito qu'il a immédiatement soupçonné d'être un personnage dangereux. Sinon, il organise parfois des combats dans l'arène (les marchands venant avec leur champion pour l'occasion).

LE MARCHÉ

C'est la partie la plus importante de la Concentration. Ici, suivant les indications des organisateurs, les marchands plantent leur tente, respectant des consignes très strictes. Il faut que deux hommes puissent passer de front entre les tentes (pour éviter la propagation d'un incendie et la favoriser la circulation).

L'urbanisme est assez simple puisque dans la mesure du possible, les tentes sont regroupées en carrés perpendiculaires. Il est donc assez dur de se perdre dans ce quadrillage.

La sécurité est assurée par le Bouclier mais les protecteurs au service des marchands sont autorisés. En général, ils collaborent assez facilement.

Ensuite, au sein du marché, les tentes se regroupent naturellement par activité. Il y a de tout et pour tous. Tout ce qui peut se vendre en Sombre-Terre est trouvable dans la Concentration. Comme aucune loi ne régit l'endroit et que les Tweg ne sont pas très regardants, les abus commencent à faire leur apparition, surtout en ce qui concerne l'esclavagisme, le proxénétisme, les drogues, les alcools et le jeu. Domino a toujours conservé son âme de protectrice et n'aime pas que certains marchands maltraitent leurs esclaves. Deux fois, elle a dû intervenir et expulser un indélécat (le bannissant de la Concentration à vie) s'attirant les foudres silencieuses d'Assénard.

Si des marcheurs visitent cette partie, ils seront sans doute surpris du calme qui y règne. Les marchands

ont juste à montrer leurs produits, à regarder ceux des autres, à acheter et vendre en fonction. Certains arrivent même les mains vides et se contentent de spéculer d'une tente à l'autre. Ce type de pratique est encouragé par les Tweg, car elle découle directement de leur volonté de mettre en place un système économique de type financier.

LE QUARTIER ADMINISTRATIF

C'est le cœur de la Concentration et la seule partie vraiment protégée. En effet, c'est ici qu'on donne les certificats de vente et d'achat, que la taxe est prélevée, que les autorisations de participer aux autres Concentrations sont monnayées, bref c'est le cœur du rassemblement. C'est aussi un lieu où l'on juge, ou l'on tranche en cas de conflit et où l'on planifie la vie de tous les jours (déplacements, rapports des guetteurs, annonce de nouveaux arrivants).

Vingt personnes travaillent ici et dans les communs en même temps (des comptables, par exemple). Au centre se dresse une tente plus haute que les autres. C'est la demeure de Domino et de Ramu (ils vivent ensemble mais ne partagent qu'une solide amitié puisque Domino n'est pas attirée par les hommes). C'est là que se trouve le coffre contenant les lux et les documents comptables.

LES ENTREPÔTS

Toutes les marchandises ne sont pas dans le Marché. Les animaux, les esclaves, les objets dangereux ou encombrants sont stockés dans une zone très surveillée. Il n'y a pas vraiment de structure en dur mais simplement des tentes plus larges et plus rudimentaires qui couvrent un bon tiers de la Concentration. De fait de la présence d'esclaves, c'est une petite communauté au cœur même du rassemblement. Il y a des cantines, des sanitaires, des camps, etc. La marchandise doit être impeccable, quelle que soit sa nature. Les esclaves portent des colliers colorés cadénassés.

Des patrouilles veillent aux sorties comme aux entrées des entrepôts mais la présence des marchands (venus pour examiner ce qu'ils achètent) adoucit considérablement leur comportement.

En marge des entrepôts, il existe une zone dite « spéciale » entourée d'un grillage assez haut. Les marchands ayant des denrées dangereuses (par exemple des créatures sauvages, des prisonniers politiques, des armes très puissantes) peuvent louer une

partie de cette zone. L'accès y est strictement limité à certains hommes de confiance du Bouclier et aux marchands accrédités. Aucun mercenaire à la solde des négociants n'a l'autorisation de protéger ces marchandises, la responsabilité en revenant à la Concentration.

LES ACTEURS PRINCIPAUX

DOMINO

Une femme d'une trentaine d'années, plutôt sportive et probablement belle si elle prenait la peine d'y faire attention. Elle a les cheveux très courts (ou rasés) mais une natte rouge qui descend bas dans le dos. C'est une organisatrice et une dirigeante née. Charismatique, elle est appréciée de tous ses hommes qui sont prêts à se sacrifier pour elle. Elle ne cache pas son amertume suite au rachat de sa compagnie par celle des Maîtres-Vendeurs mais sait que si elle décide de rompre le contrat et de recréer sa compagnie, tous ses hommes la suivront. Assénard Tweg le sait aussi et c'est pour cette raison qu'il (elle) fait de nombreuses concessions.

Phrase typique : « Nous sommes ici pour travailler Monsieur, pas pour endommager la marchandise. Je ne le répéterai pas ».

Fiche technique : reprenez la fiche de Bisso Ko Natanabé — *DkE* 2, p. 236 — avec Force 2 (au lieu de 4), Hargne 3 (au lieu de 4) et Vie 14 (au lieu de 15). Armes : Laniard +1, Falchion +3 (Défense +1). Ajoutez Disque 3 et Région : Roke 3, Solaria 3. Renommée : Rang 3 - Célèbre.

CLAUDIUS

Claudius est un homme assez fort d'une cinquantaine d'années, les cheveux longs, nattés, poivre et sel. C'est avant tout un homme de communication. Il connaît les usages de tous les stallites, parle plusieurs langues locales et mange à la table de nombreux puissants un peu partout dans les puits de lumière. Il sait que Tito Tweg est un psychopathe et peut ressortir cette information quand il lui plaira. Pour le moment, il aime travailler sur la

Concentration et avec les Tweg (qui se ressemble s'assemble). Et s'il n'a pas plus de morale qu'eux, sa verve et son sens de la diplomatie lui permettent de le faire oublier.

Phrase typique : « Mon ami, mon frère, que puis-je pour vous être agréable ? »

AGILITÉ 2/Camoufler 1, Esquiver 2
 FORCE 3/Porter 1
 HARGNE 2/Surprendre 3
 MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 1, Sprinter 1
 PRESTANCE 4/Impressionner 2, Influencer 4, Séduire 2
 RÉSISTANCE 3/Contrôler 3, Régénérer 1
 SENS 4/Chercher 4, Percevoir 3
 TREMPE 2/Motiver 2, Résister 3

ARTS MARTIAUX 2/Manople 2, Basselame 4, Pistol à ruez 4
 COMMUNICATION 4/Baratin 3, Éloquence 2, Empathie 2, Marchandage 4
 ÉRUDITION 3/Avant 2, Coutumes : Prôneurs 6, Autres 4, Gaïa 1, Histoire de Sombre-Terre 2, Intendance 4, Légendes 3, Lettres 3, Région : Roke 2, Solaria 4, Religion 4, Runkas 1
 SURVIE 2/Animaux : Cerbères 2, Milieux : Désert 3, Autres 1
 TECHNIQUES 3/Véhicules à vapeur 2

Armes

Manople : Dommages +3
Basselame : Dommages +2
Pistol à ruez : Dommages +6
Armure : gilet de cuir (protection 1)

Ressources

Vie : 13
Énergie : 6
Renommée : Rang 3 - Célèbre

RAMU

Un Indien à la peau noire mais aux yeux très clairs, il a beaucoup voyagé et rencontré de marcheurs avant de trouver Domino. Il ne partage pas ses conceptions de la protection (même s'il déteste la violence gratuite) mais admire sa force de caractère, son intelligence et surtout sa dextérité au combat.

Domino est la seule personne en Sombre-Terre à l'avoir battu en duel à mains nues.

Avec ses subordonnés, c'est un homme juste, parfois sympathique mais qui déteste les lâches, ceux à qui on doit répéter un ordre et les menteurs. La Concentration étant un secret, il ne peut les licencier. Il les emmène donc à l'écart et on ne les revoit jamais. Si Domino trouve cette méthode trop cruciale (elle reste persuadée qu'une vie doit être protégée, même celle d'un menteur), elle comprend la logique de Ramu. Trois fois, il a dû en arriver à cette solution.

Phrase typique : « Y a-t-il un mot que vous n'avez pas compris dans ce que je viens de dire ? »

AGILITÉ 4/Camoufler 1, Esquiver 3
 FORCE 4/Forcer 3
 HARGNE 4/Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 2
 MOUVEMENT 3/Sprinter 1
 PRESTANCE 3/Impressionner 3, Influencer 1, Séduire 3
 RÉSISTANCE 3/Endurer 2, Régénérer 3
 SENS 2/Chercher 3, Percevoir 3, S'orienter 3
 TREMPE 4/Motiver 2, Résister 2

ARTS MARTIAUX 4/Balance 5, Falchion 3, Articule 3, Pistol à ruez 2
 COMMUNICATION 3/Éloquence 1, Empathie 2, Marchandage 1, Représentations 2
 ÉRUDITION 2/Lettres 1, Légendes 2, Région : Asia 1, Roke 1, Solaria 2
 SURVIE 4/Animaux : Rapazz 2, Voulpes 2, Milieux : Chaos 3, Désert 3, Marais 2, Montagnes 3, Mortezones 1, Premiers Soins 3
 TECHNIQUES 2/Char à voile 3

Armes

Articule : Dommages +3
Balance : Dommages +5 Défense +1
Falchion : Dommages +5 Défense +1
Pistol à ruez : Dommages +6

Armure : recouvert de vêtements renforcés (protection 1) auquel il ajoute un plastron de chitine fuselée (protection 3, encaissement 1) en cas de rixe.

Ressources

Vie : 15
Énergie : 12
Renommée : Rang 2 - Réputé

FORMAC

Formac est un marchand typique, tel qu'on peut en rencontrer dans la Concentration. Il se déplace avec sa marchandise et dirige une caravane de douze personnes. Il est spécialisé dans les épices à base de rueg mais l'absence de réglementation de ce marché lui permet de toucher au domaine des stupéfiants (interdits dans son stallite). Discret, toujours courtois, il ne traite ses affaires qu'autour d'une table avec le minimum de personnes possible (il lui paraît inconcevable d'avoir plus de deux interlocuteurs pendant une négociation).

Récemment, il a acheté un esclave pour le sauver de son maître qui allait le battre à mort. Ce faisant, il a attiré l'attention de Domino qui pense à lui proposer une place fixe dans la Concentration ou au moins de devenir un apporteur pour Claudius.

Ce marchand est exemplaire puisque s'il n'est pas vraiment un saint, il sait qu'on ne peut travailler que dans la sérénité et la bonne humeur. Si la Concentration se transforme en zone de non-droit plutôt qu'en zone franche, il la quittera. Cet état d'esprit est largement partagé par ses collègues.

Phrase typique : « Entrez, entrez, je vais vous faire servir un thé dont vous me direz des nouvelles. »

Reprenez l'archétype du trafiquant — *DkE* 2 p. 53 — et ajoutez Lettres 1, Région : Roke 1, Solaria 2, Milieux : Désert 2, Véhicule à vapeur 2.

INTRIGUES

.....

La Concentration, comme toute nouvelle zone d'activité, est une mine d'intrigues. Si vos joueurs décident de travailler pour une compagnie (ou montent la leur), c'est l'endroit idéal pour débiter une carrière.

Pourtant, cette petite organisation n'est pas pour plaire à tout le monde. Voici quelques exemples de fâcheux qui voudraient bien y mettre un terme :

LES OPPOSANTS DE LA CONCENTRATION

Les autorités des stallites, qu'elles soient religieuses ou civiles, n'aiment pas l'idée que le monde

puisse tourner hors des puits de lumière : c'est un manque à gagner considérable sur les différentes taxes urbaines et religieuses. De plus, cela prouve que l'on peut tout à fait vivre et prospérer hors de la lumière salvatrice des Runkas, ce qui contrarie beaucoup les Initiés. La Concentration est un premier pas vers un retour des hommes en Sombre-Terre. Du coup, nombreux sont ceux qui hurlent au blasphème et qui auraient toutes les raisons de se réjouir s'il arrivait un malheur à tous ces marchands impétueux et hors-la-loi.

Plus neutre, les Adeptes de la réaction Gaïa, regardent toujours d'un mauvais œil toutes les entreprises des frères Tweg. On est très loin, avec la Concentration, des principes de symbiose, de la philosophie de vie des Adeptes, etc. De plus, il semblerait que des marchands peu scrupuleux se vantent de pouvoir vendre la sève d'un arbre de vie. De quoi motiver les plus pacifiques pour déclencher une petite expédition punitive.

Les exclus de la Concentration (les marchands exilés, ceux qui se sont vus refuser l'entrée, etc.) ont toutes les raisons de souhaiter la disparition de ces concurrents d'un nouveau genre. Tous les moyens sont bons dans ce cas, y compris déclencher la colère d'un tiers ou s'allier avec d'autres mécontents.

L'INTÉRÊT DU SHANKR

Le Shankr et en particulier ses agents, les Seigneurs du Fléau, eux, seraient plutôt enclins à soutenir ce type d'initiative (en particulier Chaos et Mensonge). Si leurs jouets préférés — les humains — viennent se jeter dans leurs griffes, pourquoi les décourager ? Ils seront beaucoup plus faciles à attraper que dans des puits de lumière, non ? Pour le moment, tel des prédateurs, ils adoptent un comportement attentiste.

PROBLÈMES INTERNES

Claudius peut aussi se lasser de la compagnie des Tweg et abattre ses cartes. Jamais il ne le fera directement (devinez qui pourrait s'en charger ?). Son but est de reprendre le contrôle de sa compagnie sans se mettre les Tweg à dos. Donc, il se cherche un ou plusieurs boucs émissaires.

Domino peut ne pas apprécier la tournure que donne Assénard Tweg à la Concentration (de plus en plus de filous, d'esclavagistes, etc.), et donner sa démission. Il faudra désigner quelqu'un pour l'intérim et quelqu'un d'autre pour éliminer Domino.

CONCURRENCE ?

Une autre Concentration a été signalée sur Sombre-Terre. Serait-ce la seconde que prépare Assénard Tweg ou de la concurrence ? Quoi qu'il en soit, il faut enquêter.

SPARTACUS, NOUS VOILÀ !

Les esclaves se révoltent et prennent les marchands en otage. L'heure de la vengeance est arrivée. Domino se trouve coincée entre ses obligations et sa sympathie pour les preneurs d'otage. Ramu est d'avis de tuer tout le monde pour ne pas faire de mauvaise publicité.

QU'EN FAIRE ?

.....

UN IMMENSE MARCHÉ AUX INTRIGUES

Avant tout, la Concentration est un lieu d'échange. Il est idéal pour lancer un scénario ou une campagne puisqu'on peut tout y trouver (y compris des rumeurs, des informations, des débuts de quêtes, etc.). Les marchands présents sur place ne sont ni des puissances omnipotentes, ni des comploteurs ou des assassins sanguinaires, ils sont là pour conclure des affaires. Ils sont proches de leurs clients, proches des marcheurs.

Du coup, même si l'accès en est plutôt ardu pour un quidam, les personnages devraient pouvoir s'y rendre avec la certitude d'y trouver ce qu'ils désirent (et peut-être plus). Il est important d'insister sur l'aspect hétéroclite de ce grand bazar ambulante.

La Concentration et ses mouvements sont des aventures à part entière. En effet, déplacer autant de matériel et de personnes en même temps est une

gageure. Domino aura toujours besoin d'éclaireurs, de protecteurs ou simplement de mercenaires extérieurs chargés de régler des affaires hors du marché (punir un mauvais payeur, transférer la recette vers le trésor des Tweg, retrouver la recette en question quand elle a été volée, punir le voleur, s'apercevoir qu'il travaillait sur ordre des Tweg...).

Et surtout, les intrigues peuvent venir de l'extérieur, des gens de Claudius et des Tweg. Toujours au milieu de plusieurs complots à la fois, ils peuvent désirer l'aide de marcheurs qui découvriront durant leur enquête ce curieux endroit.

UN QUOTIDIEN MOUVEMENTÉ

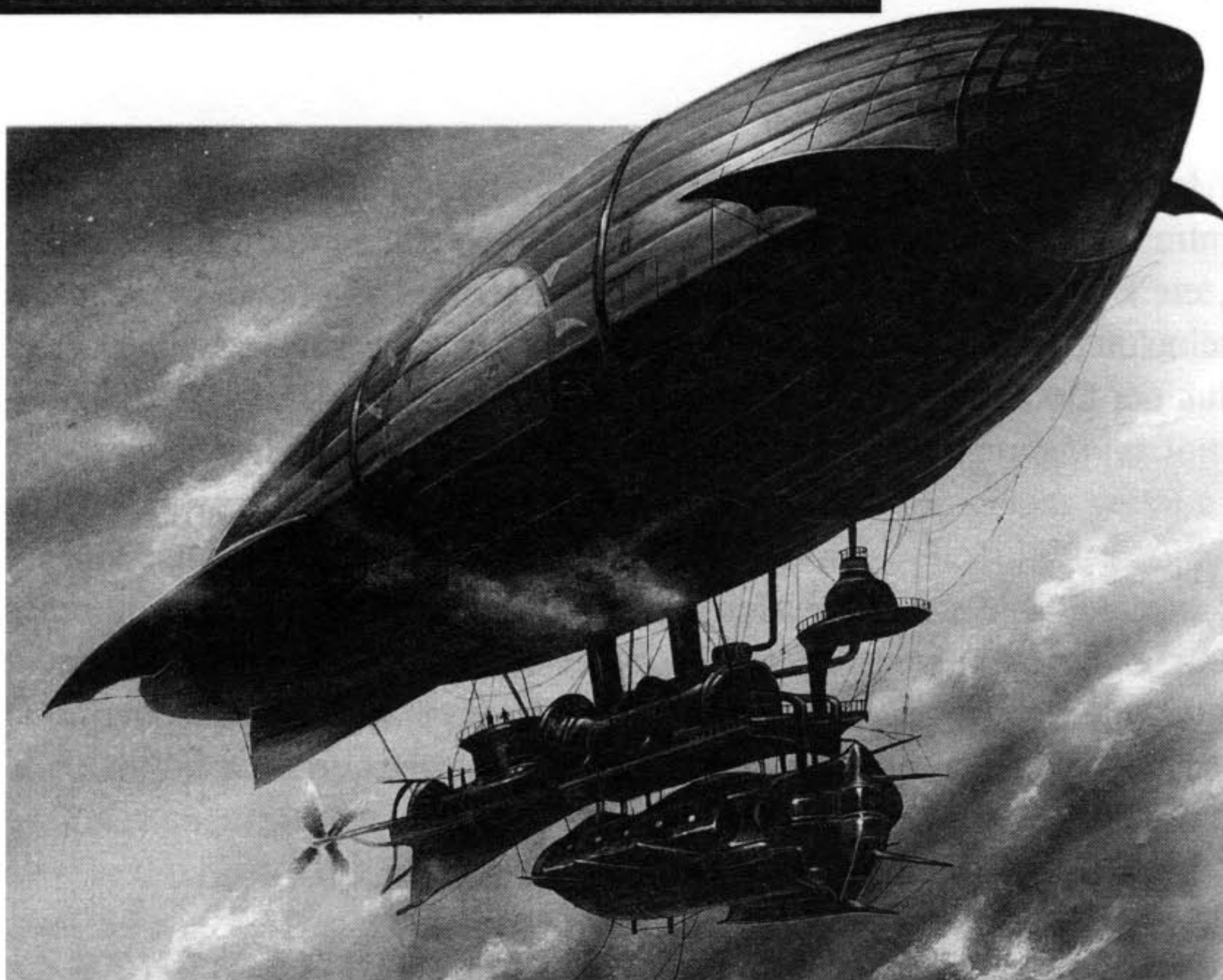
Et rien de ne vous empêche d'exploiter à fond la zone spéciale des entrepôts. Elle peut générer un tas de problèmes variés.

Par exemple : un marchand peut y placer un objet dont la particularité est de se dissoudre sans laisser de trace. Il peut crier au vol et mettre en cause la sécurité de la Concentration en réclamant un dédommagement. Un imprudent peut y avoir caché une shankréature très puissante sans en avoir prévenu Domino (des esclaves disparaissent et elle est accusée de les faire libérer : en fait, ils se font croquer par la bête qui retourne dans sa cage après son festin).

LA FORTERESSE DU GAZ-SOLEIL

.....

« Ce qu'ils appellent l'Ère du Contact est un pas dans la bonne direction, mais c'est un processus lent, qui va s'étendre sur une génération au minimum. Nos analystes estiment qu'il en faudra au moins deux autres pour que les bases d'une civilisation globale soient en place. Compte tenu de notre situation, il nous sera difficile d'attendre un siècle. Nous allons donc devoir, pour la première fois, agir sur le monde extérieur. Bien plus que le transport terrestre, les dirigeables seront le fer de lance de cette redécouverte de la Terre. Par chance,



c'est aussi la technologie sur laquelle nous pouvons influencer le plus directement. Je vous demande donc, honorables délégués et chers collègues, de soutenir mon projet. »

— *Quelque part dans une base du Dehors, un matin de mai 2370 (Souffle, 316 PA).*

OÙ LE PLACER ?

N'importe quel site inaccessible fera l'affaire, à partir du moment où il se trouve sur un important gisement de gaz naturel. Si vous voulez rester cohérent avec la géologie terrestre de l'Avant, les meilleurs endroits sont le sud-ouest des USA, le nord du Canada, l'Oural et la Sibérie. Cela dit, personne ne viendra vous punir si vous préférez un lieu plus en accord avec votre campagne.

HISTORIQUE

La fin du monde a épargné une poignée d'habitats spatiaux et sous-marins, qui survivent tant bien que mal depuis trois siècles, en dépit de la lente dégradation de leurs infrastructures et de constantes

EN DEUX MOTS

L'amorce d'un bond technologique susceptible de transformer profondément le transport aérien ; la première intervention directe des hommes du Dehors sur la révolution industrielle.

pénuries de matières premières. Parmi les nécessités vitales menacées de disparition, l'hélium. Les cités sous-marines l'utilisent comme élément de leur mélange respiratoire, les stations spatiales comme gaz de propulsion. Moins de trente ans après le cataclysme, des missions d'exploration étaient envoyées vers la terre ferme, le seul endroit où l'on peut s'en procurer de manière pratique. Les divers habitats installèrent, chacun dans leur coin, des stations d'extraction sur les très rares sites susceptibles d'en produire.

La situation est restée stable pendant à peu près trois siècles. Les « peuples du Dehors » n'avaient que des informations fragmentaires sur ce qui se passait à la surface de la planète, mais tous leurs rapports décrivaient des civilisations barbares tentant de survivre tant bien que mal à la surface d'une planète quasi inhabitable.

L'avènement de l'Ère du Contact a changé tout cela. Les satellites d'observation encore en état de marche ont vu des dirigeables s'aventurer au-dessus du Noir-Nuage. Les hommes des cités côtières ont assisté (de loin, et sans jamais se montrer) aux balbutiements des cloches à plongeurs, puis aux évolutions hésitantes de sous-marins primitifs.

L'un des rameaux des peuples du Dehors a décidé qu'il était temps de jouer un rôle plus actif dans la reconquête de la planète. L'une des installations productrices d'hélium a été abandonnée. S'arranger pour des marcheurs la « redécouvrent » n'a pas été difficile. Ensuite, les habitants normaux de Sombre-Terre ont pris le relais, fondant la compagnie du Gaz-soleil et faisant l'impossible pour populariser leur « découverte », qui représente bel et bien un immense progrès par rapport à la technologie de l'hydrogène. Les hommes du Dehors sont enchantés par la tournure des événements, et leur agent sur place travaille déjà à l'étape suivante.

LE MIRACLE DU GAZ-SOLEIL

Se disant que cela aiderait à le faire accepter par des peuples vivant dans l'obscurité depuis des siècles, l'un des responsables du projet a rebaptisé l'hélium « gaz-soleil » (« hélium » vient d'Hélios, le dieu du soleil des mythes grecs). Il a eu raison : à part les Initiés qui lui trouvent un relent d'hérésie, ce nom a immédiatement pris, même si personne ne peut expliquer le rapport entre ce gaz et le soleil.

Comme gaz d'aérostation, l'hélium est légèrement moins performant que l'hydrogène. En gros, à cubage de gaz égal, là où l'hydrogène soulève 100 kg, l'hélium n'en soulève qu'environ 93. Sur des aéronefs pesant des dizaines de tonnes, ces 7 % de différence finissent par représenter une différence de quelques centaines de kilos, et par diminuer d'autant la charge utile. L'autre inconvénient de taille du gaz-soleil est sa rareté : il n'est disponible qu'à la forteresse.

Dans l'opinion des aironautes, ces problèmes sont plus que compensés par le fait que l'hélium est un gaz inerte. Autrement dit, on peut en respirer sans danger, et il n'explose pas (contrairement à l'hydrogène, toxique et inflammable). En plein vol, on peut monter faire des réparations dans la superstructure en portant des lanternes sans être immédiatement asphyxié et carbonisé. Les piles à combustible, lourdes et encombrantes, ne sont plus nécessaires. Un dirigeable gonflé au gaz-soleil s'épargne d'un seul coup les principaux périls qui menacent l'aérostation. (Il reste vulnérable aux tempêtes, et même au feu s'il est frappé par la foudre.)

LES LIEUX

LES ABORDS

Par la terre, la forteresse est pratiquement inaccessible. Elle se trouve à des semaines de marche

du stallite le plus proche. En fonction de l'endroit où vous voulez la placer, semez généreusement les boubiers et les tribus d'adaptés hostiles.

LE PEUPLE DE L'OISEAU BLANC

Cinq tribus d'adaptés vivent autour du site. Fortes chacune d'une quarantaine de membres, elles partagent une culture commune et des liens familiaux étroits. Jusqu'à une date récente, elles vivaient dans une relative isolation, mais leur religion a été teintée de solaarisme à un moment où à un autre. Ils croient au dieu-soleil qui vit au-dessus du Noir-Nuage. Son messager est l'Oiseau Blanc, père de tous les aigles qui, autrefois, visitait régulièrement la Grande Ruine, apportant les dons du soleil aux peuples de la vallée. (En fait, il s'agissait de la navette chargée de récolter l'hélium. À chaque voyage, son équipage déposait à l'extérieur de la barrière sonique quelques caisses d'objets à basse technologie, destinés à rendre la vie du peuple de l'Oiseau Blanc un peu plus facile).

Un voyageur attentif notera que les « objets de l'Avant » sont relativement nombreux ici. Ils n'ont rien de spectaculaire (des couteaux en acier, des vêtements tissés dans des tissus chauds et résistants), mais sont utiles.

Le peuple de l'Oiseau Blanc est perturbé par les événements de ces dernières années. L'Oiseau n'est plus venu depuis cinq ans. Des gens de l'extérieur ont pénétré dans la Grande Ruine sacrée sans être foudroyés par Solaar. Depuis qu'ils y vivent, de « gros rochers volants » viennent à la place de l'Oiseau. Les dons ont cessé, mais Jo, le guide du Peuple, s'obstine à prétendre que tout est bien et qu'il ne faut pas s'inquiéter.

LA FORTERESSE

La forteresse et ses dépendances couvrent plusieurs kilomètres carrés de terrain à peu près plat. Entre les bâtiments se dressent des monticules couverts de rieg sauvage (les ruines d'anciennes constructions). D'autres zones, notamment autour de la piste d'atterrissage, sont si marécageuses que l'on ne peut s'y déplacer qu'en barque. La flore est inoffensive. La faune est limitée à de petits animaux (oiseaux, rats, loutres autour de la piste).

LA CLÔTURE

Des cylindres métalliques sont disposés à intervalles réguliers autour de la forteresse, à raison d'un tout les cinquante mètres environ. Ils sont hauts comme un homme, et taillés dans un métal plus dur que tout ce que connaît Sombre-Terre. Ils émettent des ultrasons à une fréquence calculée pour tuer tout animal plus gros qu'un chat (les cadavres sont laissés sur place à titre d'avertissement). Les humains n'entendent rien, mais s'ils s'approchent des monolithes, ils se mettent à saigner du nez. Les symptômes suivants sont, dans l'ordre, une violente migraine, des larmes de sang et l'éclatement des tympans. Si l'intrus persiste, il subit une hémorragie cérébrale fatale. La clôture est profonde d'une vingtaine de mètres (dix devant les monolithes, dix derrière — ceux qui tentent de la traverser en courant tombent morts à mi-chemin) et « haute » de quinze mètres.

D'après le Peuple de l'Oiseau, la barrière a toujours été là. Selon son humeur, les visiteurs sont avertis... ou pas.

ARMES SONIQUES

Les cylindres métalliques de l'Avant émettent des ultrasons destructeurs. Leur portée est de trente mètres. La personne qui s'en approche trop subit des dégâts croissants.

Entre trente et dix mètres : quatre points de dommages par tranche de cinq mètres, entre dix et cinq mètres : huit points de dommages et douze sur les cinq derniers mètres.

Pour le pistol sonique de Boris, les dégâts sont identiques par tranche de quatre mètres. La précision est plus grande. Le pistol crée un cône meurtrier de huit mètres de diamètre. Ces dégâts ne donnent pas lieu à un jet de Résistance pour les victimes. L'homme du Dehors a toujours quelques « cartouches » sur lui — chacune contient trente charges, soit trente tirs.

Note : porter un casque intégral diminue les dommages de deux points.

LA PISTE D'ATERRISSAGE

À l'ouest de la forteresse. Pour un œil non exercé, c'est juste un morceau de route de l'Avant, un long ruban d'asphalte noir en un peu meilleur état que la moyenne. Il se prolonge sur deux bons kilomètres. Le marquage au sol, réalisé en matériaux biofluorescents, brille d'une lueur spectrale. Certaines sections, menacées d'inondations, ont été protégées par des digues relativement récentes (plus de cinq ans quand même).

LES HANGARS ET LES CUVES

À l'extrémité est de la piste se dresse un groupe de bâtiments métalliques flambant neufs : trois cuves monumentales, hautes de quinze mètres, larges de trente, et deux hangars à dirigeables, devant lesquels se trouvent des mâts d'amarrage. Ce n'est pas très différent des installations de Portail et des autres aéroports, à un détail près : cuves et hangars sont très proches les uns des autres, comme s'il n'y avait aucun danger d'explosion (c'est le cas). Un système de pompes, de compresseurs et de tuyaux part de chaque cuve. Le gros œuvre est clairement de l'Antech. En revanche, les éléments destinés à coupler tout cela aux dirigeables sont de fabrication récente.

Derrière la cuve centrale se trouve une petite porte métallique. Elle donne sur un escalier qui descend dans l'usine. Boris est le seul à en avoir la clé (une carte magnifique).

LES BÂTIMENTS DE SURFACE

Les seules constructions à ne pas être complètement en ruine sont :

- **LA TOUR DE CONTRÔLE.** Près de la piste, elle est haute de dix mètres et surmontée de plusieurs antennes. La porte métallique, à sa base, a été soudée par Boris. Si les PJ forcent l'accès, ils déclenchent une alarme dans ses quartiers. La seule salle intéressante, au dernier étage, contient des ordinateurs, des écrans, une liaison avec un satellite météo géostationnaire, une autre avec les commanditaires de la forteresse... Boris a désactivé tout cela il y a cinq ans, et il est le seul à connaître les mots de passe qui ressusciteraient toutes ces merveilleuses machines (il peut le faire à distance depuis l'usine).

- **LES QUARTIERS D'HABITATION.** Une barre HLM qui a très mal vieilli. Le rez-de-chaussée est inondé, les deux étages sont sillonnés de fissures dont certaines sont assez larges pour qu'on y passe le bras. Ce n'était pas la résidence des gens du Dehors — ils vivaient dans un immeuble similaire, en bien meilleur état, mais ils l'ont fait sauter avant de partir. Aujourd'hui, il est impossible de le distinguer des autres ruines.

Tous les membres de la compagnie vivent là, ainsi que les hôtes de passage. Boris fait de très occasionnelles apparitions, mais il passe l'essentiel de son temps dans l'usine.

L'USINE SOUTERRAINE ET LA MINE

En dehors de l'escalier de la cuve centrale, il y a deux autres entrées à ce complexe souterrain. La première débouche dans la cave d'un bâtiment en ruine (mais en terrain sec), à dix minutes de marche au nord des quartiers d'habitation. La seconde est une « entrée de service » bétonnée, assez large pour faire passer des camions. Elle se trouve à un quart d'heure de marche au sud de la piste d'atterrissage. La route qui y conduisait a été détruite par les gens du Dehors avant leur départ. Elle est défendue par une double porte métallique épaisse d'un bon centimètre.

• **LA RÉSIDENCE.** À l'ouest de l'usine. Elle n'a pas grand-chose d'impressionnant : c'est un réseau de couloirs et de salles bétonnées. Une douce lumière, très proche de la lumière du jour, émane des plafonds. Il y a des chambres (désertes et vides, à part celle de Boris), une cuisine (où un autochef produit des soupes de protéines diversement parfumées) et une salle commune poussiéreuse. La chambre de Boris ne renferme rien d'intéressant, à part un musicube (l'équivalent d'une chaîne stéréo pour les gens du Dehors) et une immense collection d'opéras du XIX^e siècle, sous la forme de deux disques de cinq centimètres de diamètre.

• **L'USINE.** Elle se trouve directement sous les cuves : c'est un couloir en spirale, bordé de fenêtres en verre blindé, d'où on peut suivre le processus de raffinage de l'hélium (voir encadré).

L'EXTRACTION DE L'HÉLIUM

Le gaz naturel récupéré dans la mine contient un pourcentage d'hélium important, mais n'est pas exploitable directement. L'usine le traite par la technique du « fractionnement » : le gaz passe par une série de cuves où la température est de plus en plus basse. À chaque cuve, l'un des éléments qui compose le gaz se liquéfie et est évacué. La dernière étape du processus se déroule à - 270 °C, dans des cuves en matériaux composites baignant dans l'azote liquide. Elle donne de l'hélium gazeux pur, qui part directement alimenter les cuves de stockage, vingt mètres plus haut (par un réseau de tubes de cinq centimètres de diamètre, il n'est pas possible d'accéder à l'usine par les cuves). Les températures obtenues dans l'usine ne sont possibles que grâce à des technologies très avancées, au-delà de ce que connaissent les survivants. La forteresse est assurée de conserver son monopole pendant quelques décennies...

• **LA MINE.** Tout le complexe est bâti sur une immense poche de gaz naturel. On y accède par un escalier en colimaçon qui descend d'une bonne centaine de mètres dans les entrailles de la terre. Il part du sous-sol de l'usine, et tourne autour de la colonne où se trouvent les systèmes de pompage. L'escalier débouche dans une petite salle où des scaphandres sont alignés le long des murs. Elle donne sur un sas. Au-delà, l'air est irrespirable — le spectacle est grandiose, mais sans grand intérêt pratique : dans une caverne naturelle dont il est impossible de deviner les dimensions, d'énormes pompes aspirent des mètres cubes et des mètres cubes de gaz bleuté. Des robots d'entretien évoluent entre les pompes. Si quelqu'un voulait saboter le complexe, c'est le meilleur endroit — le gaz de houille explose presque aussi bien que l'hydrogène. Le complexe souterrain serait partiellement détruit par le souffle de l'explosion, et les installations de surface subiraient l'équivalent d'un petit tremblement de terre.

LES GENS

JO, LE GUIDE DU PEUPLE DE L'OISEAU BLANC

1,65 m, trapu et costaud, cheveux noirs, yeux gris profondément enfoncés, sourcils broussailleux, crâne dégarni.

Jo est la seule raison qui empêche le peuple de l'Oiseau Blanc de se détourner de ses dieux et de quitter la région. Comme son père et tous ses ancêtres avant lui, il prêche l'évangile de l'Oiseau, sert de médecin et de confesseur... bref, est à lui tout seul le ciment de la communauté. C'est un brave homme, curieux du monde extérieur, mais tenter de lui expliquer à quel point ses croyances sont éloignées de l'orthodoxie solaarienne serait complètement vain. D'une part, il est têtue et d'autre part, il sait qu'il est dans le vrai : l'Oiseau Blanc le lui a dit. En effet, la petite statue de plâtre représentant l'Oiseau, qui est son trésor le plus précieux, renferme un petit émetteur-récepteur. Boris l'utilise de temps à autre pour lui transmettre des instructions ou des conseils.

Adaptez la fiche d'Izmayazhin (*DkE* 2, p. 235), avec Force 3, Résistance 3, Vie 13, Poignard : Dommages +2, Antech 2.

BORIS BORISOVITCH RAD-ZENKO, L'HOMME DU DEHORS

2,10 m, 65 kg, squelettique et voûté, visage long et vaguement chevalin, yeux bleu clair, cheveux blonds, accent « étranger » prononcé. À l'extérieur, porte des haillons brunâtres, dans l'usine, une combinaison bleue toute simple. Dans les deux cas, ne se sépare jamais d'un pistolet sonique. Se déplace avec une canne.

À ses propres yeux et aux yeux de ses concitoyens, Boris Borisovitch est un héros. Il a accepté de rester seul dans un monde barbare, souffrant sans cesse des effets de la gravité et risquant à tout instant la contamination. Les membres de la compagnie le prennent pour un demi-fou, un primitif qui a réussi à franchir la barrière Solaar sait comment. Dans la mesure où il n'a pas l'air dangereux, on le laisse tranquille.

Lorsqu'il y a des étrangers, il se retire hors de vue. Au cas peu probable où les PJ parviendraient à communiquer avec lui, ils se rendront compte qu'il n'est pas particulièrement causant. Il considère les peuples de la surface comme des primitifs, et sa réplique préférée reste « vous ne comprendriez pas ».

AGILITÉ 3/Camoufler 2

FORCE 1/Forcer 1, Porter 1

HARGNE 2/Aggresser 1, Supporter 4, Surprendre 2
MOUVEMENT 2

PRESTANCE 3/Impressionner 1, Influencer 3, Séduire 1

RÉSISTANCE 2/Contrôler 1, Endurer 3, Régénérer 1

SENS 4/Chercher 4, Percevoir 2

TREMPE 3/Résister 4, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 2/Foudre 2, Pistolet sonique 4

COMMUNICATION 4/Baratin 3, Éloquence 2

ÉRUDITION 5/Avant 6, Histoire de Sombre-Terre 5, Intendance 3, Légendes 2, Lettres 2, Religion 1

SURVIE 2/Milieus: Marais 2, Montagne 1, Pister 1, Premiers Soins 3 Végétaux: Rueg 1, Essence rare 4

TECHNIQUES 5/Métal 3, Pierre 2, Verre 4, Corps 3, Énergie: Électricité 4, Gaz 5, Vapeur 3, Vents 2

Armes

Foudre (voir *DkE 2*, p. 127)

Pistolet sonique: Dommages +12 (jusqu'à 4 mètres); Dommages +8 (de 5 à 8 mètres); Dommages +4 (de 9 à 12 mètres); Dommages +2 (de 13 à 16 mètres). Pas de jet de Résistance pour les victimes.

Armure: aucune

Ressources

Vie: 11

Énergie: 7

Renommée: Rang 1 - Estimé

ERMETTA LA VOILÉE, MAÎTRESSE DE LA FORTERESSE

1,70 m, silhouette mince et gracieuse, porte un voile qui couvre le bas de son visage, yeux noisette. Son bras gauche a été remplacé par une prothèse métallique nâhienne, il lui manque l'auriculaire et l'annulaire de la main droite.

Ermetta a piloté des dirigeables avant l'accident qui l'a laissée défigurée et mutilée. Elle était encore convalescente lorsqu'elle a reçu une visite: un adapté sorti d'on ne sait où lui a parlé du Gaz-soleil et de la forteresse. Après quelques hésitations, elle l'a cru et a su convaincre son mari et sa fille. L'expédition vers la forteresse, à bord du *Soleil*, a pris des semaines, mais ce qui l'attendait là-bas dépassait toutes ses espérances.

Ermetta est beaucoup plus terre-à-terre que son mari, et c'est elle qui gère la compagnie au jour le jour. Si cela ne tenait qu'à elle, elle donnerait le gaz-soleil, mais elle sait que cela rendrait les pilotes méfiants.

Cf. l'archétype du pilote p. 49 de *DkE 2*, avec Agilité 2, Force 2, Pistolet à rueg 2, Éloquence 2, Baratin 2, Marchandage 4, Lettres 2, Intendance 3, Noir-Nuage 4, Énergie: Gaz 1, Vapeur 3.

Renommée: Rang 2 - Réputée

PETER CIEL-INFINI, LE DIRECTEUR DE LA COMPAGNIE

1,80 m, musclé, visage carré, yeux verts perçants, longue barbe châtain, porte une combinaison en rueg tissée toute simple et une ceinture d'outils.

Peter est le fondateur et le directeur théorique de la compagnie du gaz-soleil. Ses origines sont obscures mais, tout comme sa femme, il a certainement participé à la résurrection des dirigeables, là-bas à Phénice. Peter a une passion et une seule: voler. Il est généralement absent, car *Le Soleil*, le dirigeable de la compagnie, est presque toujours en tournée publicitaire et/ou en mission d'exploration. Peter voue une affection distraite à sa femme et à sa fille, mais le centre de son existence est son dirigeable, qu'il

améliore sans cesse. Malheureusement, il ne se soucie absolument pas de tirer des enseignements généraux de ses multiples aventures. S'il consentait à revenir sur terre pendant un moment, il pourrait être l'un des meilleurs experts mondiaux sur le Noir-Nuage. Il se contente d'être un pilote extraordinaire et un meneur d'homme charismatique. (Pensez à un héros de Jules Verne dans le corps de Charlton Heston jeune, et vous aurez une idée du personnage.).

Cf. la fiche de la Flamme p. 254 de *DkE* 2, avec Force 3, Résistance 3, Vie 15, Coquefer: Dommages +2, Palache: Dommages +3 (Défense +1), Métal 4, Gaz 3, Vapeur 4.

TAWENDA, FILLE DE PETER ET D'ERMETTA

13 ans, 1,53 m, très mignonne, a les mêmes yeux que son père, expansive et volubile.

Tawenda ne s'intéresse absolument pas à la mécanique, au grand désespoir de ses parents. Ils se consolent en se disant que les dirigeables la passionnent, même si elle les considère plus comme un moyen que comme une fin. Tawenda rêve de voyager. Pas de marcher, oh non ! D'être la première à faire le tour de Sombre-Terre par les airs. De rencontrer tous les peuples de la planète, de les sortir de la misère, de comprendre la nature du Noir-Nuage, d'être la première à le faire tomber. Bref, Tawenda est une idéaliste et une rêveuse... avec une intelligence et une énergie suffisante pour réaliser au moins une partie de ses rêves.

Pour l'heure, elle passe tout son temps à la forteresse, interrogeant sans trêve ni répit tous les airgonauts de passage. Elle est la seule à s'intéresser à « ce vieux fou de Boris ». Celui-ci éprouve une affection grandissante pour cette « sauvageonne », mais pour l'instant, il a résisté à la tentation de lui révéler quoi que ce soit.

Cf. l'archétype du gaillard, avec Séduire 3, remplacez toutes les armes par Dague 1 (Dommages +1).

LES MEMBRES DE LA COMPAGNIE

Douze hommes et femmes entre 20 et 40 ans. Six forment l'équipage du Soleil. Les autres travaillent à la forteresse, entretenant les cuves, remplissant les dirigeables de passage, etc. Ils sont tous fanatiquement dévoués à Peter, respectent (et craignent)

Ermetta, et considèrent Tawenda comme la mascotte de la compagnie. Tous sont désespérément ordinaires — pas de Konkalite infiltré, pas d'Initié, pas d'agent du Dehors, juste des gens normaux faisant avec bonheur un métier passionnant.

LE « SOLEIL »

Un dirigeable standard, soixante mètres de long, avec deux moteurs à vapeur, une cabine pressurisée et la place pour sept hommes d'équipage et quatre passagers. Un peu plus rapide qu'un dirigeable conventionnel. Un immense soleil jaune est peint sur son flanc gauche, avec une grosse gemme phosphorescente incrustée à la base de chacun de ses rayons.

Le Soleil est l'autre enfant de Peter et d'Ermetta, et Peter s'en occupe beaucoup plus que de sa fille biologique. Gonflé à l'hélium, il est le meilleur agent publicitaire de la compagnie — il suffit de le faire visiter aux airgonauts pour les convaincre de l'existence du gaz-soleil et de son efficacité. (L'équipage est toujours armé lorsqu'un autre capitaine leur rend visite. On ne sait jamais.). Techniquement, reprenez les caractéristiques du petit dirigeable (*La Vapeur* p. 36) en remplaçant Hydrogène par Hélium. La vitesse moyenne est de 45 km/h, la vitesse de pointe s'élève à 90 km/h.

LES INTRIGUES

.....

A LA CONQUÊTE DU GAZ BLEU

Boris ne s'intéresse plus à l'hélium. De son point de vue, cette phase de l'opération est terminée. L'étape suivante concerne la propulsion des dirigeables. L'obligation d'emporter des tonnes de charbon pour alimenter les moteurs limite dramatiquement la charge utile, restreignant considérablement les échanges entre stallites. Les moteurs à essence, que les airgonauts considèrent comme la huitième merveille du monde, sont à son avis une impasse — des centaines de litres d'essence pèsent moins lourd que des tonnes de charbon, mais restent un handicap.

La solution en vigueur en 2054 (l'énergie solaire) étant complètement impraticable pour cause de Noir-Nuage, Boris s'est tourné vers le passé.

Les grands zeppelins des années 1930 utilisaient le « Blau Gas » ou « gaz bleu », un dérivé du propane dont la particularité était d'avoir la même densité que l'air. Autrement dit, qu'ils soient pleins ou vides, les réservoirs pesaient le même poids — pas grand-chose — ce qui simplifiait énormément le maniement du dirigeable.

Reste à retrouver la formule de ce gaz et à réinventer des moteurs adaptés. Selon les besoins de votre campagne, Boris peut être au tout début de ses recherches, ou être sur le point d'aboutir. Un dirigeable équipé de réservoirs de gaz bleu serait fantastiquement maniable, et pourrait tout à fait faire le tour du monde sans jamais toucher terre (*Le Graf Zeppelin* l'a fait en 1929).

LA GUERRE DE L'HÉLIUM

L'hélium n'est disponible qu'à la forteresse. Celle-ci est dirigée par des idéalistes qui ne se soucient absolument pas de profit et se contentent de répandre leur découverte aux quatre vents, alors qu'un monopole correctement appliqué serait fantastiquement lucratif... Par ailleurs, il y a rarement plus de dix personnes à la forteresse, et aucune n'a reçu un entraînement de combattant. Certes, la barrière sonique protège des assauts terrestres, mais pas des dirigeables.

Tous ces facteurs n'échapperont pas longtemps à l'attention de certains prédateurs, au premier rang desquels la compagnie des Maîtres-Vendeurs. Un beau jour, un dirigeable comme les autres viendra se poser... Il en descendra une trentaine de mercenaires professionnels. Ils mettront tout le monde aux arrêts, liquideront les dirigeants de la compagnie, « embaucheront » les techniciens de force... et quadrupleront les prix.

Les PJ peuvent intervenir dans ce scénario de plusieurs façons.

• EN AMONT.

Ermetta se doute qu'un coup de force se prépare, et envoie Peter engager des défenseurs. Les PJ assistent à l'assaut, le déjouent ou non...

• EN AVAL.

Peter est revenu d'un vol de routine pour trouver sa forteresse aux mains des Maîtres-Vendeurs.

Il a réussi à s'échapper de justesse, et vient dans le stallite des PJ pour embaucher un commando chargé de reprendre la base.

Dans tous les cas de figure, Boris sauve Tawenda, se réfugie dans l'usine et coupe l'alimentation des cuves. Reste à savoir combien de temps le vieil homme et la jeune fille pourront jouer à cache-cache avec des mercenaires professionnels. Même avec l'aide des PJ, leur résistance risque de ne pas durer très longtemps. Au pire, Boris fera appel au peuple du Dehors. Tout cela pourrait se terminer par une très spectaculaire arrivée de l'Oiseau Blanc... dont les passagers entreprennent de liquider tout le monde, y compris les PJ et Tawenda, pour préserver le secret de leur existence. Bien sûr, Boris essaiera de protéger Tawenda, mais il ne montrera pas nécessairement la même mansuétude envers les PJ, surtout si ceux-ci ont montré des pouvoirs « bizarres ».

QU'EN FAIRE ?

.....

Si les PJ possèdent un dirigeable, ils entendront forcément parler du « gaz miracle ». La rumeur s'est propagée sur tout le continent, en attendant de franchir les océans. Faire remplacer leur hydrogène par de l'hélium est une opération coûteuse, mais tellement sécurisante ! (Soit dit en passant, Ermetta adapte ses prix aux moyens de ses visiteurs, et n'hésite pas à se faire payer en services ou en denrées alimentaires. Le plein d'hélium devrait être juste accessible aux PJ, ou juste un peu trop cher, ce qui les obligera à accepter un boulot « dangereux et bien payé » de la part d'un autre commanditaire.) Bien sûr, à chaque fois que l'enveloppe de leur vaisseau est endommagée, ils perdent du gaz et sont obligés de revenir en acheter ici. Une fois qu'ils ont sympathisé avec les gens de la forteresse, vous pourrez les faire basculer dans le scénario à grand spectacle suggéré au paragraphe précédent.

CHAPITRE 2

DOMAINES DE LA RÉACTION GAÏA

LE MONASTÈRE DU BOUT DU MONDE

.....

«**S**oyez les bienvenus, étrangers ! Votre terrible voyage touche à sa fin. Accordez-moi un bref instant malgré votre lassitude et vos blessures. Tous les nouveaux arrivants doivent subir un examen avant de prendre pied sur le plateau. En attendant, prenez cette gourde et buvez de cette eau claire à satiété. Quel étrange groupe que le vôtre ! Un membre de l'Alliance Runka, un couple de marcheurs et une fille née d'un sombre amour. Hum... je ne perçois pas de mauvaises intentions à notre égard. Je vous invite donc à venir vous reposer dans le monastère. Vous nous raconterez les circonstances de votre rencontre après vous être délassés. Mes frères panseront les plaies de votre compagne, ne vous inquiétez pas. Vous êtes en sécurité maintenant, le monastère est à l'abri de toutes les influences. Profitez de cette pause dans votre trépidante existence pour faire le vide et vous occuper de votre âme. Nous vous y aiderons si tel est votre choix. »

— Tanza, Adeptes du monastère du Bout du Monde

GENÈSE

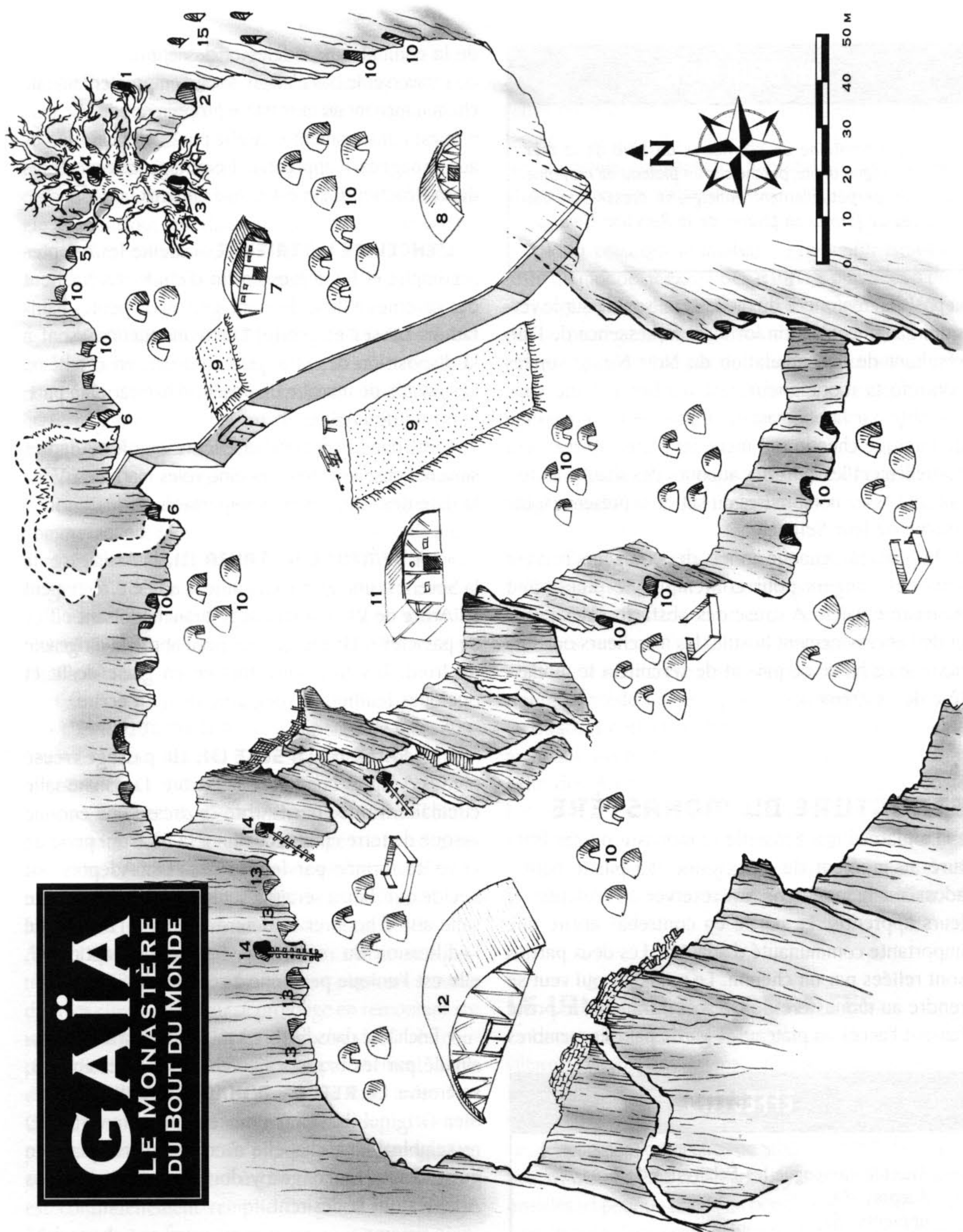
Après deux années de recherches et d'investigation, Tanza — une des premières disciples du Phâr — apprit l'emplacement exact d'un croisement entre plusieurs lignes de vie de la bouche d'un Initié Kyrin sympathisant. Le lieu était parfait : situé sur un plateau en hauteur à quelques dizaines de kilomètres de la mer d'Aral, au centre d'émanations runkas importantes. Elle entreprit alors un voyage périlleux, suivie par quelques Adeptes et apprentis. Leur caravane discrète fut rejointe par des tribus nomades d'adaptés. C'est une communauté déjà nombreuse qui s'installa sur le plateau. On creusa un énorme trou au milieu duquel fut plantée la pousse. Le jeune monastère et la pousse se développèrent en parallèle, très rapidement. À la fin de l'année 320, l'Arbre frôlait les cinquante mètres.

LE MONASTÈRE DE L'EXTRÊME

.....

Situé sur un plateau rocheux à un peu plus de mille mètres d'altitude, le monastère du Bout du Monde surplombe une vallée condamnée à subir les rigueurs d'un hiver éternel. Les conditions sont extrêmes, rendant tous les moyens de déplacements autres que la marche impossibles. La température oscille entre 5 et - 20 °C. Un vent glacial, à peine tempéré par





GAÏA LE MONASTÈRE DU BOUT DU MONDE

Légendes

- A - Enceinte intérieure
- B - Enceinte extérieure
- C - Bas-plateau

- 1 - Chambre de Tanza
- 2 - Caverne de la Vie

- 3 - Caverne de la Sève
- 4 - Tanière d'Inkongwa
- 5 - L'antichambre de la Terre
- 6 - L'épreuve du corps
- 7 - L'isoloir
- 8 - Quartiers des invités
- 9 - Aire d'entraînement

- 10 - Habitations
- 11 - Salle de méditation
- 12 - Le Dôme
- 13 - Champignonnières
- 14 - Greniers
- 15 - Niches de méditation

EN DEUX MOTS

À une trentaine de kilomètres du bord de la mer d'Aral en ligne droite, perché sur un plateau de moyenne altitude perpétuellement enneigé, se dresse l'un des centres de formation phares de la Réaction Gaïa.

la position renfoncée du monastère, souffle sur le versant. La concentration forte en darkessence de l'air, résultant de l'accumulation du Noir Nuage sur les contreforts montagneux, est rendue à peine supportable par la bourrasque. L'altitude et l'étroitesse de l'unique chemin qui mène au plateau préservent partiellement les lieux des attaques des shankréatures, qui sont assez nombreuses du fait de la présence toute proche de leur Seigneur.

Et pourtant, chaque année, des voyageurs bravent tous ces dangers pour contempler le plus grand monastère gaïen. À cause des obstacles, des périls et de l'environnement hostile, les marcheurs ont surnommé ce havre de paix et de sérénité « le monastère de l'extrême ».

STRUCTURE DU MONASTÈRE

Le plateau qui accueille le monastère s'est fracturé au moment du cataclysme. La partie haute, adossée à la montagne, est réservée aux Adeptes et leurs apprentis. La partie en contrebas abrite une importante communauté d'adaptés. Les deux parties sont reliées par un chemin. Le voyageur qui veut se rendre au monastère doit d'abord franchir le poste barrant l'accès au plateau — gardé par des membres

EFFECTIFS

*Avant la campagne les Éclaireurs de Gaïa.
Adeptes : 34,
apprentis : 52,
adaptés : 230.*

*Après la campagne.
Adeptes : 21,
apprentis : 19,
adaptés : 175.*

de la communauté fidèles et des apprentis. Puis, il doit traverser le bas plateau avant d'emprunter l'unique chemin menant au monastère proprement dit. Ce dernier est constamment surveillé par quelques Adeptes accompagnés d'apprentis. L'ermitage des membres de la Réaction Gaïa est divisé en deux.

L'ENCEINTE INTÉRIEURE accueille les Adeptes accomplis et les élèves en fin d'étude. Ils habitent des cavernes à flanc de montagne ou de petites habitations basses en pierre. Des constructions sont à la disposition des étrangers autorisés en ces lieux. Les invités de marque disposent d'habitation à part, non loin de l'Arbre.

C'est dans l'enceinte intérieure que les Adeptes suivent l'enseignement des cinq voies martiales. Voici la liste des sites les plus importants.

- **LA DEMEURE DE TANZA (1)**, la Maîtresse de la Sève, est une grotte en hauteur reliée directement à l'Arbre de Vie par une large branche faisant office de passerelle. Une tenture de peau abrite la dirigeante du froid. Il y a une natte tressée en guise de lit et quelques feuilles de rueg avec de quoi écrire.

- **LA SALLE DE LA SÈVE (3)**, Un passage creusé par les Adeptes conduit sous l'Arbre. Dans une salle circulaire formée par l'Arbre se dresse une énorme vasque de terre cuite recueillant la Sève qui perle de la voûte formée par les racines. Les Adeptes ont décidé que Tanza serait la seule à avoir accès à cette salle afin d'honorer sa détermination à l'origine de l'édification du monastère. Sauf cas exceptionnel, elle est l'unique personne à récolter la Sève.

- Enchâssé dans l'Arbre à mi-hauteur, à moitié dissimulé par les branches nombreuses à cet endroit, se trouve **LE REFUGE D'INKONGWA (4)**, le Gardien Originel. La salle, nimbée d'une aura vert pâle, ressemble à une chapelle avec une pierre plate en guise d'autel. Inkongwa y dort et y reçoit tous les Adeptes qui le désirent.

- **LA CAVERNE DE LA VIE** est une grotte abritant un véritable paradis. Un torrent d'eau pure et glacée jaillit d'une paroi pour tomber dans un bassin où nagent paisiblement des poissons-chats. La salle est tapissée d'une mousse vert sombre qui prend des reflets émeraude au passage des lucioles

et des papillons phosphorescents. Quelques oliviers nains exhalent un parfum pénétrant tandis que le clapotis de l'eau remplit les lieux d'une musique apaisante. L'huile d'olive et l'eau claire de cette caverne ont des propriétés thérapeutiques. Associées, elles redonnent aux malades deux points de vie et d'énergie mais surtout leur donnent l'occasion de refaire un test de Résistance + Contrôler (maladie ou poison) avec trois dés supplémentaires et le SR réduit de un.

- **L'ANTICHAMBRE DE LA TERRE-MÈRE** est un lieu de méditation mais aussi la salle d'entraînement dédiée à la voie de la Terre. Le Maître de la Terre y méditait souvent. C'est un couloir souterrain étroit qui descend dans une vaste salle circulaire — un ancien bassin. Là, les Adeptes se dépouillent de leurs habits avant de ramper, nus comme au premier jour, dans des boyaux descendant profondément qui débouchent dans des espaces exiguës. L'Adeptes adopte alors la position fœtale et rentre en communion avec la Terre-Mère. Certains restent ainsi des jours durant et en remontent sereins, plus lointains.

- **L'ÉPREUVE DU CORPS** est une série de salles souterraines — une série de fissures agrandies par les premiers Adeptes. On y pénètre habillé d'une simple tunique. C'est le lieu d'entraînement consacré à l'étude de la voie du corps. Après avoir rampé sur une dizaine de mètres, l'étudiant arrive dans une première salle éclairée. Des nattes en rug servant à la méditation font face à des cuves que des infiltrations d'eau alimentent. Après s'être concentrés, les étudiants s'entraînent à maîtriser leur respiration en s'immergeant plusieurs minutes dans les cuves. Le boyau se prolonge en remontant sur une cinquantaine de mètres. La roche y est très coupante. Seuls les étudiants maîtrisant parfaitement la voie du corps arrive jusqu'à la prochaine salle indemnes. C'est une salle de repos où les Adeptes les plus accomplis dorment sur un lit de pierres pointues. Le boyau continue en descendant à ciel découvert. La fissure est continuellement remplie de glace et de neige, l'Adeptes doit se frayer un passage pour pouvoir plonger dans une source d'eau chaude. Le bassin occupe presque toute la totalité d'une salle souterraine ouvrant sur l'extérieur. L'Épreuve du corps forme un parcours ressemblant vaguement à un « U », l'entrée étant dans l'enceinte intérieure, la sortie débouchant dans l'enceinte extérieure.

- **L'ISOLOIR.** C'est une construction en pierre de taille, divisée en cellules. Elle sert de lieu de réflexion pour les apprentis — et les jeunes Adeptes — victimes d'un élan animal violent. Des cris et des rugissements auxquels les habitants ne prêtent pas attention en sortent parfois.

- Pour ceux qui souhaitent se recueillir isolés du reste du monde, il existe des **NICHES** perchées à plus de vingt mètres du sol. Ce sont des sortes d'alcôves qui ne protègent presque pas du vent et des intempéries. On y accède par des cordes à nœuds ou à la force des bras pour les plus hautes. Très rarement, elles servent aussi de lieux de pénitence.

- **LA COUR** est un espace de terre dégagée de la neige, réservée aux arts martiaux.

De l'autre côté du mur se trouve **L'ENCEINTE EXTÉRIEURE**. C'est là que logent les apprentis, dans des huttes de pierre et de terre. Trois grottes creusées servent d'abri lors des tempêtes de neige, mais aussi de réserve de nourriture. L'enceinte extérieure possède un seul grand bâtiment, la salle de méditation collective ainsi qu'une cour d'entraînement aux arts martiaux beaucoup plus importante que celle des Adeptes. Dans un coin de l'aire de combat, les apprentis disposent d'agrès de gymnastique rudimentaires — barres fixes et parallèles, etc. Les Adeptes se relaient pour monter la garde et recevoir les visiteurs devant l'unique accès au monastère.

LE VILLAGE DES ADAPTÉS

La communauté vit sur le bas plateau. La majorité des villageois vivent dans des maisons troglodytes, seules les familles nouvellement arrivées habitent des constructions de pierre et de terre. La population est très hétéroclite. Les adaptés sont originaires de Sibérie, de la Roke orientale, d'Asia et même de Solaria. Il y a aussi des nomades installés ici pour un temps ou pour la vie. Au total, le village compte deux cents habitants. Les familles les plus anciennes sont natives de Nâh ou des alentours. Elles ont suivi Tanza dès le début de sa quête. La ferveur pour l'Entité-Monde est le ciment qui unit ces petites communautés disparates. Il y a parfois des conflits — jusqu'au sang — mais les différences ethniques et culturelles ne sont pas plus un motif de violence qu'autre chose.

Les villageois veillent à l'approvisionnement du monastère et de leurs semblables. Ils s'y emploient avec dévouement, prenant leur rôle de « nourrisseurs des Adeptes » très à cœur. Plusieurs champignonnières ont été creusées. Elles sont protégées des rigueurs du froid grâce à des séries de tentures et de peaux tendues dans le couloir d'accès. Les salles sont basses de plafond afin de faciliter le réchauffement de l'air par des braseros lorsque c'est nécessaire. Les champignons étant la principale ressource de nourriture, des villageois surveillent sans cesse la température ambiante. Pour améliorer le quotidien, la communauté a bâti une construction en dôme — appelé communément le Dôme — abritant des plantes céréalières. Il y a pour l'instant deux récoltes par an, dont la majeure partie est mise en réserve sous forme de farine. Des salles souterraines remplies de sable et de fourrures animales servent de greniers. La viande est une denrée assez rare, les troupeaux d'angräs sauvages sont loin — une à deux journées de marche. Quelques familles élèvent des angräs, surtout pour leur lait. Ces chèvres sauvages sont la propriété des familles et la création d'un cheptel collectif est encore un projet dans la tête de Nezkaya, la dirigeante du village.

L'ARBRE DE VIE

Avec ses cinquante mètres de hauteur et un diamètre de huit mètres à sa base, L'Arbre de Vie est l'étendard de Gaïa et le symbole du succès de l'épanouissement du monastère du Bout du Monde. La tradition veut que seuls les Adeptes puissent voir l'Arbre. La configuration du plateau ne permettait pas de répondre à cette exigence. Pour y remédier au mieux, les apprentis vivant dans l'enceinte extérieure se déplacent les yeux bandés en dehors des habitations, pendant les premiers mois consacrés à la méditation. Ceux qui passent cette première étape sont présentés à l'Arbre de Vie lors d'une cérémonie. Chaque aspirant est ensuite invité à méditer dans la Caverne de la Vie avant de rejoindre l'enceinte extérieure mais cette fois sans bandeau. Une nouvelle phase débute alors pour ces apprentis qui vont subir un entraînement physique épuisant qui mènera les plus brillants d'entre eux une nouvelle fois devant l'Arbre. Après une longue méditation, l'aspirant passera plusieurs épreuves en présence de la Maîtresse de la Sève. Cette dernière éprouvera son bon sens,

sa sagesse et ses capacités physiques. S'il est jugé apte, il goûtera pour la première fois à la Sève sous les yeux attentifs des deux Gardiens Originels. Le nouvel Adepté choisit ensuite ses voies martiales par ordre d'importance.

INKONGWA ET LOUP

Inkongwa est un singe musculeux d'un mètre quatre-vingts au pelage gris terne tacheté de noir. Il se tient la plupart du temps debout, le dos à peine voûté, le faisant ressembler d'autant plus à un humain. Ses longs poils gris argenté autour du visage lui donnent un air plein de sagesse. Et c'est un sage ! Il s'exprime d'une voix grave et profonde, tout à fait compréhensible bien qu'un peu intimidante au départ. Le Gardien est un adepte des discussions longues et spirituelles. Il a la fâcheuse habitude de répondre aux questions par d'autres questions, par énigmes ou des métaphores souvent nébuleuses. Il s'intéresse beaucoup aux émotions et aux sociétés humaines qui sont pour lui une source régulière d'étonnement. Il est responsable de l'enseignement de la voie végétale.

Il ne descend que rarement de l'Arbre. Malgré sa taille, le voyageur aura beaucoup de mal à apercevoir autre chose qu'une forme se dissimulant dans les branches. En effet, il se terre dans son refuge à l'arrivée d'étrangers. Il agit de même à l'approche de Loup dont il considère les démonstrations de sauvagerie inutiles.

Prenez les caractéristiques du singe blanc (*DkE* 2, p. 205) avec Camoufler 4 ; Sens 4 et Percevoir 5 ; Résister, Surmonter et Motiver à 4. Il ajoute un dé pour tous les jets concernant la voie végétale. Pour les autres voies, la gestion reste normale.

Choix 1 : voie végétale

Choix 2 : voie du corps

Choix 3 : voie empathique

Choix 4 : voie de la Terre

Choix 5 : voie animale

LOUP

Bien plus énigmatique et terrible, Loup est le deuxième Gardien Originel lié au monastère du Bout du Monde. C'est un énorme volve noir (un mètre

cinquante au garrot) qui rôde aux alentours du plateau. Il ne se montre que très rarement, même s'il assiste sporadiquement au rituel de passage de certains apprentis. Il ne parle pas mais semble pouvoir communiquer de manière télépathique avec quelques Adeptes. Il semble avoir de l'intérêt uniquement pour Tanza et Pyerrus. Parfois son hurlement se répercute dans les montagnes, le Maître de la voie animale s'emmitoufle alors dans son manteau en peau de loupe et s'absente plusieurs jours. Il revient souvent blessé et fatigué mais les Adeptes ne s'intéressent pas à la cause de ses sorties et respectent son silence. Il est arrivé que le Gardien agresse des chasseurs et tue des nomades de passage. Les adaptés redoublent de vigilance en entendant son hurlement et se barricadent lorsque Loup s'aventure sur le plateau. Les Adeptes n'ayant jamais soulevé le problème, la communauté a décidé de riposter aux prochaines attaques.

Loup incarne la sauvagerie animale et les élans bestiaux qui peuvent s'emparer de n'importe quel être vivant. En agissant ainsi, il met indirectement en garde les Adeptes contre le manque de contrôle, surtout lorsque l'on fait appel aux pouvoirs de la voie animale. Les hommes faisant partie intégrante du cycle de la vie, ils sont des proies aussi valables que d'autres pour le Gardien. Seuls Tanza, Pyerrus et Kurtaan ont appréhendé ce principe.

Loup lance un dé supplémentaire pour les pouvoirs de la voie animale.

AGILITÉ 6/Camoufler 2, Esquiver 5, Sauter 6
FORCE 7/Forcer 2, Porter 3
HARGNE 8/Aggresser 6, Supporter 4, Surprendre 4
MOUVEMENT 6/Grimper 2, Nager 2, Sprinter 6
PRESTANCE 5/Impressionner 6, Influencer 2
RÉSISTANCE 5/Contrôler 6, Endurer 4, Régénérer 3
SENS 5/Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 6
TREMPE 6/Motiver 2, Résister 4, Surmonter 6

Choix 1 : voie animale
Choix 2 : voie du corps
Choix 3 : voie de la Terre
Choix 4 : voie empathique
Choix 5 : voie végétale

Vie : 23
Énergie : 14

LA VIE DU MONASTÈRE

La plupart des adaptés sont occupés par la culture et l'élevage. La communauté produit sur le moment plus qu'elle ne consomme et en profite pour faire des réserves en prévision de tempêtes ou d'incidents. Rodrigue, un vieux nourrisseur originaire du stallite d'Ithna, planifie le travail de ces villageois. D'autres sont responsables de l'édification d'un mur qui fermera le bas plateau. À terme, le projet de la jeune Saïfa — responsable des bâtisseurs — sera d'élever une enceinte assez haute pour protéger le plateau du Frige autant que des shankréatures. Les conflits qui éclatent parfois pour le partage du lait ou pour une histoire de cœur sont arbitrés par la vieille Nezkaya. C'est la doyenne de la communauté et la première personne à avoir suivi Tanza dans son projet. Cette dernière lui rend fréquemment visite afin de prendre conseil. Akrim est le chef de la famille Ashakir, autrefois nomade. En compagnie des siens et de quelques volontaires, il part à la chasse aux angräs et si Gaïa est généreuse, il trouve parfois un takin. Il est aussi responsable de la défense du village en cas d'attaque.

Les Adeptes et les apprentis méditent ou s'entraînent une grande partie de leur journée. Les nouveaux Adeptes passent beaucoup de temps avec les apprentis à essayer de les aider dans leur recherche. Ils sont en partie responsables de l'enseignement physique et mental car Tanza pense que l'instruction est une bonne manière d'éprouver ses propres certitudes et sa compréhension des préceptes de Gaïa. Dans l'enceinte intérieure, l'enseignement des Adeptes est dispensé par Inkongwa. Suspendu à une branche ou calé dans une des niches, le Gardien instruit et parle de sa perception de l'Entité-Monde avec les Adeptes perchés sur l'Arbre.

Contrairement aux Célestes profiteurs qui sont légion dans les stallites, les Adeptes n'encouragent pas des actes immodérés de ferveur à leur égard. Ils acceptent la nourriture mais participent en échange à certains travaux, bénissent les cultures et les animaux, soignent les malades et se montrent toujours humbles.

Lors du Frige 319 PA, une tempête a dévasté les champignonnières. Tous les Adeptes ont jeûné pendant des mois. Trois d'entre eux ont péri, lors d'une chasse périlleuse, ou de faim. La communauté ne l'oubliera jamais. C'est pour cette raison que les adaptés

s'investissent autant, sans jamais jalouser les Adeptes. La moitié des dernières recrues du monastère proviennent de la communauté.

QUELQUES FÊTES

La bénédiction des champignonnières par un Adeptes a lieu chaque année avant le Frige. Elle se termine par la sélection des plus gros spécimens dont les spores seront précieusement gardées pour les prochaines semences. C'est l'occasion de goûter à la dernière cuvée de skurk — un champignon dont la peau du chapeau, distillée et parfumée avec des feuilles séchées de rueg, donne une liqueur forte et goûteuse. **La saillie des angräs** — sous les yeux de Pyerrus, Maître de la voie animale — et le **méchoui de début et fin de Frige**, sont des événements importants qui donnent joie, courage et espoir aux habitants du Plateau. Les Adeptes participent volontiers à ces deux festins. **Les croûtes**: au milieu de la période la plus froide, on pioche dans les réserves de farine pour faire des pains. Chaque famille échange sa production avec une autre. Nezkaya a instigué cette fête pour renforcer les liens interfamiliaux. La fête égaye un peu le quotidien et fait oublier les tempêtes qui s'abattent à l'extérieur.

INTRIGUES

Il n'y a pas de grands complots ou d'enquête à mener. Voici simplement quelques pistes de mini-scénarios qui tournent autour du monastère.

Les populations vivent dans des conditions archaïques, certains comme Saïfa souhaiteraient révolutionner le mode de vie des adaptés en apportant des chaudières et autres appareils à vapeur sur le plateau. Les Adeptes ne sont pas très enthousiastes à cette idée mais n'interviendront pas. Les PJ pourraient être des acteurs de cette modernisation en transportant le matériel. Un voyage périlleux !

Des voyageurs fraîchement arrivés sur le Plateau ont été victimes d'une maraude. Des femmes et des enfants ont été enlevés. Akrim étant en chasse, c'est tout naturellement que la communauté se tourne vers les marcheurs. Les traces sont faciles à suivre mais les personnages ne sont pas les seuls à remonter la piste. Pyerrus a quelques heures d'avance sur eux. Les héros vont-ils le retrouver ce dernier la bave

aux lèvres et couvert de sang, penché sur un maraudeur déchiqueté, ou aura-t-il eu le temps nécessaire de dissimuler partiellement ses traces ? Quant aux prisonniers, se sera à vous de décider de leur destin.

Les Pacificateurs qui veulent depuis toujours s'attirer la sympathie du culte vont organiser l'attaque de voyageurs par des maraudeurs à leur solde. Puis ce sera le tour d'Adeptes venus en visite au monastère. Ils se proposeront ensuite de nettoyer la région en échange d'un accord de principe. Tanza, qui devine le complot, demande aux marcheurs de passage de localiser le repaire de ces maraudeurs. Et si possible, de trouver des preuves de la complicité des Pacificateurs dans ces attaques (cf. *La Vapeur* p. 75).

QU'EN FAIRE ?

C'est peut-être la première fois que les marcheurs pénétreront dans un monastère. Pour un personnage Adeptes, c'est un moyen de lui donner des repères mais aussi l'occasion de découvrir des lieux exceptionnels (cf. « Les lieux de l'enceinte intérieure »). Pour le groupe, c'est l'occasion de rencontrer les membres de la Réaction Gaïa. Relisez attentivement le chapitre consacré à ce culte dans le livre de base, en particulier le paragraphe « La Doctrine » (*DkE* 2, p. 132) qui vous donnera des conseils pour interpréter les Adeptes, un subtil mélange entre calme et violence. Les deux Gardiens représentent chacun un de ces aspects. Les rencontrer sera difficile mais pas impossible.

Avant la campagne *Les Éclaireurs de Gaïa*, le monastère est un symbole de réussite pour la Réaction Gaïa. Les personnages Adeptes souhaiteront peut-être visiter le plus grand monastère de Sombre-Terre. De par sa position isolée, non loin de la mer d'Aral, le monastère peut être une halte salutaire pour des marcheurs fourbus et poursuivis. C'est l'un des seuls refuges connus faisant la jonction entre les trois continents (Roke, Asia et Solaria). Il peut très bien être le point de départ d'une expédition vers Asia ou le nord de la Roke. C'est un moyen pour vous de faire découvrir ce culte étrange. Peut-être créerez-vous une vocation parmi les marcheurs du groupe ?

Après la campagne, l'écho des événements qui s'y sont déroulés va attirer beaucoup de curieux et de pèlerins. Les populations ayant subi de lourdes pertes, la Réaction Gaïa va y envoyer des Adeptes afin de renforcer ses rangs clairsemés. La compagnie des Maîtres-Vendeurs va engager des marcheurs afin de baliser une route relativement sûre jusqu'au monastère. Dans l'avenir, les marchands vont essayer d'établir des relais et d'instaurer une voie à l'intention des voyageurs et des pèlerins. L'Alliance Runka a tout intérêt à embaucher des intermédiaires — des marcheurs par exemple — pour s'informer sur l'évolution du monastère. Les Adeptes auront plus que jamais besoin de bonnes volontés, de personnes désintéressées souhaitant participer au redressement du monastère.

LES ACTEURS

TANZA

Une femme d'une trentaine d'années qui s'habille d'une toge ample, qui dissimule des vêtements de cuir renforcé. Son visage est ridé et ses longs cheveux déjà gris, et si ce n'était son regard — une lueur vive dans les yeux, elle pourrait passer pour une femme paisible. Sa carrure, ses muscles fins mais marqués dévoilent une condition physique parfaite.

Orpheline originaire de la Roke — de Nople, elle a rejoint le mouvement marcheur dans sa jeunesse. Tanza a toujours trouvé l'Obscur plus authentique et plus intéressant que la vie mesquine des stallites. Elle a fortement ressenti l'appel du premier Arbre de la Vie et fut une des premières disciples du Phâr. Elle enseigne plus particulièrement la voie du corps aux nouveaux Adeptes.

AGILITÉ 3/Camoufler 2, Esquiver 4, Sauter 2
FORCE 3/Forcer 1, Lancer 2, Porter 2
HARGNE 4/Agresser 2, Supporter 4, Surprendre 2
MOUVEMENT 3/Grimper 3, Nager 2, Sprinter 1
PRESTANCE 4/Impressionner 2, Influencer 3, Séduire 1
RÉSISTANCE 5/Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
SENS 3/Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 3
TREMPE 4/Motiver 4, Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3/Pied 2, Poing 4, Balance 4, Poignard 3

COMMUNICATION 4/Éloquence 3, Empathie 2, Représentation 1

ÉRUDITION 3/Avant 1, Légendes 2, Région: Roke 3, Asia 1, le Plateau 3, Intendance 3, Lettres 2, Runkas 2, Shankréatures 1, Gaïa 5, Histoire de Sombre-Terre 2
SURVIE 4/Animaux: Voulpe 2, Urs 1, Végétaux: Champignons 2, Rueg 2, Milieux: Chaos 3, Désert 3, Glaces 2, Marais 1, Montagnes 4, Mor-tezones 3, Pister 2, Premiers soins 5

TECHNIQUES 2/Corps 4, Métal 1, Pierre 1

Armes:

Pieds: Dommages +3

Poing: Dommages +2

Balance: Dommages +4, Défense +1

Poignard: Dommages +2

Armure:

Vêtements renforcés (protection 1)

Les pouvoirs de la Sève:

Choix 1: voie du corps

Choix 2: voie empathique

Choix 3: voie de la Terre

Choix 4: voie végétale

Choix 5: voie animale

Ressources

Vie: 19

Énergie: 12

Renommée: Rang 3 — Célèbre.

ADEPTE TYPE

Beaucoup d'Adeptes ont subi le joug de l'Alliance Runka avant de venir au monastère. Certains gardent une rancœur tenace à l'égard de tous les Initiés. Les plus jeunes peuvent même provoquer un conflit avec de tels visiteurs — une bagarre, pas un massacre! Ils n'ont par contre aucun a priori pour les sombres-fils et les contaminés, se contentant de surveiller leur état et de les aider à contrôler leurs accès de violence. En cas d'incapacité à se contenir, ces derniers sont enfermés dans l'isolement ou bannis du plateau.

AGILITÉ 3/Camoufler 1, Esquiver 2, Sauter 1
FORCE 3/Forcer 1, Porter 1
HARGNE 4/Agresser 3, Supporter 2, Surprendre 2
MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 1, Sprinter 1
Prestance 2/Impressionner 1

RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 2, Régénérer 1
SENS 3/Chercher 2, Percevoir 3, S'orienter 2
TREMPE 3/Motiver 1, Résister 2, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3/Pied 3, Poing 4, Balance 3, Arme
IM/2M* 3, Arme de jet ou de trait* 2, Poignard 3
COMMUNICATION 2/Éloquence 2, Empathie 1,
Représentation 2
ÉRUDITION 2/Légende 1, Gaïa 3, Histoire de
Sombre-Terre 1, Région: Roke 1, Asia 1, le Pla-
teau 2, Shankréatures 1
SURVIE 4/Végétaux: Champignons 2, Rueg 2,
Milieux: Glaces 2, Montagnes 3, Mortezones 2,
Chaos 1, Pister 2, Premiers soins 2
TECHNIQUES 2/Corps 1, Métal 1, Pierre 2, Vents 1

Armes: Suivant l'origine de l'Adepté, il n'aura pas bénéficié du même entraînement. Au monastère du Bout du Monde, l'entraînement commun est concentré sur la Balance et le Poignard ainsi que le combat à mains nues.

Arme IM/2M: du Tranchoir à la Flamberge (liste p. 98, *DkE* 2).

Arme de jet/de trait: Étoile, Dart, Faucheur, Arc, Lançat etc.

Pieds: Dommages +3

Poings: Dommages +2

Balance: Dommages +4, Défense +1

Poignard: Dommages +2

Armure:

Vêtements renforcés (protection 1)

Les pouvoirs de la Sève: le choix des voies est laissé à votre appréciation.

Ressources

Vie: 15

Énergie: 11

Renommée: Rang 1 — Estimé

KURTAAN

C'est le Maître de la Terre malgré son jeune âge (pas encore vingt ans). Troisième enfant d'une banale famille d'adaptés, il a fait preuve d'une sagesse et d'un détachement important vis-à-vis des problèmes de la vie quotidienne. Loup apprécie sa compréhension globale de l'Entité-Monde, Inkongwa s'est toujours étonné de son esprit cartésien et de son

impartialité en toutes choses. Ses caractéristiques sont données dans *Les Éclaireurs de Gaïa* p. 90.

PYERRUS (DE VALD), MAÎTRE DE LA VOIE ANIMALE.

Il aura bientôt quarante ans. Mais malgré l'âge et les blessures accumulées au fil des ans, il a su préserver un physique exceptionnel. Son visage est dur et ses yeux gris clair rappelle l'acier. Son visage porte de nombreuses cicatrices, comme le reste de son corps.

Originaire de Kathar où il a bénéficié des cours d'un fameux maître d'arme — son père (Ernst de Vald) —, il a rejoint Phénice pour devenir gardien du feu. Un travail horrible qu'il lui a fallu assumer jusqu'à la croisade vers les stallites jumeaux. Il s'est engagé, pensant enfin agir pour une noble cause. Déçu par l'attitude inhumaine de ses dirigeants, meurtri, contaminé et estropié (il a perdu une oreille et un doigt dans les ruelles de Nople), il a erré dans l'Obscur en abandonnant son grade et les honneurs. Son espoir est revenu lorsqu'il a atteint Nâh. Devenu Adepté, il a rallié le Bout du Monde il y a deux ans pour y devenir le Maître de la voie animale. Les souvenirs de combat violent associés à la darkessence le rendent de plus en plus sauvage. À l'appel de Loup, il sort afin de libérer cette rage. En compagnie du Gardien, il abandonne ses vêtements et part en chasse. Les victimes de cette « thérapie » sont souvent des bêtes sauvages, des maraudeurs, parfois des shankréatures ou des voyageurs.

AGILITÉ 3/Camoufler 2, Esquiver 4, Sauter 4

FORCE 4/Forcer 2, Porter 2

HARGNE 5/Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 2

MOUVEMENT 3/Grimper 3, Nager 1, Sprinter 2

PRESTANCE 1/Impressionner 4, Influencer 1

RÉSISTANCE 4/Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 3

SENS 3/Chercher 1, Percevoir 3, S'orienter 1

TREMPE 4/Motiver 2, Résister 3, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 4/Pied 4, Poing 5, Balance 3, Esponton 3, Katar 5, Fortépée 4

COMMUNICATION 2/Éloquence 2, Empathie 1

ÉRUDITION 2/Légende 3, Coutumes (Gardiens du Feu) 4, Gaïa 2, Histoire de Sombre-Terre 2,

Région: Roke 3, le Plateau 3, Shankréatures 3

SURVIE 4/Végétaux: Champignons 2, Milieux:

Glaces 2, Marais 2, Montagnes 3, Mortezones 3, Chaos 2, Pister 2, Premiers soins 3
TECHNIQUES 2/Corps 1, Métal 2, Pilotage: Char à voile 2

Armes:

Pieds: Dommages +4

Poings: Dommages +3

Balance: Dommages +5, Défense +1

Esponton: Dommages +4, Défense +2, Enc 1

Katar: Dommages +4, Défense +1

Fortépée: Dommages +6, Défense +2, Enc 1

Armure: Cuir complet (protection 2, encaissement 1)

Les pouvoirs de la Sève:

Choix 1: voie animale

Choix 2: voie de la Terre

Choix 3: voie du corps

Choix 4: voie empathique

Choix 5: voie végétale

Contaminé au niveau 2, 3 points ténébreux.

Ressources

Vie: 20

Énergie: 13

Renommée: Rang 2 — Réputé

JOANNE

La jeune fille est Adepte depuis moins d'un an. Elle a toujours eu une capacité impressionnante à cerner les sentiments de son entourage. Inkongwa et Tanza pensent de plus en plus à en faire la prochaine Maîtresse de la voie empathique. Charmante, calme et réservée, elle a déjà repoussé les avances de plusieurs Adeptes. Elle s'occupe principalement de l'accueil des voyageurs dont elle essaie de déceler les véritables intentions. Prenez les caractéristiques de l'Adepte type avec Communication 3, Empathie 4. Choix 1: voie empathique, Choix 2: voie végétale, les trois autres voies sont laissées à votre appréciation.

LES MEMBRES DE LA COMMUNAUTÉ

RODRIGUE. Bougon et généreux. Cet homme déborde d'énergie. Son plus grand rêve: mettre à jour une énorme grotte souterraine pour cultiver un champ de céréales. Il respecte la Réaction Gaïa mais a toujours refusé de rejoindre leur rang. Il attend un évé-

nement marquant... la venue du messie le fera-t-il basculer? Adaptez l'archétype de l'explorateur avec Motiver 3, Animaux: Vulpes 3, Végétaux: Champignons 5, Rueg 5, Essence rare 4, Montagne 3, Roke 2, Intendance 4.

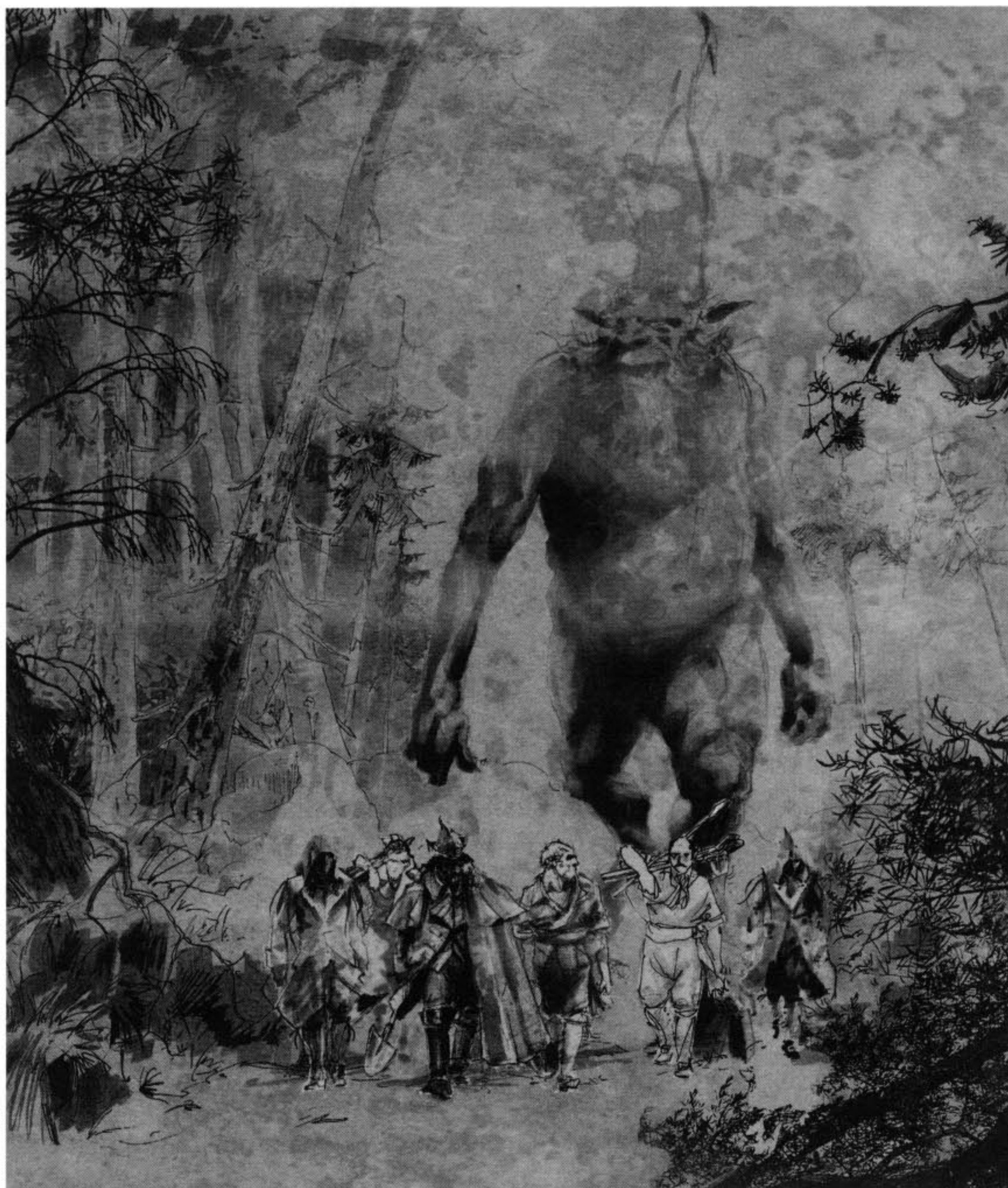
SAÏFA. La jeune marcheuse veut améliorer les conditions de vie de la communauté. Une jeune idéaliste acquise à la Voie de l'Homme. Elle est très directive et un peu trop sûre d'elle, ce qui n'est pas du goût de tout le monde. L'archétype de l'explorateur avec Éloquence 1, Marchandage 2, 1 Technique 3, Métal 2, Pierre 4, Énergies: Huile 2, Vents 3.

NEZKAYA. C'est le type même de la vieille femme sage. Elle a beaucoup d'humour et apprécie particulièrement de se moquer des gros bras et des vaniteux. Une adepte de la non-violence. L'archétype du gaillard, avec Éloquence 3, Empathie 3 et Représentation (conte surtout) 4, Histoire 2, Légendes 4, Religions 2.

AKRIM. Les membres de la famille Ashakir sont des géants qui ont toujours voyagé. L'honneur et le courage sont des qualités essentielles pour eux. Akrim est le chef, par conséquent c'est à la fois le meilleur chasseur et le meilleur dresseur. En effet, la famille s'entoure de cerbères et d'urs qui les accompagnent partout. Loup n'apprécie pas de voir des urs avec des selles et des harnais et l'a bien fait comprendre: deux membres de la famille ont été mutilés lors d'une chasse. Depuis, Akrim défie le Gardien du regard à chaque fois qu'il fait une apparition sur le plateau. Ce dernier est insensible à ses provocations — il ne les comprend pas. Akrim est persuadé que ce différend se règlera un jour quelque part dans les montagnes alentours. L'archétype du chasseur avec Esquiver 2, Sauter 3, Force 4, Laniard 2, Trident 4, Faucheur 3, Région: le Plateau 4, Animaux: Cerbères 3, Urs 4, Pister 3, Premiers soins 2. Nature: Homme, Voie de l'Homme.

LA BRUME DE GAÏA

« Quelle est ma version des faits, Votre Honneur? Sans mentir, je n'en sais pas plus que vous. Je ne sais pas ce qu'il est advenu des deux éclaireurs partis en avant pour nous sortir de cette purée de rueg. Non,



je ne sais pas non plus comment j'ai perdu les deux tiers du convoi au détour d'un rocher. Ni comment, d'ailleurs, j'ai moi-même écharpé mon propre frère de voyage, le prenant pour une créature hostile. Non. Vous pouvez m'accuser de détournement, de meurtres et de tous les crimes de Sombre-Terre, mais ne me demandez pas où sont passés les trente autres. Je ne me pose plus la question, je n'ai pas envie de devenir fou. »

« Ainsi se termine le témoignage du capitaine de convoi Nova Milamar, mon maître. Il a été jugé et reconnu coupable de nombreux crimes qu'il n'a pas niés, argumentant toujours et toujours qu'il ne se souvenait de rien de précis. La psychologie, la torture et même une promesse d'immunité n'y ont rien fait. Pour lui, cette période de sa vie, sans être totalement effacée, était confuse. Ses compatriotes étant moins cléments que nous, il fut écartelé en place publique et succomba sans un hurlement, comme s'il était absent lors de sa propre mort.

Comme vous pouvez le constater, il y a une similitude étonnante avec le cas qui nous intéresse. Même si le capitaine Nova n'a pas signalé la présence de sons flûtés ni la sensation que le Shankr n'était pas loin, il paraît évident à présent que nous sommes confrontés à ce même phénomène : un groupe de marcheurs est entouré par une brume qu'on peut qualifier de suspecte et disparaît, ne laissant qu'un survivant, complètement perdu. On m'a signalé deux autres accidents qui pourraient avoir un lien avec ce danger tout à fait nouveau. Par contre, je reste intimement persuadé qu'il n'a que servi d'alibi à cette crapule de Dimitrios et qu'il a effectivement empoisonné tous ses compagnons dans les faubourgs de Phénice.

Je prends la route d'Astia demain à la première heure. Un marcheur fraîchement arrivé m'a signalé un curieux brouillard dans une vallée réputée hostile au nord du stallite. Qu'attendait-elle là-bas ? Je frémis à l'idée que cette chose puisse avoir des appétits plus conséquents et qu'elle ne s'en prenne un jour directement à un stallite. Peut-être arriverai-je même trop tard. »

EN DEUX MOTS

Pire que l'Obscur ou la tempête, la brume est le cauchemar du marcheur. Elle amplifie les sons, joue avec les formes, trompe la vigilance des plus aguerris. Mais de plus en plus, dans les stallites, on évoque un curieux brouillard, plus épais, plus dangereux, plus mystérieux. Certains l'appellent la brume de Gaïa.

OÙ LA PLACER ?

.....

La brume de Gaïa peut être rencontrée dans tous les milieux (même dans les glaces, ce qui prouve qu'elle n'est pas naturelle). Elle se déplace lentement, souvent en fonction des vents et peut varier de taille. Car en fait, s'il existe une nappe principale, il y a des dizaines de petites nuées plus rapides, plus instables. Nous allons nous préoccuper de la plus grande, la première.

Les marcheurs ne s'en rendent compte que maintenant mais on la signale de plus en plus souvent non loin des stallites ou des lieux qui ont mauvaise réputation (connus pour être des repaires du Shankr, par exemple).

Il faut noter que la brume peut tout aussi bien s'étaler sur plusieurs kilomètres carrés que prendre de la hauteur (mais en gardant toujours une base sur terre). Ainsi, il ne faut pas compter l'éviter grâce à des véhicules aériens. En fait, rien ne laisse supposer qu'elle ait une conscience propre et ceux qui s'y intéressent (depuis quelques années au plus) se perdent en conjecture à son sujet.

Étonnamment, la brume ne peut être repoussée que par... le brouillard. Pourtant aucun mur ne lui résiste. Il semble que la chape surnaturelle ne puisse pénétrer la vapeur ou le brouillard classique.

GENÈSE ET ÉVOLUTION

.....

La Réaction Gaïa est la résultante du combat entre un Runka et une shankréature majeure.

Or, il arriva qu'un Runka endormi subisse l'agression d'une shankréature majeure passée par les rivières souterraines qui entouraient son sanctuaire. Semi-réveillé, le géant de lumière parvint à détruire le monstre ténébreux, avant de s'éteindre peu après, définitivement. L'affrontement fut tel que les deux êtres firent bouillir les eaux chthoniennes et secouèrent toute la région de tremblements de terre monstrueux. Au cours du combat, une épaisse brume s'était formée au-dessus des deux belligérants, une brume fortement teintée de la force de Gaïa (car elle était teintée d'archessence duale). Elle stagna là, dans

une cuvette qui devint verdoyante et giboyeuse à souhait. Prenant de la force, elle s'agrandit doucement au point de déborder et de se laisser glisser sur les flancs de montagne, les collines, les grottes et les forêts les plus sombres. Les rares voyageurs de cette époque qui entraient dans son domaine en ressortaient avec l'esprit troublé par la perception de cette nouvelle force (trop habitués à la dualité Shankr/Runka). Ils pensaient avoir rêvé et, le plus souvent, perdaient la raison à force de souhaiter comprendre.

Alors que les routes s'ouvraient et que les premiers monastères gâiens apparaissaient, Frater Hémissis, tout juste sorti du noviciat, se perdit en Sombre-Terre et pénétra dans la brume. La symbiose avec les sentiments, les concepts, les motivations de Gaïa fut telle que le jeune homme connut l'illumination et qu'il resta de nombreuses années en communion totale avec la brume. Sans le savoir ou le comprendre, il était devenu le premier d'une nouvelle génération de Gardiens Originels. Puis, un jour, un vent violent sépara une portion de la nappe où il méditait. Il s'aperçut alors que non seulement, cette portion gardait toute sa force mais qu'en plus, il pouvait orienter ses déplacements (à moins que cela ne fut le contraire, puisqu'il ne faisait plus qu'un avec elle). Mieux, partout où passait la nappe de brume, Gaïa imposait une part de sa réalité et renforçait la présence de la Nature là où elle n'était même plus qu'un souvenir. Le problème arriva lorsque Hémissis rencontra la première shankréature. Cette dernière sentait surtout sa part d'archessence runka. Il décida donc de la perdre dans le brouillard et de l'absorber pour la vider de son côté sombre. Ce fut un succès et le Gardien recommença avec toutes sortes de créatures. Puis, un matin, il fut porté vers son monastère d'origine et enveloppa son frère, devenu un moine confirmé. Par images simples, pour ne pas endommager sa conscience de simple humain, il lui expliqua la situation et que si Gaïa lui avait offert un tel cadeau, il fallait en tirer profit en Son nom.

Son frère, Lieder, accepta et fit ses adieux à ses maîtres avant de s'enfoncer dans la brume sous leurs regards hébétés. Il fut le fondateur du premier monastère itinérant. Les deux frères parcourent à présent Sombre-Terre, absorbant et transformant toute chose à leur passage au nom de Gaïa. Les membres du monastère de la brume se croient investis d'une mission sacrée, mais aucun autre monastère gâien n'est pour le moment au courant de leur existence et de

leurs activités. Rapidement, ils recueillirent quelques malheureux qui devinrent leurs adeptes. Leur seule faiblesse est l'eau diffuse dans l'air (le véritable brouillard). Hémissis ne peut pas l'absorber alors que la nappe peut parfaitement passer au-dessus d'un lac ou d'un volcan en activité. Il n'y a pas d'explication logique au phénomène.

L'événement le plus important depuis la fusion entre l'homme et la brume est qu'il y aurait d'autres nappes en activité depuis peu. Lieder, qui peut sortir à loisir, en a entendu parler dans au moins deux stallites. Affabulation ou réalité ?

LES ZONES DE LA BRUME

.....

Il n'y a pas de lieu précis dans la nappe puisqu'elle bouge souvent. En revanche, il y a des zones d'influence. La brume de Gaïa se divise en six parties qui peuvent changer d'emplacement mais aussi de taille.

LA ZONE D'ABSORPTION

Cette zone englobe toute la périphérie de la brume de Gaïa. C'est là que les marcheurs peuvent se perdre mais c'est là aussi qu'ils peuvent encore sortir de la nasse du monastère itinérant. On ne peut rien voir ici, si ce n'est de la brume grisâtre, très dense. Comme la morphologie du sol est changeante, il faut réussir à la fois un jet de Sens Percvoir et Sens S'orienter pour quitter la nappe ou retrouver des camarades (en appliquant des malus s'ils sont déjà loin ou directement dans une autre zone). Tous les sons semblent différents et même les voix des marcheurs sont déformées. Il en va de même pour les silhouettes, les gestes, etc. Mise à part une mauvaise rencontre (qui aurait eu lieu tout de même sans la brume), il n'y a rien à craindre dans cette partie de la nappe. S'il échoue successivement à deux jets, le marcheur entre dans la zone de confusion. Autant dire que si les moines de la brume n'en décident pas autrement, le personnage sera perdu ou véritablement changé.

LA ZONE DE CONFUSION

Là, la brume (toujours aussi opaque) commence vraiment à « digérer » l'esprit, l'essence de sa victime. Un sombre-fils y verra l'action des Runkas et inversement. Un dernier jet est faisable pour sauver le personnage. S'il échoue, tous les anciens adversaires du marcheur vont se présenter devant lui et lui demander des comptes. Ses échecs, ses passions, ses regrets, tout va défiler d'un coup avant qu'il ne perde le contrôle (en fait, ce sont ses souvenirs qui le quittent). S'il réussit, il est « recraché » par la brume qui le considère comme indigeste. Il ne perd aucune part de lui-même et ne sera plus sensible aux charmes de la brume. Il peut, alors, tenter de récupérer les moins chanceux que lui et les sortir de ce piège. Eux non plus n'auront rien perdu de leur personnalité.

C'est dans cette zone que les caravanes se séparent, que les marcheurs peuvent s'entre-tuer, croyant avoir affaire à de vieux ennemis. En fait, ce n'est pas la brume qui les sépare mais leur propre esprit (même si la zone de confusion est plus grande que la zone d'absorption).

Un animal, une plante, un caillou ou un humain pris, perdra toute son essence pour être vidé et « purifié ». En sortant de cette zone, un personnage aura une fiche complètement vierge. Plus d'énergie, plus de compétences, plus rien. Seule exception, les Adeptes de Gaïa garderont toutes leurs compétences mais seront amnésiques.

Encore une fois, la brume ne fait de l'effet que si ses moines le désirent. Ils peuvent tout à fait choisir de disperser la nappe autour des marcheurs soit pour les faire sortir, soit pour leur permettre l'accès à d'autres zones.

De plus, l'essence des victimes de la brume reste en mémoire. Si un personnage désire un jour retrouver sa véritable personnalité (attention aux surprises du passé !) il pourra tenter de convaincre les moines de la lui rendre. Si c'est pour une cause qu'ils considèrent comme juste, ils accèderont à la requête.

LA ZONE GAÏA ET LA SORTIE

C'est là que les éléments vidés de leur essence vont être remodelés à l'image de Gaïa. En terme de jeu, s'ils avaient de l'archessence shankr (ou une contamination), ils l'ont perdue, de même pour les Initiés qui perdent leur greffe d'alliage céleste. Par contre, pour

rétablir l'équilibre, la zone Gaïa accorde un niveau de puissance dans la voie de Gaïa équivalent à celui qui a été perdu. Si le personnage avait choisi la Voie de l'Homme, il faudra estimer son niveau et lui donner des compétences en fonction. Les adeptes de Gaïa, eux, gagnent la possibilité non plus de stocker 10 points de Sève mais 15. De plus, ils regagnent immédiatement ce maximum. Par contre, ils seront amnésiques.

La sortie de cette zone n'est autre que Sombre-Terre. Les moines s'arrangent toujours pour laisser les humains qui semblent le mériter (ils voient tous leurs secrets) non loin des stallites ou des monastères classiques. Les autres se retrouvent généralement au milieu de nulle part, complètement désorientés et, sauf s'ils sont récupérés à temps, généralement ne survivent pas.

LA CARAVANE

Les moines qui se déplacent avec la brume restent dans une zone centrale et dégagée. Ils sont actuellement au nombre de douze. Pour ne pas être vus par d'éventuels dirigeables et autres objets volants, une voûte de brume les protège. Ils utilisent des chariots qu'ils tirent eux-mêmes, puisant leur force dans la Sève qui les entoure naturellement. Cet exercice est tout de même très fatigant et fait partie intégrante des vœux des moines. Même Lieder tire avec ses frères. Il y a huit véhicules en tout, aucun n'est protégé ou armé, d'ailleurs aucun moine n'est armé.

Il y a tout ce dont ces curieux missionnaires ont besoin pour survivre à Sombre-Terre (réserves en vivre, en matériel) sachant que les trois derniers chariots sont réservés à l'apprentissage (objets de culte et d'entraînement), à Lieder et au transport du plus grand secret du monastère : quatre Arbres de Vie qui n'attendent que d'être plantés.

Le chariot du frère supérieur est le plus petit de tous. Il contient essentiellement des cartes, de la correspondance, quelques trésors glanés ici et là mais rien de valeur. C'est là que le moine reçoit d'éventuels visiteurs et s'isole pour parler avec son frère (dont il est le seul à connaître le secret et la nature).

Le chariot de l'apprentissage contient quelques armes d'entraînement, des livres sacrés (encore bien vides puisque la Réaction Gaïa est plutôt récente) et quelques lux (nécessaires lorsqu'un moine doit sortir de la brume pour se rendre dans un stallite).

L'argent n'a aucune valeur dans cette communauté. En fait, personne ne possède rien et même Lieder se plie à cette règle.

Le dernier chariot est le plus surveillé de tous puisqu'il contient les graines de quatre Arbres de Vie. C'est la mission la plus importante, outre modifier l'environnement, de la nappe. Hémissis doit trouver des milieux favorables à l'implantation sauvage de nouveaux arbres de vie (sans pour autant fonder un monastère autour). L'idée est que la Réaction Gaïa peut très bien se développer seule et qu'au contraire, les humains peuvent être une entrave à sa croissance. Les moines peuvent tuer pour protéger leur trésor et mourront sous la torture plutôt que de divulguer leur secret. Seul Lieder est autorisé à en parler à des étrangers. Par contre, il n'a pas le droit de dire d'où viennent ces arbres (de la nappe de brume originelle).

LA MÉMOIRE DE LA BRUME

C'est une zone où seul Lieder peut pénétrer sans danger. C'est le domaine de son frère Hémissis et plus précisément là où il garde la mémoire de toutes les essences qu'il a volées grâce à la brume. La masse de sentiments et de savoirs est telle que seul un Adepté d'un très haut niveau (ou un habitué comme Lieder) peut y rester sans devenir fou en quelques secondes. Si les deux frères considèrent qu'il est bon pour Gaïa de rendre sa personnalité à un marcheur, c'est là qu'ils le mèneront, qu'ils lui rendront son savoir (et plus si nécessaire) mais qu'ils lui ôteront tous ses souvenirs de l'intérieur de la nappe.

On ne peut pénétrer cette zone sans l'accord de Hémissis, donc il n'y a aucun moyen d'y parvenir en cachette. Des accidents peuvent pourtant arriver si le Gardien est occupé ailleurs.

LA PRISON

C'est sans doute le pire endroit de la nappe (même les moines le redoutent). Si quelqu'un pénètre la nappe avec de mauvaises intentions, il entre de suite dans cette zone faite d'illusions et dont il est impossible de sortir. L'esprit y est trituré de façon à ce que l'espace et le temps soient altérés. Par exemple, un mécréant pourra penser marcher tout droit pour sortir mais un observateur extérieur le verra tourner en

rond. Hémissis et Lieder ne sont pas mauvais mais pensent qu'il est bon de punir ceux qui le méritent (humain ou animaux). Si leur prisonnier est vraiment une menace, ils ne prennent rien de sa mémoire et le tuent rapidement sans tenter de le convertir.

Les deux moines considèrent que ceux qui approchent la nappe pour leur profit personnel (par exemple des joueurs qui voudraient optimiser les avantages de ce milieu) sont une menace.

LES MEMBRES DU « MONASTÈRE »

HÉMISSIS

Description : le jeune illuminé est le premier Gardien Originel d'une nouvelle génération. Dans la nappe, il est omniprésent et omnipotent. En symbiose avec la brume, il la contrôle autant qu'il est contrôlé.

Il pourrait jouer les dieux mais il a gardé deux traits de caractère de sa condition d'humain : l'humilité et l'humour. Il se considère donc simplement comme l'un des frères de la caravane (même si son frère est le seul censé connaître son existence) et ne dédaigne pas de taquiner ses contemporains. Hémissis est un être profondément bon, ce qui contrebalance la dureté et l'ascétisme de Lieder. Par contre il sait reconnaître le danger et admet l'utilisation de la violence quand il n'y a pas d'autre moyen.

Il n'a pas de caractéristiques et peut communiquer par la pensée ou par la parole (une voix jeune et enjouée).

Phrase typique : « Ne l'écoutez pas, c'est un vieux ronchon. » (en parlant de Lieder)

LIEDER

Description : un adepte de Gaïa d'une quarantaine d'années, grand, mince et chauve. Il est habillé sobrement et rien ne le distingue des autres frères si ce n'est le silence qu'il impose lorsqu'il parle. Parfois, il se tourne vers le vide comme s'il attendait une réponse (ce qui est le cas).

Contrairement à son frère, Lieder ne connaît pas le sens du mot clémence. Il est dur mais juste. Il pense

avoir une mission au nom de Gaïa et un formidable moyen d'y parvenir. Pour lui, rien ne doit passer devant cette mission (pas même lui). Il pousse l'humilité jusqu'à refuser toutes les marques d'honneur qu'aimeraient lui porter les frères qui voyagent avec lui. En revanche, il est aussi dur avec les autres qu'il l'est avec lui-même. Hémissis est souvent amené à tempérer les ardeurs de son frère et deux fois il a été obligé de l'isoler de force dans la brume pour sauver un des frères de sa colère. Les deux serviteurs de Gaïa ne sont jamais d'accord et c'est justement ce qui apporte un équilibre constant au monastère. Si des marcheurs sont témoins d'un de leurs échanges, ils pourront être amusés par ce dialogue de sourds résumé par des « Non, jamais, c'est absurde, plutôt devenir une shankréature, etc. »

Phrase typique : « Si je pouvais, je te botterais l'arrière-train ! » (en parlant à Hémissis en particulier car à tout le reste du monde, il botte l'arrière-train).

AGILITÉ 3/Esquiver 1

FORCE 3/Forcer 1, Porter 1

HARGNE 3/Aggresser 2, Supporter 2, Surprendre 1

MOUVEMENT 2/Grimper 2, Nager 1

PRESTANCE 3/Impressionner 3, Influencer 1

RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 1

SENS 3/Chercher 2, Percevoir 2, S'orienter 3

TREMPE 4/Motiver 3, Résister 4, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 3/Pied 3, Poing 3, Esponton 3

COMMUNICATION 3/Éloquence 3

ÉRUDITION 3/Gaïa 3, Intendance 1, Légendes 3,

Région : Eldénia 2, Roke 4, Solaria 3, Religion 1, Shankréatures 2

SURVIE 3/Milieux : Tous 3, Pister 3, Premiers Soins 2

TECHNIQUES 2

Armes

Pieds : Dommages +3

Poings : Dommages +2

Esponton : Dommages +3 Défense +1 Encaissement 1

Armure : aucune

Ressources

Vie : 14

Énergie : 10

Renommée : Rang 2 — Réputé

BORGIR

Description : Borgir est un innocent. Lorsque la brume l'emporta, Hémissis se rendit compte qu'il n'avait jamais commis d'acte répréhensible de sa vie et qu'il était totalement hermétique aux différentes forces qui conduisent le monde. Simple d'esprit, il n'aurait pas survécu en ressortant de la nappe.

Le Gardien Originel convainquit son frère de le prendre sous sa protection même s'il ne pourrait sans doute jamais suivre la voie de Gaïa. Lieder accepta de mauvaise grâce et s'en mord les doigts depuis. Borgir est une force de la nature mais c'est sa seule qualité. Il est gentil, complètement inoffensif, mais a des problèmes de compréhension importants. Il cherche à rendre service avec son peu de moyens intellectuels. Il ne comprend rien aux arts martiaux, pense que Gaïa est une sœur du monastère qu'il n'a pas encore vue et ne comprend pas l'intérêt de transporter des arbres en pot alors que si on veut de la décoration, il sait faire de belles guirlandes (qu'il offre régulièrement à un Lieder excédé).

Si le Gardien Originel le protège, c'est pour deux autres raisons. Il ne comprend pas comment une créature peut être hermétique aux Runkas, au Shankr ou à Gaïa (pour ne pas dire immunisée). De plus, si un jour un phénomène agressif ne s'en prend qu'aux Adeptes, Borgir ne sera pas touché et pourra intervenir.

Borgir a réalisé que Lieder parle à un esprit dans la brume et qu'ils ne sont pas souvent d'accord. Il ne comprend pas ce que c'est et en a peur parfois.

Phrase typique : « Laissez-moi vous aider. »

AGILITÉ 2

FORCE 4/Forcer 4, Lancer 3, Porter 4

HARGNE 2/Agresser 3, Supporter 5

MOUVEMENT 2/Grimper 1

PRESTANCE 1/Impressionner 2

RÉSISTANCE 4/Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 3

SENS 2/Chercher 1, Percevoir 3

TREMPE 3

ARTS MARTIAUX 3

COMMUNICATION 1/Représentations (flûte)

ÉRUDITION 2/Gaïa 1, Religion 1

SURVIE 2/Animaux : Cerbères 1, Rongeurs 3, Premiers Soins 2

TECHNIQUES 2/Pierre 1

Armure : aucune

Ressources

Vie : 15

Énergie : 7

Renommée : Rang I — Estimé

DRAUM

Description : Cette femme d'une quarantaine d'années, les cheveux en chignon et austère, dirige le monastère lors des absences de Lieder.

Adeptes de Gaïa lorsque la brume l'a prise, elle a combattu la zone de confusion avec une telle force que Lieder décida qu'elle était digne d'entrer dans le monastère. Ce qu'elle fit de bonne grâce. Elle n'approuve pas le fonctionnement de la brume (qu'elle considère comme un viol puis comme un lavage de cerveau). Elle pense que toute créature doit pouvoir choisir sa voie. En revanche, le transport et l'implantation des Arbres de Vie sont des missions qu'elle considère comme sacrées.

De plus, elle a des dons naturels pour le jardinage. Bientôt, Lieder lui donnera la charge de l'entretien des arbres et lui expliquera quelle est la véritable nature de la brume. Il craint qu'un jour un accident survienne et qu'il meure sans laisser d'instructions derrière lui. En son absence, Draum a tous pouvoirs sur les autres frères mais, à l'image de Lieder, n'en profite pas. Ce n'est pas une femme sympathique mais elle est plus ouverte d'esprit que le dirigeant du monastère. Stérile, elle déteste qu'on lui assigne le rôle de mère. Les autres Adeptes la respectent mais la craignent.

Phrase typique : « Soyez les bienvenus et respectez nos règles. »

AGILITÉ 3/Camoufler 1

FORCE 2/Forcer 2

HARGNE 4/Agresser 4, Supporter 3

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 3/Impressionner 2, Influencer 1

RÉSISTANCE 3/Contrôler 1, Endurer 2

Sens 3/Chercher 1, Percevoir 2, S'orienter 1

Trempe 3/Motiver 2, Résister 2, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3/Pieds 2, Poings 3, Poignard 3

COMMUNICATION 3/Éloquence 2, Représentations 1

ÉRUDITION 3/Intendance 1, Gaïa 2

SURVIE 3/Végétaux : Champignons 3, Essences

rares 3, Rueg 3, Milieux : Désert 1, Glaces 1, Mer 1,
Marais 2, Montagnes 2, Pister 2
TECHNIQUES 2/Bois 2, Corps 1, Pierre 1

Armes

Pieds : Dommages +2

Poings : Dommages +1

Poignard : Dommages +1

Armure : vêtements renforcés (protection 1)

Ressources

Vie : 15

Énergie : 10

Renommée : Rang 1 — Estimée

INTRIGUES

La vie dans le monastère n'est pas de tout repos. Si la brume protège d'une part des agressions, elle ne nourrit pas, elle ne soigne pas, n'aide pas à passer les montagnes. Par contre, elle peut se solidifier au sol (et permettre aux chariots de passer un lac, par exemple).

Voici quelques exemples d'intrigues à même de donner vie au monastère (et d'impliquer les marcheurs de votre groupe dans cette étrange communauté).

- **LIEDER DISPARAIT.** Il quitte la nappe et ne revient pas. L'attente commence, angoissante et pesante. Bientôt, les Adeptes sont confrontés à un problème grave : peuvent-ils sortir pour aller chercher leur supérieur et désobéir ainsi à ses ordres ? Ne pourraient-ils pas mandater ou engager un groupe de marcheurs pris dans la brume en échange de leur libération ?

- **LA NAPPE SE RETROUVE FACE À UNE AUTRE NAPPE, PRESQUE IDENTIQUE :** c'est une parcelle du Noir-Nuage. Une communauté de shankréatures s'y niche, ravageant tout sur son passage. Qui sortira vainqueur d'un tel conflit ? Les marcheurs ne risquent-ils pas de faire l'amalgame entre les deux nappes ? Existe-t-il d'autres brumes ?

- **TROIS FRÈRES TOMBENT MALADES.** Impossible d'aller de l'avant sans les abandonner (ce que

refuse Hémissis malgré l'avis de Lieder). Le problème, c'est que c'est un piège. Des personnes (peu importe leur camp) ont compris que la brume était habitée. Ils ont donc empoisonné l'eau de la région, ce qui a rendu malades les Adeptes. Si le monastère bouge, ils meurent. S'ils restent sur place, ils seront bientôt tous empoisonnés.

- **FRÈRE LAUDA** (reprenez la fiche de l'Adepté type du monastère du Bout du Monde) décide que Lieder n'utilise pas la brume aussi efficacement qu'il le faudrait et qu'il devrait céder la place à une personne plus compétente : lui. Il monte deux autres frères contre leur supérieur et ils l'enferment dans son chariot. Hémissis ne peut intervenir directement sans se dévoiler. Il ouvre donc la brume à qui voudrait bien l'aider.

- **BORGIR** se perd dans la mémoire de la brume pendant un moment d'inattention d'Hémissis. Il acquiert la personnalité d'un adversaire de la Réaction Gaïa ou d'un ennemi intime des personnages. Il arrive à prendre la fuite, jouant toujours les simples et va chercher à nuire au monastère en prenant contact avec ses anciens complices ou maîtres.

QU'EN FAIRE ?

La brume ne doit jamais être considérée comme une chance par des joueurs. Issue du Shankr comme des Runkas, elle n'est pas amicale mais pas non plus agressive ; elle est juste dangereuse.

Pourtant, elle peut être la solution de la dernière chance pour sauver un personnage infecté, pour faire disparaître une créature puissante qui menace vos marcheurs, etc. Menace ou bénédiction, vos joueurs ne devront jamais le savoir.

De plus, la brume n'est pas un moyen de changer de personnage, ou pour un Adepté d'augmenter sa capacité de Sève de 10 à 15. Si le marcheur est amnésique, le personnage est perdu pour le joueur. Bien sûr, pour le Meneur de Jeu, c'est une source de scénarios et de rebondissements importante.

Voici quelques idées qui vous donneront de quoi exploiter la brume.

- Au lieu que vos joueurs utilisent leurs marcheurs habituels, donnez-leur des Adeptes de Gaïa à jouer. Quand ils arrivent dans le premier stallite, l'accueil est assez froid. Des gens semblent les connaître mais eux n'en ont aucun souvenir. Leurs personnages se sont perdus dans la brume, ont perdu leur identité et ont été lâchés en Sombre-Terre, amnésiques et dotés d'un nouveau caractère. Leur but va être d'enquêter et de comprendre ce qu'il leur est arrivé avant de tenter de convaincre Lieder qu'ils doivent absolument redevenir qui ils étaient pour éviter une catastrophe.

- On peut appliquer la même idée à un PNJ, adversaire de toujours des personnages qu'il croise dans la rue sans broncher. Or cet individu avait en tête des secrets pouvant empêcher un événement néfaste ou permettant de sauver des centaines de vies.

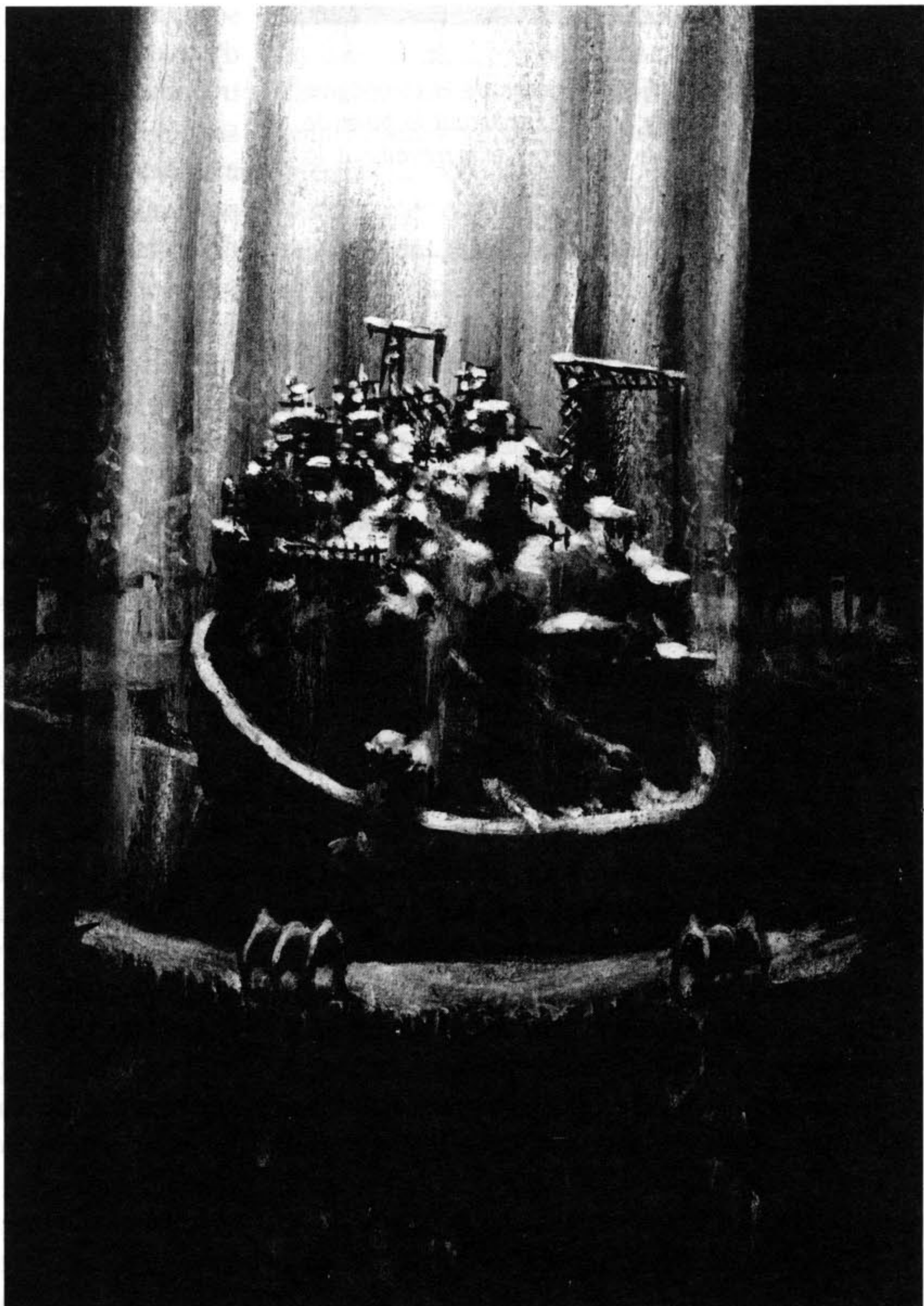
- La nappe peut tout à fait englober une petite ville ou un stallite. Elle mettra longtemps à digérer tous ses habitants et ne pourra endommager le Runka (juste l'affaiblir). Comment l'arrêter? Pourquoi l'arrêter? N'arrivera-t-on pas trop tard pour empêcher la transformation de la ville?

- La nappe laisse derrière elle des créatures purifiées mais pas obligatoirement amicales. Mais que sont ces étranges animaux que l'on a signalés non loin?

- D'autres nappes semblent avoir été aperçues ici et là? Réaction Gaïa ou partie du Noir-Nuage?

LE CHANTIER

Le bellatore Letho Gdanz se tenait droit, fier du travail de ses hommes sur le Chantier. La nuit tombait lentement, le camp prenait vie, les hommes rentraient du labeur et le boucan infernal des outils s'arrêtait pour quelques heures. Les familles se retrouvaient autour du repas, des groupes se formaient de-ci, de-là, pour partager quelques verres. On pouvait entendre des cris d'animaux qui parvenaient de la jungle. Voyant un orage approcher, Letho rentra dans sa tente où l'antéquaire Jon l'attendait. Le plan



du futur stallite se trouvait sur la table. Plusieurs minutes plus tard, le commandore Mélian nous rejoignit. La soirée se passa en discussion sur les actions à entreprendre, les problèmes à gérer et les conflits qui secouent la troupe. Depuis cinq mois que la compagnie avait débuté les travaux sur le puits de lumière, de nombreux problèmes étaient survenus et tous étaient loin d'être réglés. Mais nous savions que notre chef allait trouver une solution.

— *Témoignage de Arwance Kaelon,
érudit de l'expédition*

EN DEUX MOTS

Le Chantier est l'œuvre majeure de la compagnie Gdanz (voir *La Vapeur* p. 64). Exploitant le puits de lumière découvert sur l'Amazon, elle travaille à la construction d'un nouveau stallite.

COMMENT S'Y RENDRE ?

Il n'existe que peu de moyens pour traverser l'océan et se rendre au Chantier. Un dirigeable d'excellente facture, avec un bon pilote qui connaît bien le Noir-Nuage, des réserves de nourriture et d'eau conséquentes sont nécessaires. Cela reste malgré tout un voyage hasardeux. En dirigeable, le voyage est certes moins dangereux que par la mer (l'océan reste l'un des milieux les plus hostiles) mais fort coûteux. L'autre manière d'accéder au puits de lumière est le bateau. La compagnie Gdanz s'est fait une spécialité de cette traversée. La halte bâtie sur Abri, une île au large de Solaria, permet de faire des provisions en conséquence pour tout un équipage. Les bateaux de la compagnie, *La Flamme d'argent*, *L'Istan* et *Le Nople*, sont totalement opérationnels. Malheureusement, Letho n'accepte que des membres de sa troupe à bord. Il peut évidemment faire quelques exceptions pour des héros de la guerre des Syrthes (voir *La croisade de la Ville-Mouvement*). Le voyage en bateau est très long (il faut compter environ dix bonnes semaines sans incidents) pour rallier le continent sud-américain.

HISTORIQUE

La construction du nouveau stallite se déroule entre fin 320 et début 322. Prévue pour durer quelques semaines à l'origine, la durée des travaux a considérablement augmenté, car Jon Jonsen, l'antéquaire et inventeur génial de la compagnie de Letho, a demandé à ce dernier le temps d'étudier quelques objets de l'Antech trouvés sur place.

L'ARRIVÉE ET LE CHANTIER

La première fois qu'il a vu le puits de lumière, Letho se trouvait à plusieurs kilomètres de celui-ci. Il décida d'y revenir plus tard, avec une expédition capable d'entreprendre la construction d'un stallite. Il fut nécessaire d'entreposer une quantité impressionnante de matériel et de vivres sur l'île d'Abri. Il fallait en effet pourvoir aux besoins des équipes de construction et de leurs familles. La construction du stallite proprement dite nécessite une navette permanente de l'*Istan* et du *Nople* vers Abri pour fournir du matériel. Le grand avantage concernant l'emplacement du Chantier est la proximité de ressources presque inépuisables de bois. En effet, il semble que toute cette région soit unique en Amazon, où normalement, les arbres n'ont pas survécu. Ici, il y a des arbres sur plusieurs dizaines de milliers d'hectares.

La première difficulté rencontrée par la troupe de Letho (environ deux cents personnes en tout) a été la jungle qui se trouve entre la mer et le puits de lumière. L'expédition comptait plusieurs marcheurs, mais tous n'étaient pas des habitués de ce milieu. Il fallut donc progresser avec d'innombrables précautions. L'appréhension du bellatore était justifiée car au bout de quelques kilomètres seulement, une faune touchée par la darkessence et extrêmement agressive se jeta en différents endroits sur l'expédition. Il fallut toute l'expérience des Purs pour parvenir à les repousser sans dégâts.

La traversée de la jungle, fort marécageuse, prend quatre journées, longues et harassantes. Le voyageur doit être constamment attentif car les dangers sont nombreux. En effet, en plus de la faune, la flore est fortement contaminée dans les environs et des espèces carnivores se sont développées aux dépens d'autres espèces, moins agressives. Les insectes sont légion et sont une gêne constante pour l'homme et les animaux.

Lorsque Letho et ses hommes parvinrent de l'autre côté de la forêt, ils avaient subi peu de pertes. Cela est dû notamment au fait que le bellatore n'est entouré que de soldats d'élite et de gens habitués à l'Obscur. Au terme de leur périple, il découvrirent une plaine, la notion de clairière ne s'appliquant pas à l'étendue qui s'étalait devant eux. Un espace immense s'offrit à leurs yeux. On n'y trouvait que des petits bosquets et des plans d'eau à différents endroits. Au centre de la plaine se trouve le puits de lumière. De l'autre côté coule une rivière au cours rapide et tumultueux. Le sol est essentiellement constitué d'herbe plus ou moins rase. L'exception majeure se situe au niveau du trait de lumière. Au sein de celui-ci, il y a une plaque de pierre dure, ressemblant à du granit, de plusieurs kilomètres carrés et d'une dizaine de mètres de profondeur.

Une fois leur campement installé (en fait de campement, il s'agit plus d'un village), Letho a insisté pour que les travaux du stallite commencent au plus vite. Il s'est mis à pied d'œuvre avec Jon pour dresser un plan du futur stallite et organiser ses hommes.

LES TRAVAUX

Letho, en bon chef militaire, a initié la construction par l'édification d'une enceinte de protection. Les équipes de travailleurs se sont réparties entre les tâches de coupe du bois, de construction et de protection. Les dangers qui proviennent de la forêt environnante sont nombreux. Les animaux attaquent par hordes, toujours les membres isolés. Les Purs n'arrivent malheureusement pas toujours à temps pour sauver les victimes de ces attaques. La présence de la dalle de pierre facilite grandement l'implantation du stallite. Il a été décidé qu'elle servirait de limites au stallite. Cela a l'avantage de protéger des attaques de créatures qui pourraient survenir du sous-sol. Les premières ébauches de plan du stallite conservaient une architecture très militaire. Les Purs se sont élevés contre cette mesure car ils ont désormais des familles et souhaitent vivre avec elles. La cité va donc s'établir dans un esprit semblable à celui de Phénice ou d'Okhaen, c'est-à-dire par castes. Deux mois plus tard, les premières habitations, les bâtiments « administratifs » et la caserne sont construits. La ville se développe tranquillement depuis ce temps,

les fortifications apportant beaucoup de répit aux habitants du nouveau stallite : Chantier.

LES DIFFICULTÉS

Rapidement, il apparut à Letho Gdanz que ses hommes étaient trop peu nombreux par rapport aux dangers qui les guettaient ici. Bien entendu, ils étaient courageux mais, tous les jours, le stallite voyait des attaques se produire. L'épuisement gagnait tout le monde. Le bellatore se résolut donc à faire appel à des colons « étrangers ». Il fit passer le message dans des stallites guerriers tels que Kathar ou technologiques tels Drön (voir *La vapeur*, partie III). Au bout de quelques mois, les nouveaux colons s'établirent, amenés ici par les bateaux de la compagnie ou en dirigeable. Immédiatement, deux Initiés, infiltrés parmi les nouveaux venus, comprirent que les animaux n'attaquaient que rarement de façon si organisée. Surtout qu'ici ils virent toutes sortes d'animaux se jeter sur les fortifications, cela allait des singes aux félins. Puis, tous les habitants de Chantier s'aperçurent que des shankcréatures se joignaient aux animaux dans des attaques de plus en plus féroces. Quelques ingénieurs venus de Drön mirent au point d'ingénieux systèmes de défense qui soulagèrent beaucoup les habitants. De la catapulte au canon, des pièges aux chausse-trappes, tout fut étudié pour ralentir les sbires du Shankr dans leur progression et leurs assauts. Entre-temps, des vagues de colons issus de toutes origines déferlaient sur Chantier.

LES ENVIRONS

Fort d'un plus grand nombre de combattants, de marcheurs et d'ingénieurs, Letho commença à organiser des expéditions pour explorer les environs. Il équipa et envoya des équipes d'une dizaine d'hommes dans chacune des directions cardinales. Le groupe qui partit au nord revint un mois plus tard. Il n'avait découvert qu'une jungle immense puis une étendue désertique, sans fin semblait-il, et beaucoup moins hostile que les environs du stallite. L'équipe qui partit à l'est rejoignit la côte et obliqua vers le sud. On ne la revit jamais. L'équipe de l'ouest revint au bout de quelques jours, porteuse d'une incroyable nouvelle : il y avait un fleuve ! Celui-ci était d'une largeur jamais vue par les membres de l'expédition.

Le groupe du sud revint, mais pas comme les autres. Quand leurs amis les reconnurent, les membres de ce dernier groupe avaient été changés en shankréatures et attaquaient le stallite. Intrigué, Letho fit envoyer quelques jours plus tard des espions. Ces derniers lui apprirent qu'un homme très étrange semblait mener les créatures, il était leur maître. Écoutant le récit des espions, les deux Initiés comprirent, à la description de l'homme, qu'il s'agissait du Seigneur Ténèbres. Le rapport fait état d'une large zone entièrement recouverte d'archessence sombre, d'une faune et d'une flore complètement perverties par la présence du Seigneur.

DERNIERS ÉVÉNEMENTS

Des Adeptes de Gaïa se sont rendus à Chantier dans le flot maintenant régulier de colons qui arrivent de la Roke et de Solaria. Ils ont vu une opportunité dans le conflit qui se déroule entre les forces du Shankr et celles du Runka endormi. Ils ont mis en place un plan, que l'on pourrait qualifier de machiavélique mais surtout de stupide et dangereux. Ils ont affaibli les défenses et ouvert les portes durant une attaque de grande ampleur. Les créatures ont ainsi pu pénétrer dans le stallite. Pendant que les défenseurs étaient occupés à repousser les créatures, les Adeptes ont capturé une puissante shankréature et l'ont amenée dans le Tombeau à Rêves. Ils ont confronté le Runka et la créature de Ténèbres et ont assisté à la création d'un Arbre de Vie. Les habitants du stallite et les shankréatures ont vu le puits de lumière s'assombrir quelques instants. Les monstruosité ont poussé de grands cris de joie, croyant la victoire acquise. Il a fallu toute l'aura de Letho et sa force de caractère pour continuer à motiver ses hommes. Puis la lumière est revenue, les hommes se sont sentis pousser des ailes, repoussant les hordes de créatures jusqu'à la forêt, les poursuivant jusqu'à leur repaire. Là, ils se sont aperçus que les créatures vivaient dans des ruines, celles d'une cité de l'Avant, remarquablement conservée. Mais celle-ci est le domaine de Ténèbres et Letho a compris qu'il valait mieux rebrousser chemin, plutôt que d'être massacré.

Depuis, les Adeptes ont installé un petit monastère en ville, officiellement leur demeure, et ils veillent jalousement sur leur Arbre de Vie.

LES LIEUX

.....

Chantier est un stallite tout neuf. Tout n'est pas encore construit, loin de là. Seules les fortifications sont réellement terminées. Elles sont constituées de bois, de pierre et de terre. Elles se trouvent à la limite de la plaque de pierre. Il règne dans le stallite une grande impression de vide, vide que Letho espère vite combler pour voir son œuvre achevée. Il n'y a donc pas beaucoup d'installations encore et la vie n'est pas toujours facile.

LE PORT

Lorsque la compagnie Gdanz débarqua pour la première fois, elle laissa derrière elle des installations portuaires. À son retour, il fut plus aisé d'acheminer le matériel vers le site du stallite car l'expédition pouvait entreposer ce qui ne lui était pas utile dans l'immédiat.

Le port est plus un lieu de déchargement qu'autre chose. Dès que le stallite a commencé à pouvoir se défendre, Letho a fait construire ici deux grands entrepôts. Il les a entourés d'une petite enceinte protectrice et y a placé plusieurs hommes pour assurer la garde. Ces derniers sont fréquemment relevés afin d'éviter tout sentiment de lassitude ou d'abandon. Dans les entrepôts, situés à quelques dizaines de mètres de l'océan (il faut tout de même rester prudent), on trouve en permanence des vivres, des fournitures pour la construction (outils, clous, vis...) et des armes. De temps à autre, il y a du matériel de survie, des pièces pour bateau ou dirigeable ou encore des véhicules terrestres de petit gabarit. Il y a, de plus, un petit quai où les navires peuvent accoster.

LE CAMPEMENT

À leur arrivée en 320, Letho et ses compagnons ont établi un campement en lisière de la forêt. Forte de près de deux cents hommes, l'expédition a généré un camp qui ressemblait plus à un village. Le campement a été très utile au début, jusqu'à la construction des murailles. Puis il a été progressivement abandonné au fur et à mesure que les différentes

familles s'établissaient au sein du stallite. Quelques temps après, il ne ressemblait plus qu'à un amas de tissus, de bois et de tentes déchirées. Les conditions climatiques n'étant pas toujours très clémentes, les habitants de Chantier se sont aperçus de l'usure rapide de toute construction.

Le campement, autrefois porteur d'espoir n'est désormais mentionné qu'avec tristesse et colère. Certaines shankréatures ont trouvé ironique de s'installer dans l'ancien habitat de leurs ennemis. On peut entendre leurs hurlements toutes les nuits, certaines viennent jusqu'aux remparts défier les hommes. Sara Wisken (voir plus loin), veuve de l'un des membres d'expédition transformé en shankréature, a juré de se faire justice. Elle a appris le maniement des armes et est devenue une véritable chasseresse de créatures de darkessence, animée par la haine et la vengeance. On peut la voir rôder toutes les nuits aux alentours du campement.

LE BUNKER

Lors des premiers travaux, Jon fit une découverte intéressante. Les excavations effectuées pour les fondations des principaux bâtiments lui firent découvrir un tunnel. Celui-ci était construit avec des murs de l'Avant, lisses et solides. D'un côté, il était effondré, sans doute par l'érosion provoquée par le temps humide. De l'autre côté, il débouchait sur une lourde porte métallique. Seul un boîtier avec des chiffres était fixé au mur près de la porte. Il n'y avait aucune serrure. Jon alla faire un rapport à Letho qui décida qu'il serait temps de s'occuper de ceci plus tard. Les mois passèrent et la situation se calma pour les colons. Jon fit pression pour que le bellatore Gdanz lui fournisse des hommes pour tenter d'ouvrir la porte. Ces derniers y parvinrent au prix de nombreux efforts. L'antéquaire ne voulait pas que la porte soit abîmée. Après un violent bruit d'air et un sentiment d'aspiration, ils découvrirent un endroit étrange. L'endroit était encore propre malgré les siècles. Jon reconnut un laboratoire mais était incapable de dire à quoi il pouvait servir. La pièce, immense, était divisée en plusieurs petits espaces par des cloisons en verre. Dans certaines, on pouvait voir des restes de fleurs ou d'animaux, dans d'autres des échantillons de sang ou de divers liquides inconnus des membres de l'expédition. Jon a depuis interdit à quiconque de péné-

trer ici tant qu'il ne saurait pas à quoi servait tout ceci. Il est aidé par un vieil érudit pour déchiffrer des livres et notes qui ont subsisté miraculeusement, grâce à l'absence d'air dans le laboratoire.

LES RUINES

Situées à l'ouest du stallite, les ruines sont l'antre du Seigneur Ténèbres. Le sol est composé de darkessence presque pure, les shankréatures rôdent, épiant toute trace de vie pour l'éliminer. Les sbires de Ténèbres sont parmi les plus farouchement opposés à la vie. Plus on s'avance vers les ruines, plus l'impression que la mort vous entoure est intense. Le stallite a ici des ennemis farouches. Il faut dire que Letho et ses compagnons jouent de malchance. Il n'y avait que peu de chances qu'ils arrivent en Amazon au moment où Ténèbres s'y trouvait. Celui-ci voulait faire de cette partie du monde un endroit dévoué au Shankr. Voyant des hommes arriver, fiers et arrogants comme à leur habitude, il s'est juré de les détruire. Alors, depuis, il rassemble des forces pour la lutte et envoie quelques créatures pour occuper et effrayer les nouveaux venus. Ténèbres n'a pas peur du Runka endormi sous le stallite. Il le gêne, simplement. Sans lui, les hommes seraient déjà morts depuis longtemps. Ce qui l'intrigue maintenant, c'est cette force qu'il sent depuis un endroit dans la ville. Il a aperçu des hommes qui se battaient différemment des Initiés contre ses créatures. Il suppose qu'il s'agit là de guerriers de la troisième force mais il ignore tout de Gaïa. Cela le pousse à retarder un véritable assaut car il veut estimer la puissance de ces hommes. Toutefois, les petits assauts se sont déchaînés depuis ce temps.

Les ruines, pour leur part, sont les restes d'une ancienne coopérative agricole, forte de quelques bâtiments et de granges imposantes. Les shankréatures y vivent là, pêle-mêle, attendant l'heure de la confrontation.

LE MONASTÈRE

Contrairement à beaucoup de monastères, celui-ci ne se trouve pas dans l'Obscur mais directement dans le stallite. En effet, la région est par trop dangereuse et les trois Adeptes trop peu nombreux

pour assurer la survie de l'Arbre de Vie. Ils ont donc décidé d'un commun accord d'établir leur monastère à l'intérieur des murs de la cité naissante. Il s'agit donc d'une demeure, fort modeste mais suffisamment grande pour abriter les trois Adeptes. Elle comprend un étage et une cave. Le rez-de-chaussée regroupe une salle principale et une bibliothèque où l'on peut trouver entre autres les carnets du célèbre Rusk. Au premier, on trouve les quartiers d'habitation et les salles d'entraînement pour les arts martiaux. La cave est la pièce la plus intéressante car c'est ici que se trouve l'Arbre de Vie. Il y a toujours un Adepté dans le monastère, prêt à se sacrifier pour assurer la survie de l'Arbre. Les trois Adeptes sont Sacha, Pier et Donovan (voir plus loin). Ils sont tous les trois issus de la Roke et leur but ici est l'implantation d'un grand monastère, semblable en puissance à ceux de Nâh ou du Berceau des Dragons. Dès que d'autres Adeptes les auront rejoints, ils ont l'intention d'établir un véritable repaire un peu plus au nord, à deux ou trois jours de marche du stallite.

LE TOMBEAU À RÊVES

Les Initiés estiment qu'il doit être très profondément enfoui. Ils sont parvenus à déterminer qu'il appartenait à la famille Bételgeuse.

LES GENS

.....

Letho Gdanz et Jon Jonsen sont décrits dans *DkE 2* p. 255 et *La Vapeur* p. 68.

SARA WISKEN

Sara est une femme athlétique, plutôt jolie, d'environ 1,80 m, elle est brune aux yeux bruns, et attache ses longs cheveux raides en une queue de cheval.

Autrefois douce, elle était connue à Chantier pour sa gaieté et sa gentillesse. Elle fut l'une des premières femmes de la compagnie à se choisir un époux au sein de celle-ci. Son mari était un Pur et tous les décrivaient comme le plus parfait des couples qui soit. Après la « mort » de son époux, transformé en une

shankréature, son comportement changea du tout au tout. La vengeance devint son credo. Elle apprit à se servir d'une arme. Elle était très douée et bénéficiait des enseignements des Purs, eux aussi avides de vengeance pour leur camarade. Elle se mit à combattre sur les fortifications lors d'assauts des créatures, puis participa aux raids punitifs sur le campement. Maintenant, elle n'est plus motivée que par sa haine des shankréatures. Elle ne parle presque plus à ses concitoyens, ne participe plus aux travaux et rentre à peine se restaurer et se reposer. Sa lame est désormais sa seule compagne. Elle s'est trouvée une cachette près du campement, et c'est de là qu'elle attaque les shankréatures isolées. Elle commence à devenir une légende parmi les habitants du stallite. Seule Letho s'oppose à elle car il n'apprécie ni sa rébellion à l'autorité ni sa folie sanguinaire.

AGILITÉ 4/Esquiver 5, Sauter 3, Camoufler 2

FORCE 2

HARGNE 3/Agresser 3, Supporter 2

MOUVEMENT 3

PRESTANCE 2/Séduire 1

RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 2

SENS 4/Chercher 3, Percevoir 2

TREMPE 3/Résister 2, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 4/Falchion 3, Balance 3, Dart 2

COMMUNICATION 2

ÉRUDITION 2/Shankr 3

SURVIE 3/Milieux: Jungles 4, Mers 3, Animaux:

Voulpes 3, Urs 2

TECHNIQUES

Armes:

Falchion: Dommages + 3, Défense + 1

Balance: Dommages + 3, Défense + 1

Dard: Dommages + 1

Armure:

Cuir (protection 2)

Ressources:

Vie: 14

Énergie: 9

Renommée: Rang 2 — Réputée

Contaminée au niveau 1, 2 points ténébreux.

SACHA, PIER ET DONOVAN

Les trois Adeptes sont issus de la Roke ou de Nâh pour Donovan. Ce sont tous de grands combattants, convaincus de leur cause. Ils sont tous jeunes, ayant entre 20 et 22 ans. Sacha est la plus jeune (20 ans), mesure environ 1,70 m et est blonde. C'est une jolie jeune fille, qui aime les confrontations physiques... de toutes sortes. Pier est un jeune marcheur. Il est né dans l'Obscur pendant un voyage. Exposé à toutes les souffrances de l'Obscur durant sa jeunesse, c'est avec conviction qu'il a embrassé la voie de Gaïa. Il est grand (environ 1,95 m) mais il n'est pas très beau, du fait des nombreuses cicatrices qui lui recouvrent le visage. Donovan, lui, est originaire de Nâh. Repéré durant son adolescence par le Phâr lui-même, il en tire une certaine renommée parmi ses pairs nâhiens. Donovan mesure 1,85 m, il est brun et est aveugle. Son entraînement gaïen lui a permis de passer outre son handicap, acquis lors d'une agression par des voleurs.

Ces trois jeunes Adeptes sont très prometteurs et c'est pour cela qu'ils ont été envoyés ici. Il est vrai que leur jeunesse les a amenés à ouvrir les portes du stallite. Et ceci pour créer un nouvel Arbre de Vie grâce au « sacrifice » d'une puissante shankréature confrontée au Runka de Chantier. Leur but, désormais, est d'établir un monastère dans la forêt plus au nord.

SACHA

AGILITÉ 3/Esquiver 3, Camoufler 3
 FORCE 3
 HARGNE 3/Agresser 5, Surprendre 2
 MOUVEMENT 4/Grimper 3, Nager 2, Sprinter 2
 PRESTANCE 3/Impressionner 3, Séduire 3
 RÉSISTANCE 3/Contrôler 1, Endurer 2, Régénérer 3
 SENS 4/Percevoir 4, Chercher 1
 TREMPE 3/Résister 3, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 4/Poings 4, Pieds 5, Fauchard 4
 COMMUNICATION 2
 ÉRUDITION 3/Gaïa 4, Runka 2, Shankr 2
 SURVIE 3/Milieux : tous 2
 TECHNIQUES 2

Armes :

Fauchard : Dommages + 6, Défense + 2, Encaissement 2

Armure : Cuir (protection 2)

Ressources :

Vie : 14

Énergie : 9

Renommée : Rang 1 — Estimée

Pouvoirs de la Sève :

Choix 1 : voie animale

Choix 2 : voie du corps

Choix 3 : voie de la Terre

Choix 4 : voie empathique

Choix 5 : voie végétale

PIER

AGILITÉ 3/Esquiver 2

FORCE 4/Lancer 3

HARGNE 3/Agresser 2, Supporter 2

MOUVEMENT 3

PRESTANCE 1/Impressionner 5

RÉSISTANCE 4/Endurer 2, Contrôler 2, Régénérer

SENS 3/Percevoir 2

TREMPE 3

ARTS MARTIAUX 3/Pieds 4, Poings 4, Arbalète de poing 4, Hache 3

COMMUNICATION 2

ÉRUDITION 2/Gaïa 3

SURVIE 4/Milieux : tous 4, Animaux : Voulpes 3, Urs 3, Premiers soins 3

TECHNIQUES 3

Armes :

Arbalète de poing, Hache

Armure : Aucune

Ressources :

Vie : 16

Énergie : 10

Renommée : Rang 3 — Célèbre (107 points)

Pouvoirs de la Sève :

Choix 1 : Voie animale

Choix 2 : Voie du corps

Choix 3 : Voie de la Terre

Choix 4 : Voie végétale

Choix 5 : Voie empathique

DONOUAN

AGILITÉ 3/Esquiver 3
 FORCE 3
 HARGNE 3/Supporter 2
 MOUVEMENT 3
 PRESTANCE 2/Influencer 3
 RÉSISTANCE 4/Endurer 4, Contrôler 2, Régénérer 4
 SENS 4/Percevoir (sauf la vue) 3
 TREMPE 4/Surmonter 4, Motiver 4

ARTS MARTIAUX 4/Pieds 5, Poings 3
 COMMUNICATION 2
 ÉRUDITION 2/Gaïa 4
 SURVIE 4/Milieus : Montagnes 2, Ruines 3, Souterrains 2, Chaos 3, Marais 4, Mortezones 3, Animaux : Cerbères 4, Rapazz 3
 TECHNIQUES 3

Armes : Aucune

Armure : Vêtements renforcés (protection 1)

Ressources :

Vie : 16

Énergie : 11

Renommée : Rang 4 — Glorieux

Pouvoirs de la Sève :

Choix 1 : Voie empathique

Choix 2 : Voie animale

Choix 3 : Voie du corps

Choix 4 : Voie végétale

Choix 5 : Voie de la Terre

RAYLO

Cet homme gigantesque (2, 20 m pour 120 kg) est un espion konkalite infiltré à Chantier. En effet, le Konkal ne pouvait pas permettre de laisser passer l'opportunité de s'emparer d'un stallite lorsque celui-ci est encore faible. Son objectif est de faire disparaître Gdanz pour avoir ensuite le champ libre.

AGILITÉ 2

FORCE 4/Forcer 4

HARGNE 3/Agresser 3

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 1

RÉSISTANCE 4/Endurer 3

SENS 2

TREMPE 3/Impressionner 3

ARTS MARTIAUX 2/Troislame 3, Hache 2

COMMUNICATION 1

ÉRUDITION 1

SURVIE 3

TECHNIQUES 3

Armes :

Troislame : Dommages + 4

Hache : Dommages + 5

Armure : Aucune

Ressources :

Vie : 16

Énergie : 9

Renommée : Rang 1 — Estimé

Contaminé au niveau 2, 1 point ténébreux.

HANS ET WILL

Ce sont les deux Initiés qui ont réussi à infiltrer Chantier. Ils ont pour tâche de protéger le Runka et de prendre contact avec lui par le biais des rêves. Étrangement, celui-ci ne veut pas répondre. En revanche, il semble fortement perturbé par sa rencontre avec la shankréature. Les Initiés prennent une part importante dans les travaux du stallite, ils sont courtois avec tout le monde et sont très prévenants. Ils tentent de se faire bien accepter par l'ensemble des habitants de la cité afin de recruter de nouveaux bras pour l'Alliance.

HANS

AGILITÉ 3

FORCE 3

HARGNE 3

MOUVEMENT 2

PRESTANCE 4/Influencer 5, Séduire 4

RÉSISTANCE 3/Régénérer 2

SENS 4/Percevoir 5, Chercher 2, S'orienter 3

TREMPE 4/Résister 4, Surmonter 2, Motiver 3

ARTS MARTIAUX 2

COMMUNICATION 3/Baratin 3, Éloquence 4

ÉRUDITION 3/Lettres 3, Runkas 5, Shankr 4, Gaïa 2
SURVIE 2
TECHNIQUES 2

Armes : Aucune
Armure : Aucune

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 9
Renommée : Rang 2 — Réputé
Énergie Runka : 11
Récupération : 1 point toutes les 12 heures

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAITRISE
Communication animale	Bételgeuse	5
Flétrissure	Bételgeuse	5
Germer	Bételgeuse	5
Stabilité	Fomalhaut	4
Organisation	Fomalhaut	4
Ressouder un membre	Lyre	3
Soigner une blessure	Lyre	3
Purification cardiaque	Markab	2

WILL

AGILITÉ 3/Esquiver 2
FORCE 3/Lancer 3
HARGNE 4/Agresser 3, Supporter 3
MOUVEMENT 3
PRESTANCE 2
RÉSISTANCE 4/Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 3
SENS 3/Chercher 2, Percevoir 2
TREMPE 3/Résister 3, Motiver 2

ARTS MARTIAUX 3/Flambergue 5
COMMUNICATION 2
ÉRUDITION 2/Runkas 3
SURVIE 4/Milieus : tous 3
TECHNIQUES 2

Armes :
Flambergue : Dommages + 4, Défense + 2, Encaissement 1
Armure : Chitine Fuselée (Prot.3)

Ressources :
Vie : 18
Énergie : 11

Renommée : Rang 2 — Réputé
Énergie Runka : 9
Récupération : 1 point toutes les 12 heures

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAITRISE
Enflammer le métal	Alphard	5
Feu	Alphard	5
Mur de flammes	Alphard	5
Illuminer un objet	Antarès	4
Rayon lumineux	Antarès	4
Face au Shankr	Altaïr	3
Surmonter la douleur	Altaïr	3
Robustesse	Sol	2

LE SEIGNEUR TÉNÈBRES

ORIGINE ET OBJECTIFS

Le Seigneur Ténèbres représente la lutte ancestrale que livrent les Shankrs à la lumière créatrice des Runkas. Il personnifie l'absence de lumière, et l'Obscur est son domaine.

Ténèbres fut le dernier Seigneur du Fléau créé par le Shankr. Autrefois appelé Lothar, cardinal de la Maison Sarkesh, il fit partie de la célèbre expédition Sarkesh qui dévoila la présence du Shankr aux Maisons, et fut le seul qui résista aux mutilations et autres jeux de l'Enfant du Vide. Le Shankr décida d'en faire son Seigneur des Ténèbres, comme un pied de nez lancé au visage de tous les Runkas endormis. Désormais corrompu par la puissance du Shankr, Lothar, nouvellement Ténèbres, s'est radicalement retourné contre ses anciens maîtres et veut réduire à néant la lumière des Runkas. Ne possédant pas le don d'ubiquité, Ténèbres est à la recherche d'un moyen pour engendrer des créatures possédant cette même particularité. S'il parvenait à son but, le Seigneur des Ténèbres pourrait bien instaurer l'Obscur dans les stallites défiant actuellement la puissance du Shankr.

DESCRIPTION

L'apparence de Lothar subit finalement peu de modifications. La transformation draina le sang et les chairs contaminés par l'alliage céleste et les fluides vitaux furent remplacés par de l'archessence pure. Sa peau gravement brûlée est désormais plus noire que l'ébène et constellée d'inscriptions gravées par le Shankr. Le corps de Ténèbres est à présent frêle et

rachitique, son visage est orné d'une longue barbe couleur de nuit. Ses pupilles ont laissé la place à des spirales ondulant sur elles-mêmes, d'une profondeur abyssale. À l'instar de ses membres, ses doigts sont effilés et se terminent par des griffes acérées.

POUVOIRS

Le Seigneur Ténèbres maîtrise les trois pouvoirs liés à la singularité des Ténèbres (Mimétisme Obscur, Repousser la Lumière, Sceau des Ténèbres), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau. Son pouvoir d'Appel des troupes se manifeste ainsi :

APPEL DES TROUPES : Le Seigneur Ténèbres crée une sphère d'obscurité totale d'où émanent des milliers de tentacules noirâtres. Ces appendices ont pour fonction de parcourir et sonder l'Obscur proche afin de trouver toutes les sources d'archessence shankr, et en particulier les shankréatures.

Pouvoir Spécial : Ténèbres

Portée : 100 mètres

Valeur d'opposition : (non applicable)/ VD 4

Durée : 10 passes

Accessibilité : Seigneur Ténèbres uniquement

Manifestation : Le corps de Ténèbres, devenu aussi noir que le vide du cosmos, semble s'étirer en formant une sphère de 100 mètres de rayon.

Effet : Le pouvoir spécial du Seigneur Ténèbres lui permet de créer une zone d'obscurité totale. Lui seul peut « voir » dans cette zone privée totalement de lumière, et même les créatures nyctalopes sont aveugles dans ces ténèbres absolues. De même, les pouvoirs de lumière des Initiés sont absorbés par ce pouvoir, et ne permettent pas d'éclairer. Toute créature qui se retrouve dans cette zone de totale obscurité subit un malus de - 6 dés à toutes les actions nécessitant l'usage de la vue. Si la créature dispose de sens — autres que la vue — particulièrement aiguisés, le malus peut être réduit en conséquence (mais ne descendra jamais en dessous de - 3 dés).

Note : activer le pouvoir Ténèbres coûte 3 points d'Entropie Shankr au Seigneur du Fléau.

AGILITÉ 4/Camoufler 6, Esquiver 6, Sauter 3

FORCE 4/Forcer 4, Lancer 5, Porter 5

HARGNE 6/Agresser 5, Supporter 6, Surprendre 6

MOUVEMENT 4/Grimper 3, Nager 3, Sprinter 4

PRESTANCE 4/Impressionner 6, Influencer 5, Séduire 6

RÉSISTANCE 6/Contrôler 6, Endurer 5, Régénérer 7

SENS 6/Observer 6, S'orienter 6, Surveiller 6

TREMPE 6/Motiver 3, Résister 5, Surmonter 5

ARTS MARTIAUX 4/Fauchard 6

COMMUNICATION 3/Éloquence 5, Empathie 6

ÉRUDITION 4/Avant 3, Coutumes (gardiens du feu 4),

Intendance 4, Légendes 6, Lettres 3, Régions : Mer

d'Aral 6, Amazon 5

SURVIE 5/Milieux : Tous 5

TECHNIQUES 3/Archessence Shankr 6

Armes :

Fauchard : Dommages + 7, Défense + 2, Encaissement 2

Armure : Peau épaisse (protection 3)

Vie : 25

Cœur Sombre : 6

Entropie Shankr : 12

Pouvoirs Shankr

Mimétisme Obscur — Repousser la Lumière — Sceau des Ténèbres — Ténèbres

QU'EN FAIRE ?

Le Chantier est un stallite en devenir. Il attire donc les convoitises, fédère les foules, attise les passions. Les différentes factions de Sombre-Terre s'y retrouvent pour en démêler. On retrouve ainsi le Shankr et le Konkall, la Réaction Gaïa et l'Alliance Runka, décidés à s'emparer d'un stallite dévoué à la Voie de l'Homme.

LE MONASTÈRE

Les Adeptes ont découvert à deux jours de marche en direction du nord un petit bâtiment qui date de l'Avant. Celui-ci est entièrement vide mais suffisamment résistant pour avoir supporté le Cataclysme. Ils estiment qu'ils y seront très bien. Leurs renforts sont en route et devraient arriver vers la fin de l'année 321. Toujours emporté par leur fougue, ils ont décidé de couvrir leur départ et le transport de l'Arbre de Vie par une attaque des shankréatures. Ainsi

couverts, ils pourront partir sans éveiller les soupçons. Le nouveau monastère abritera rapidement de nouveaux membres. Tous ensemble, ils décideront d'éliminer à la fois la menace Shankr et le danger Runka par un conflit majeur, même si cela doit détruire le stallite. Ils feront monter la tension entre les deux parties par des raids punitifs.

LE KONKAL

Raylo a pour mission d'assassiner Letho Gdanz. Ceci fait, le stallite déstabilisé sera à la merci du Konkall. Des membres de ce dernier sont en route pour venir appuyer l'action de Raylo (ironiquement, ils voyagent avec les Adeptes...). Ils ont l'intention de prendre en main le stallite en réquisitionnant les postes clés de la hiérarchie militaire instaurée par Letho. Ils auront aussi à cœur d'atteindre le Tombeau du Runka pour détruire ce dernier.

SARA WISKEN

Les attaques répétées de Sara sur le campement viendront aux oreilles de Ténèbres qui lui tendra un piège. Des shankréatures s'empareront d'elle et la contamineront à l'excès. Devenue elle-même une monstruosité, Ténèbres la soumettra à son influence et en fera sa championne dans sa lutte contre le stallite. Autrefois légende et symbole de la lutte contre le Shankr, elle propagera la terreur de la contamination et mettra ses talents de combat au service du Mal.

LES RUINES

Ténèbres et les shankréatures sont le plus grand danger pour le stallite. Et pourtant, la clé de leur défaite repose sous les ruines. En effet, il y a de cela plusieurs siècles, la Maison Druwed avait installé un petit centre de recherche près du Tombeau. Les ruines sont ce qu'il reste de ce centre. Il y a à l'intérieur de ce complexe des rituels qui permettent de repousser des shankréatures, voire de les détruire. Le centre était sous la couverture d'un laboratoire de recherche (dont le bunker sous le stallite est une annexe). Dans les sous-sols, en revanche, on pouvait assister aux recherches alchimiques de la Maison. Celui qui découvrirait l'accès à ces sous-sols (dissimulés par des siècles de gravats mais c'est tout à fait possible) aurait le sort du stallite entre ses mains.

LA HORDE SAUVAGE

Ses lèvres se retroussèrent en un sourire carnassier. Il les suivait de loin, appréciant la beauté du spectacle. La Horde était de sortie. Elle se déplaçait avec aisance et souplesse dans ce paysage de roches, frappant la mesure de ses tambours depuis le début de la traque. Les chasseurs se rapprochaient furtivement de leurs proies hors d'haleine. Ces dernières le devinaient sûrement. Le vent apporta à Jorak une odeur agréable, doucement salée : un mélange de sueur et de peur. Bientôt il entendrait leurs cœurs battre à tout rompre. Le dénouement était proche. Les Initiés durent le percevoir aussi car ils se retournèrent brusquement pour faire face... aux ténèbres. Les prédateurs, tapis au cœur de l'obscurité, se scindèrent en deux groupes invisibles qui débordèrent sur les flancs de leurs victimes, évitant toujours de rentrer dans la zone illuminée par les luxances. Les Initiés ainsi entourés formèrent un cercle — Jorak appréciait la stratégie. Mais les sbires des Runkas perdirent rapidement leur sang-froid et vidèrent leurs munitions sur des ombres fuyantes. Le rythme des tambours s'accéléra. Jorak allait pouvoir enfin comparer l'efficacité de la discipline et de la tactique face à l'instinct et la sauvagerie de ses ouailles. Les prédateurs se jetèrent sur leurs proies dans un mouvement tournoyant improvisé, empêchant les Initiés de cibler précisément un individu. Le sang gicla sur les pierres.

Quelques minutes plus tard, Jasra sonna le rassemblement pour rentrer à la tanière. Les hyènes, qui suivaient tranquillement, laissèrent passer les chasseurs. La Horde n'emportait que de maigres trophées, laissant la part belle aux charognards. Le hurlement de victoire de Jorak couvrit les ricanelements des hyènes. Encore une fois, la sauvagerie de la Horde avait montré sa supériorité.

EN DEUX MOTS

Si les Gaïens ne font pas parler d'eux, ils n'en existent pas moins. Lorsqu'un Gardien Originel veut prouver que l'humanité fait fausse route, il peut se montrer très convaincant.



L'HISTOIRE DE SOMBRE-TERRE SELON JORAK

.....

LE CYCLE BRISÉ

Jorak n'a jamais su son âge. Peu lui importe, le temps est une notion d'humain ! Selon leur perception, Jorak est antédiluvien. Pourtant, il se souvient parfaitement de l'âge d'or de la terre. Une époque où Gaïa était majestueuse. Partout la vie proliférait. Jorak lui-même parcourait la terre à pas de géant, s'émerveillant sans cesse de ses richesses. Le Gardien, comme des milliers de ses semblables, découvrait tous les jours de nouvelles formes de vie, comme autant d'incarnations partielles de l'Entité-Monde. Puis vint l'homme. Une espèce faible, obligée de se regrouper pour sur-

vivre. Aussi loin qu'il s'en souvienne, Jorak n'a jamais apprécié l'humanité. La première fois qu'il a croisé le regard de l'un de ces spécimens, il a perçu cet éclat d'intelligence et de compréhension terrifiante si caractéristique de cette espèce. Depuis ce jour, le Gardien savait que le Cycle était brisé. Lorsqu'il y pense maintenant, il voit là une intervention des Runkas souhaitant se créer des serviteurs capables de les sortir de leur sommeil. L'évolution donna raison à Jorak. La race humaine domestiqua la terre qui l'avait accueilli en son sein, ne se reconnaissant plus comme un élément du plus harmonieux des tableaux mais comme son peintre. Les humains défigurèrent Gaïa, encouragés par les Runkas. Le premier âge d'or de l'humanité allait sonner le glas de tout ce que Jorak et les autres Gardiens avaient chéri. Ils étaient impuissants devant cette multitude qui ne cessait de tout détruire avec une frénésie croissante. En réaction à cette agression, Gaïa attira les Enfants du Vide sur terre, espérant qu'ils s'entretueraient avec leurs frères ennemis. Les Runkas sortirent vainqueurs mais affaiblis. Gaïa quant à elle, était mourante et sombra rapidement dans un sommeil réparateur.

Jorak et quelques autres Gardiens résistèrent à la torpeur qui les étreignit à ce moment-là. Se désignant comme les protecteurs de la terre, ils continuèrent de parcourir le monde sous une forme amoindrie. Pendant ce temps, la plupart de leurs frères s'endormait — confiants — en compagnie de Gaïa, croyant qu'ils s'éveilleraient à son réveil. Beaucoup ne rouvrirent jamais les yeux. Peut-être était-ce mieux ainsi, plutôt que de contempler ce qu'était devenue la terre...

LE LONG SOMMEIL

Au contraire de ses frères, Jorak savait que l'humanité tout entière ne pourrait jamais communier à nouveau avec Gaïa. Les sociétés avaient été marquées par les Runkas et l'humanité tenterait de reproduire ce qu'elle avait connu ou entr'aperçu. Et en effet, toutes

les tentatives d'amener les hommes à renouer avec le Cycle de la Vie échouèrent. Ceux qui suivaient l'enseignement des Gardiens furent systématiquement brimés dans leur élan par leurs semblables. Parmi eux, Jorak se souvient de ceux qui érigeaient des cercles de pierre et abreuvaient la terre de sang ; des hommes à la peau hâlée qui parcouraient les plaines et défiaient les bisons de leurs lances, ou encore de ceux qui vivaient dans la jungle à l'époque où la panthère et le gorille en étaient les rois. Impuissant, il assista à tous ces échecs et regarda les humains — sous la tutelle des six Maisons — recoloniser l'Entité-Monde. Des civilisations toujours plus destructrices se succédèrent ainsi jusqu'en 2054.

LA DÉCISION DE JORAK

Lorsque le grand cataclysme se produisit, Jorak fut un des rares Gardiens éveillés à survivre. La plupart de ses frères, affaiblis et désespérés, succombèrent. C'est surtout sa colère qui permit à Jorak de se relever. Si ce n'était les conséquences désastreuses de ce cataclysme, le Gardien se serait réjoui de l'événement. Pour la première fois depuis longtemps, l'homme était redevenu l'égal des autres espèces survivantes. Le Gardien se garda de les tuer, voyant dans l'apparition des premiers adaptés, la volonté de Gaïa. L'humanité se scinda en deux, le premier groupe fit le choix de s'adapter à l'Obscur et reçut tout son respect. Mais l'autre groupe, la majorité, retourna comme des moutons vers les stallites. Il reprit les mêmes activités qu'auparavant et créa même une religion autour des Runkas !

Après de nombreuses hésitations et de mûres réflexions qui le menèrent au début du troisième siècle après l'Apocalypse, Jorak décida de suivre sa propre voie. Il était temps qu'il montre à ces humains que la Nature était supérieure et englobait toutes choses, même eux. Leurs civilisations et leurs manières ne les avaient pas rendus meilleurs mais les avaient simplement écartés du Cycle de la Vie dont ils étaient issus. Le Gardien en était arrivé à ces conclusions lorsque Gaïa se réveilla. Et avec elle, resurgirent de nouveaux Gardiens — souvent plus faibles que Zorak. Sa joie lui fit oublier un court instant ses résolutions. Il fut bien vite repris par la colère, lorsque Gaïa appela ses fidèles Gardiens à son secours alors que les premiers Adeptes étanchaient leur soif avec la précieuse Sève. Cependant, l'Entité-Monde ravisa promptement son jugement et accorda sa bénédiction à ce culte. Jorak considéra que c'était une

manière de survivre et de croître. Mais comme Gaïa est multitude, Jorak prit une autre voie, plus radicale.

JORAK, GARDIEN ORIGINEL

Depuis le cataclysme de 2054, le Gardien arpente la surface de Sombre-Terre sous l'apparence d'un fauve. Un énorme tigre à dents de sabre (un mètre quatre-vingts au garrot) doté d'une mâchoire munie de dents aiguisées comme des rasoirs et de griffes tout aussi dangereuses. Jorak ne craint pas grand-chose de l'Obscur. Il n'a pas de pelage, la texture de sa peau varie, oscillant entre la pierre granuleuse et le marbre. Ça et là, du lichen et du varech poussent sur l'étrange animal. Malgré sa taille, il peut se rendre pratiquement invisible, se fondant dans le décor grâce à un pouvoir caméléon. Ses yeux luisent constamment d'une lueur verte chatoyante dont le Gardien peut atténuer l'intensité si nécessaire. Cette forme féline n'est pas figée et il lui serait possible de la changer avec du temps et de l'effort. Le rencontrer brusquement au milieu de l'Obscur glacerait le sang de plus d'un marcheur. La réussite d'un test de Trempe + Surmonter SR 4 est nécessaire si les personnages ne veulent pas être paralysés ou fuir à sa vue.

C'est peut-être le plus vieux Gardien Originel éveillé. Le lien qui l'unit à Gaïa est plus fort que celui qui unit la plupart de ses semblables à la Terre-Mère. En fait, il est voué à parcourir Sombre-Terre tant que Gaïa vivra. D'importants dommages physiques pourraient le faire disparaître provisoirement et/ou le plongerai dans une torpeur passagère mais il se relèverait inévitablement. Les pouvoirs gaïens du Gardien sont considérables. En dehors de ceux déjà existants, vous pouvez en imaginer d'autres. En terme de règles, il ajoute trois dés supplémentaires pour lancer un pouvoir et est immunisé à ceux des Adeptes. Il utilise un pouvoir spécial — l'Appel — pour appeler la Horde à la chasse. Il ne l'utilise que sur les hommes.

AGILITÉ 7/Camoufler 6, Esquiver 4, Sauter 6

FORCE 9/Forcer 7, Porter 6

HARGNE 10/Agresser 7, Supporter 7, Surprendre 5

MOUVEMENT 6/Grimper 4, Nager 4, Sprinter 6

PRESTANCE 7/Impressionner 5, Influencer 6

RÉSISTANCE 7/Contrôler 5, Endurer 7, Régénérer 6

SENS 6/Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 7

TREMPE 8/Motiver 5, Résister 4, Surmonter 7

Armes :

Griffes : Dommages + 10

Morsure : Dommages + 11

Pouvoirs gaïens :

Choix 1 : voie animale

Choix 2 : voie empathique

Choix 3 : voie de la Terre

Choix 4 : voie végétale

Choix 5 : voie du corps

Protection : peau minérale (protection 5)

Vie : 29

Énergie : 18

L'APPEL (Voie animale)

Portée : cinq kilomètres de rayon

Valeur d'opposition : Prestance/VD 5

Durée : une heure

Effet : Les cibles sont influencées par le lanceur, se sentant obligées de le suivre dans sa chasse. L'Appel rend la cible téméraire et la fait retourner à un stade primitif. Il peut même dicter une action à une seule cible en même temps, en réussissant un jet de Prestance + Influencer contre le Talent Résister de cette dernière.

Note : le SR du Gardien est abaissé de un lorsque c'est un Adepte ayant la voie animale en choix 1 ou 2 qui est affecté — les règles normales s'appliquent pour les autres Adeptes. Au contraire, le SR augmente de un pour les humains normaux et successivement de deux et trois pour les Initiés et les Radieux.

LA HORDE

LE DÉCLIC

Le Gardien suivit de loin l'évolution de la Réaction Gaïa à la recherche d'un signe. C'est en surveillant les dix premières caravanes à destination des plus grands stallites de Sombre-Terre que le Gardien Originel assista au massacre du convoi destiné au Berceau des Dragons. Jorak arriva peu de temps après la fuite du dernier survivant — un jeune Gardien — pour arracher la pousse de l'Arbre de Vie des griffes du Shankr. Il erra ensuite avec son trésor jusqu'à trouver une communauté d'adaptés à sa convenance. Il recruta parmi les habitants de cette dernière. Il créa une nouvelle doctrine avec ses nouveaux

Adeptes. L'humanité avait évolué vers une espèce plus intelligente, capable de construire et de créer et il n'appartenait pas à Jorak de le nier. Cependant, elle se devait d'abandonner son hypocrisie et ses civilités. Au lieu d'intérioriser ses instincts et ses pulsions, l'homme devait les exacerber s'il souhaitait un jour renouer avec le Cycle.

La Horde naquit de cette théorie qui avait peut-être sa part de vérité mais qui était aussi un prétexte pour Jorak de prouver, de manière brutale, la véracité de ses convictions personnelles. Ses fidèles sont maintenant au nombre d'une quarantaine, répartis en deux groupes de chasseurs. Le premier compte une trentaine de membres et voyage entre la Roke et Solaria, le deuxième groupe s'est enfoncé il y a peu en Asia. Son objectif est de rejoindre les terres Australes coûte que coûte. Nous nous intéresserons principalement au premier groupe, celui que les personnages sont les plus susceptibles de rencontrer. La Horde est composée d'une vingtaine d'Adeptes — au rythme de quatre nouveaux par an — et d'une douzaine de fidèles aspirants.

AUTOUR DE L'ARBRE

La Horde compte autant de femmes que d'hommes. Aucune distinction n'est faite entre les deux sexes et les tâches sont réparties équitablement. Actuellement, Jasra en est la dirigeante. Le groupe est constamment en mouvement, bivouaquant chaque nuit à un nouvel endroit. Lorsque la Horde change de territoire, elle déterre l'Arbre pour le transporter sur une énorme charrette tirée par des takins. Lorsqu'un endroit propice est trouvé, elle le replante et s'installe dans la région pour plusieurs semaines. Ces déplacements réguliers ont minimisé la croissance de l'Arbre qui atteint difficilement six mètres de hauteur. Les non-Adeptes membres de la Horde ne peuvent que se douter — au mieux — de la présence d'un Arbre de Vie. En effet, ils n'approchent jamais à vue de la charrette. Ils sont constamment accompagnés d'un ou deux Adeptes qui ne les quittent que pour les rites. De même, pour les nouveaux venus, Jasra est le chef suprême de la Horde. Seuls les aspirants Adeptes les plus vieux connaissent l'existence de Jorak.

Les activités de la Horde ne sont pas variées. En dehors des périodes de déplacements, ses membres prennent soin de l'Arbre, entretiennent la charrette, traitent les peaux et confectionnent de nouveaux vêtements et des tentes — l'abri standard de ces nomades. La principale activité reste la chasse qui rassemble tout le monde à l'exception de quelques individus affectés à la protection de l'Arbre.

LA CHASSE

Elle renouvelle la cohésion du groupe et galvanise les sentiments primaires dont Jorak fait l'apologie. C'est aussi le moyen pour le chef de meute de réaffirmer son statut. Son déroulement est toujours le même. Une fois installé sur un territoire, le groupe se déplace sur un vaste territoire autour de l'Arbre. Il y traque les proies qui lui semblent intéressantes jusqu'à les avoir tuées. Puis, c'est le retour au campement où l'on utilisera tout ce qu'il est possible de récupérer.

En dehors des impératifs alimentaires, la Horde recherche aussi dans la chasse un moyen d'éprouver son courage et de renouer avec ses instincts primaires. Dans ce cas, les proies sont sélectionnées pour leur dangerosité et le défi qu'elles représentent. Le Gardien Originel a aussi transmis sa haine des Runkas et de la civilisation. Il considère que le progrès tel que l' imagine l'humanité est une hérésie qui va ramener Gaïa dans l'état où elle était avant l'Apocalypse; et ainsi le voit la Horde. Selon ce principe, des pacificateurs en arme, des Initiés ou un petit convoi de véhicules seront des cibles privilégiées. Le déroulement de ces grandes chasses est immuable, il commence par l'Appel de Jorak qui attire tous ses Adeptes. Eux-mêmes rassemblent la Horde. Celle-ci se met ensuite en marche, ne s'arrêtant que pour interpréter des traces. Pendant la poursuite, Jorak renouvelle l'Appel afin de maintenir les troupes dans leur état second. La traque se termine par la prise de trophées sur les cadavres (scalp, crâne, dents et griffes mais aussi petits objets personnels...).

LA MEUTE

La meute s'organise autour d'un chef unique choisi par le guide — Jorak — pour sa conscience de l'Entité-Monde et sa fidélité. Le courage, voire la témérité, est un critère sélectif. En effet, celui qui dirige la Horde ne doit pas sourciller devant le danger et mener sa meute toujours plus loin.

L'organisation n'est pas très évoluée. Le groupe est solidaire et la cohésion forte. Les rares conflits sont souvent la conséquence d'un manque d'activité. Chacun a un rôle précis lors des chasses qui détermine son statut au quotidien. Plus l'on est proche de la proie lors de la traque, plus le statut est élevé. Le chef de meute, ou meneur, est donc en tête. Les plus bas statuts n'arrivent qu'après la mise à mort afin de découper la proie et la transporter jusqu'au camp. Comme peuvent le faire les voutpes ou

certaines fauves, il arrive que la meute ne fasse que blesser une cible afin que les plus bas statuts « s'entraînent » sur la victime diminuée. Selon son rang et ses exploits, un individu est autorisé à arborer des trophées qui sont des preuves de sa valeur et de son courage.

La plupart des membres de la Horde ne vivent que pour la chasse. Entre deux traques, ils vivent et patientent. Rares sont ceux qui ont une vie spirituelle telle que le souhaitait Jorak. Ils ne s'unissent avec Gaïa que pendant ces périodes d'action. Le Gardien a renforcé les séances de méditation et pense à « sevrer » les plus frénétiques car la chasse est devenue une drogue. Ses critères de sélection sont en train de changer. Jorak souhaite maintenant des chasseurs plus réfléchis et projette d'approcher des Adeptes de la Réaction Gaïa. L'Appel (cf. encadré) les amènera à lui, pense-t-il. À plus longue échéance, il veut créer une seconde Horde avec les enfants des membres actuels. La meute ne compte que cinq enfants en trois ans d'existence. Ils sont transportés dans un couffin, sur le dos, jusqu'à l'âge d'un an, et ils passent les années suivantes au pied de l'Arbre en compagnie du Gardien Originel.

LES FIGURES IMPORTANTES DE LA HORDE

UN MEMBRE TYPE DE LA HORDE

AGILITÉ 3/Camoufler 4, Esquiver 4, Sauter 3
 FORCE 4/Forcer 2, Porter 3
 HARGNE 4/Agresser 2, Supporter 4, Surprendre 4
 MOUVEMENT 4/Grimper 2, Nager 1, Sprinter 3
 PRESTANCE 3/Impressionner 3
 RÉSISTANCE 5/Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
 SENS 3/Chercher 2, Percevoir 4, S'orienter 2
 TREMPÉ 4/Motiver 1 (3*), Résister 3, Surmonter 3 (5*)
 * = en meute

ARTS MARTIAUX 5/Pieds 2, Poings 4, Esponton 3, Javelot 5, Faucheur 3, Trident 4, Entrailleux 5
 COMMUNICATION 2/Représentation 1
 ÉRUDITION 2/Avant 1, Gaïa 2, Shankréatures 3, Runkas 2
 SURVIE 5/Animaux : Voutpes 3, Razorback 3, Végétaux : Champignons, Milieux : Chaos 5, Désert 5, Montagnes 4, Mortezones 4, Autres 2, Pister 3, Premiers soins 3
 TECHNIQUES 2/Corps 1, Bois 1, Métal 3

Armes :

Pieds : Dommages + 4

Poings : Dommage + 3

Esponton : Dommages + 4, Défense + 2, Enc : 1

Trident : Dommages + 4, Défense + 2, Enc : 1

Entrailleux : Dommages + 4, Défense + 1

Faucheur : Dommages + 2

Javelot : Dommages + 4

Note : nouvelle arme de jet : le Javelot : Dommages + 0

Armure : gilet de cuir bouilli (protection 2)

Pouvoirs de la Sève : le premier et le deuxième choix sont soit la voie animale puis la voie de la Terre ou inversement.

Ressources

Vie : 19

Énergie : 13

Renommée : Rang 1 - Estimé

JASRA

Jasra mène la Horde depuis un an. Le symbole de son rang est une corne d'urikan qu'elle porte toujours en bandoulière. Contrairement à beaucoup de ses compagnons, elle ressent la toute puissance de la Terre-Mère grâce à ses séances de recueillement journalières. C'est l'un des seuls membres de la meute qui discute sérieusement avec le Gardien Originel. C'est aussi le seul membre dont la voie animale ne soit pas prépondérante. À vingt ans, elle est déjà mère d'un jeune garçon — presque deux ans — dont elle a confié l'éducation à Jorak. Si elle devait être comparée à un animal se serait une panthère dont elle a adopté la souplesse et la grâce. Avec son charme naturelle et sa sensualité débordante, Jasra fait soupirer tous les hommes de la Horde. Elle n'a pas trouvé de compagnon à sa mesure — elle a eu un fils avec un inconnu à la demande de Jorak, recherchant un homme qui associe force, instinct et profondeur d'esprit.

À partir de l'archétype ci-dessus : Agilité et ses trois Talents à 5, Supporter et Surprendre 5, Sprinter 4, Influencer 2, Séduire 4, Sens et S'orienter 4, Percevoir 5, Motiver 3, Pied 4, Faucheur 5, Communication 3, Éloquence 2, Empathie 1, Représentation 2, Avant 2, Gaïa 3, Pister 4. Renommée de Rang 3 : Célèbre.

Note : la rumeur concernant une femme dirigeant une tribu nomade comportant beaucoup d'Adeptes commence à naître dans le centre de Solaria.

Choix 1 : voie de la Terre

Choix 2 : voie empathique

Choix 3 : voie du corps

Choix 4 : voie animale

Choix 5 : voie végétale

FYNNE

Si une proie a laissé le moindre indice, la moindre trace, Fynne la retrouvera. Elle fut une des premières à répondre à l'Appel de Jorak et occupe depuis presque aussi longtemps son poste de pisteur. La chasse permet de canaliser ses élans, car Fynne est une sombre-fille — contaminée au niveau 2.2. Taciturne et isolée, elle ne s'engage que très rarement la discussion, au point de perdre progressivement l'usage de la parole. Le reste de la Horde interprète ses grognements et ses gestes sans difficulté. Elle rentre facilement dans une colère noire si on ne la comprend pas. Une musculature très imposante, des croûtes sur le visage et des crocs proéminents pour ce qui est de l'apparence. Elle a beaucoup voyagé et possédait quelques contacts parmi le Konkall et la Légion des Damnés avant de rejoindre la meute.

À partir du membre typique : Force et Hargne 6, Agresser 5, Prestance 1, Impressionner 4, Sens 4, Chercher 5, Percevoir 4, Trempe 2, Résister 2. Coutumes : Konkall 2, Légion 1, Région : Roke 3, Solaria 2, Milieux : Tous 4, Pister 6. Renommée de Rang 1 : Estimée.

Choix 1 : voie de la Terre

Choix 2 : voie animale

Choix 3 : voie du corps

Choix 4 : voie empathique

Choix 5 : voie végétale

UDRAK

Le premier Adepte de la Réaction Gaïa a avoir intégré la Horde. En quelques mois, il a accédé au plus haut de la hiérarchie. Il se dispute la troisième place — après Jasra et Fynne — avec Rifuss. Si Jasra incarne une panthère, Udrak est un serpent. Successivement fouineur assassin, déserteur de la croisade puis trafiquant entre Istan et Nople, il croyait avoir acquis une certaine sérénité au contact des Adeptes qui avait bâti leur monastère non loin des stallites jumeaux. Il devint un Adepte mais succomba rapidement à ses bas instincts. Il fut surpris par un confrère alors qu'il subtilisait de la Sève pour sa propre consommation. Dans le tumulte du combat qui suivit, il perdit le contrôle, laissant parler ses réflexes animaux. Il s'enfuit ensuite en laissant deux cadavres

— un Adeptes et un apprenti, et emportant avec lui deux gourdes (16 points de Sève!) qu'il garde précieusement dans son sac de voyage. Il est recherché par les Adeptes qui ont diffusé son portrait à tous les monastères et même plus loin. Ordre est donné de le ramener vivant jusqu'au monastère le plus proche afin qu'il soit banni par le culte.

À partir de l'archétype de la Horde : Hargne 5, Résistance 4, Influencer 3, Séduire 2, Communication 3, Baratin 3. Remplacez Javelot par Dard et Trident par Manople. Il est contaminé au niveau 2.1 depuis la croisade.

Choix 1 : voie animale

Choix 2 : voie de la Terre

Choix 3 : voie du corps

Choix 4 : voie empathique

Choix 5 : voie végétale

RIFUSS

Rien ne disposait Rifuss à prétendre à la place qu'il occupe actuellement. Originaire du premier village où le Gardien Originel se présenta, il fut l'un des premiers à embrasser cette cause. Jorak l'aurait sûrement écarté s'il n'avait pas vu tant de détermination dans les yeux de cet humain. Et c'est uniquement par la volonté que Rifuss est parvenu à la place qu'il occupe actuellement. Il est persuadé du bien-fondé du combat que mène Jorak. Il s'applique aux exercices de méditation et exerce ses talents de peintre pour la gloire de Gaïa — il décorait des poteries à l'origine et décore maintenant la charrette et les habits de ceux qui le souhaitent. Malgré ses efforts, il ne perçoit pas la conscience de Gaïa autrement qu'en buvant de la Sève. Il est conscient de son handicap lorsqu'il voit le visage de ses compagnons s'illuminer. Il sent qu'Udrak lorgne sa place, ce qui le rend d'autant plus téméraire à la chasse, la seule chose où il excelle hormis la peinture. Son apparence ne fait rien pour améliorer son côté benêt : presque deux mètres, un poitrail surdimensionné, absence de cheveux sur le dessus du crâne, de petits yeux noirs enfoncés et une collection impressionnante de chicots.

L'archétype de la Horde avec Force, Forcer, Porter et Supporter à 5, Impressionner 4, Régénérer 5. Remplacer Esponton par Fauchard, Représentation (peinture) 4, Érudition 1, Région : Solaria 1. Renommée : Rang 2 - Estimé. Rifuss est contaminé au niveau 1.5.

Choix 1 : voie animale

Choix 2 : voie de la Terre

Choix 3 : voie du corps

Choix 4 : voie empathique

Choix 5 : voie végétale

RITES

La religion est très sobre et ne comporte que deux rites. La chasse en est le principal. Le second est réservé à ceux choisis par le Gardien. En sa compagnie, ces chasseurs élus boivent la Sève de l'Arbre de Vie. Lors de cette communion, Jarok tisse un lien empathique entre l'Arbre et lui. Par l'intermédiaire de la Sève et en fonction de leur sensibilité, le Gardien fait parvenir aux Adeptes des scènes — plus ou moins claires — du passé de Sombre-Terre. Il souhaite ainsi montrer à ses ouailles la splendeur passée (des visions de la terre à l'époque préhistorique — particulièrement le crétacé) et le futur probable de Gaïa si l'homme persiste dans son besoin de modernisation (catastrophes écologiques, etc.). Ses visions successivement magnifiques et horribles renforceront la conviction des chasseurs d'agir justement.

Avant de pouvoir goûter à la Sève de l'Arbre, les Adeptes ont dû faire leurs preuves. Jorak sélectionne les aspirants Adeptes qui pourront l'accompagner dans une grande chasse initiatique. Les aspirants se voient ensuite désigner des proies. Les Adeptes assistent à la chasse en simples spectateurs et jugent des compétences des participants — Jorak, approuvant ou non le choix des Adeptes, a la décision finale. Il est déjà arrivé qu'un groupe de jeunes recrues succombe entièrement lors d'une telle épreuve. Les Adeptes n'interviennent jamais. Certains aspirants attendent longtemps avant que le Gardien ne donne son aval pour passer cette épreuve.

Très rarement, il est arrivé qu'un aspirant quitte la Horde. Il est libre de partir sans aucune conséquence. Ce qui n'est pas le cas pour les Adeptes. Une telle décision, condamnerait le malheureux, car l'existence d'un Arbre itinérant ne doit pas être divulguée, à aucun prix.

Pour trouver de nouveaux membres, la Horde recrute au hasard des rencontres. Lorsqu'ils ne sont pas en chasse, les chasseurs invitent volontiers des voyageurs à rejoindre leur campement. Là, les habitués parlent de Gaïa, de son futur et funeste destin. Même si les invités émettent une opinion totalement contradictoire, aucun mal ne leur sera fait, la règle de l'hospitalité étant sacrée pour les chasseurs. La

plupart des recrutements se font dans les communautés isolées au milieu de nulle part. Jasra et quelques autres y partent en délégation, répandant leur doctrine. Leur apparence terrible et leurs trophées impressionnants attirent régulièrement des jeunes gens ayant soif de cause juste et/ou d'actions. Le spectacle d'une première chasse finira de les persuader qu'ils sont nés pour cela ou non.

INTRIGUES

.....

- **UDRAK**, la brebis galeuse, est une source de scénarios à lui tout seul. Il est recherché par les Adeptes. En sachant cela, les PJ peuvent tomber sur lui par hasard ou avoir été engagés pour le ramener — connaissant le dernier lieu de passage de la Horde. La fourberie et l'ambition d'Udrak peuvent le pousser à éliminer Rifuss loin des regards, à moins qu'Udrak ait découvert les gourdes de Sève de son compagnon qui l'a alors supprimé. Dans les deux cas, les marcheurs retrouvent l'Adepté agonisant. Dans un dernier souffle, celui-ci les investira d'une lourde mission : le venger. Libre à eux d'accepter. Udrak a entendu parler de la Concentration (domaine décrit dans ce supplément) et tente de trouver quelqu'un pour faire l'intermédiaire avec les Maîtres-Vendeurs. Son but : voler une dose par mois à l'Arbre de la Horde pour vendre cette récolte de Sève, le moment venu. Les PJ peuvent être les intermédiaires ou ceux qui enquêteront sur ce trafic de Sève.

- **ALLIÉS À LA HORDE**. Fuyant la Légion des Damnés (domaine décrit dans ce supplément) qui les avaient capturés, les personnages sont poursuivis. Sans véhicule, ni équipement leur chance sont minces. S'apprêtant à défendre chèrement leurs vies face à des Légionnaires acharnés, les PJ sont secourus par la Horde — qui emporte quelques scalps au passage. L'occasion pour les rescapés de découvrir la meute et pourquoi pas de la persuader de faire front commun pour attaquer les forces du Shankr à Chantier.

- **LES MEMBRES DE LA HORDE** débarquent dans la halte où les marcheurs se reposent. Jasra fait à cette occasion la rencontre d'Azim (cf. caractéristiques d'un Adepté type — « Le Monastère du Bout du Monde ») un Adepté qui fait office d'éclaireur pour le convoi dont font partie les PJ. En l'espace d'une soirée c'est le coup de foudre

entre les deux ! Plusieurs jours plus tard, c'est une Jasra haletante qui rejoindra le convoi en compagnie de son fils. Le reste de la Horde suit de près en criant à la trahison.

- **PYERRUS** (cf. « Le Monastère du Bout du Monde ») a rejoint la Horde. Tanza ou Loup demandent aux personnages d'essayer de le convaincre de revoir sa décision. Il faut déjà rattraper la meute avant qu'il ne goûte à la Sève de l'Arbre de Jorak, sinon il ne suffira pas de le persuader de revenir, il faudra aussi organiser sa fuite.

- **L'ARBRE**, source de convoitise et de scénarii. Rifuss a divulgué la localisation de l'Arbre à un émissaire de Mensonge. Heureusement, les marcheurs l'interceptent alors qu'il retourne vers une mortezone en compagnie d'une shankréature mineure. Il réussit à s'enfuir, laissant derrière lui le message signé de la main du traître. Celui-ci indique un vague emplacement sans plus d'informations. Des décisions des personnages dépend peut-être le destin de l'Arbre.

QU'EN FAIRE ?

.....

C'est avant tout un moyen de montrer une facette très peu connue de la Réaction Gaïa, le mouvement des Gaïens (*DkE* 2, p. 130). La Horde peut être pendant très longtemps une des nombreuses histoires qui circulent dans les assommoirs, presque une légende avant que les personnages y soient confrontés. La rencontre est le moment le plus délicat. Il semble peu raisonnable de faire de vos PJ les cibles de la Horde, au mieux ils servent de test à des aspirants Adeptes. Une rencontre dans l'Obscur, au hasard des voyages, semble plus appropriée.

Certains aspects de la doctrine exposée par la charmante Jasra ne sont pas dénués de tout fondement. Cela pourrait faire prendre conscience aux marcheurs que la reconquête de la technologie doit se faire avec circonspections afin de ménager la Terre-Mère. Mais qui en a cure lorsque sa propre survie et la conquête de l'Obscur pèsent dans la balance ? Imaginez que Jorak s'ouvre à un personnage Adepté, lui faisant partager ses souvenirs ; ou que les marcheurs discutent sérieusement avec l'un des bénéficiaires de ces visions, cela pourrait ébranler leurs convictions, les faire s'interroger sur la période pré-cataclysmique.

CHAPITRE 3

DOMAINES DE L'ALLIANCE RUNKA

LA DERNIÈRE PHALANGE

.....

EN DEUX MOTS

Le temple de la dernière Phalange rassemble les Initiés qui considèrent que l'ère du contact est une hérésie qu'il faut combattre corps et âme. Réactionnaires, violents et mystiques, ils pensent que le mal n'est pas dans l'Obscur et qu'il faut d'abord purifier les stalites... radicalement.

Kinny leva son bras cassé pour se protéger lorsque la porte de son cachot grinça. Elle n'en pouvait plus. Hier, ils avaient exhibé des barres métalliques chauffées à blanc et avaient promis qu'ils reviendraient pour en faire bon usage.

Elle n'avait plus la force de hurler, de pleurer ou de supplier. Chaque partie de son corps la faisait souffrir atrocement et à chaque nouvelle séance, elle avait découvert une nouvelle forme de douleur. Six jours qu'ils l'avaient enlevée et qu'ils lui avaient infligé ce traitement sans aucune raison. Au-début, elle avait cru qu'ils voulaient abuser d'elle, mais même pas. Aucun ne l'avait violée. Ensuite, elle avait pensé à une méprise, mais l'un d'eux avait exhibé son nom sur une liste. C'est bien à elle qu'ils en voulaient. Qui étaient-ils ? Elle ne le savait pas. Pourquoi la torturaient-ils ? Elle

l'ignorait tout autant. Avait-elle commis un crime ? En seize années d'existence, avait-elle blessé quelqu'un au point de mériter ça ? Ils n'en voulaient pas à son argent ou à celui de sa famille puisqu'elle n'avait ni l'un ni l'autre. Elle n'était qu'un pauvre rejeton d'un homme contaminé et d'une prostituée trop confiante, une Sombre-fille rejetée dès sa naissance...

Un mouvement attira son attention. Elle cligna des yeux, éblouie par la silhouette nimbée de lumière. Une femme drapée de blanc, à peine plus âgée qu'elle, la regardait avec une infinie douceur. Kinny ne bougea pas, fascinée. La visiteuse approcha doucement et se baissa pour se mettre à son niveau. Sa voix coulait comme du miel.

« Kinny, mon enfant, sais-tu pourquoi tu es là ? »

— Non madame. Je... je...

— Alors écoute-moi bien. Je suis venue à toi pour te libérer. Le temps est venu que tu nous rejoignes dans la lumière de nos maîtres à tous. Tu étais simplement égarée, ce n'est pas de ta faute. Nous devons extirper le mal de ton corps avant de libérer ton esprit. »



La femme baissa doucement le bras que Kinny gardait instinctivement levé pour se protéger. Son regard vert était amour et bonté. Elle approcha sa main et effleura la joue marquée de la prisonnière avant d'approcher son visage.

« Kinny. Je suis amour. Je suis mère, sœur, fille et maîtresse à la fois. »

Leurs lèvres se touchèrent et Kinny ne scilla même pas lorsque la lame purificatrice que tenait sa visiteuse dans l'autre main lui perça le cœur. Elle était libre et put avancer vers la lumière.

Note : la lecture du supplément *Les Initiés* peut s'avérer utile pour bien maîtriser les enjeux et la philosophie de la Dernière Phalange.

COMMENT S'Y RENDRE ?

.....

Le temple de la Dernière Phalange se trouve au nord-ouest de Kathar, à quatre jours de marche, dans une vallée très escarpée connue sous le nom de Gorges du Morioc. La route la plus proche part de Kathar et fait une boucle avant de monter droit vers Sunrex. Il faut la quitter après une journée de voyage et s'enfoncer au cœur d'une chaîne de petites montagnes assez raides baptisées les Dents de l'Obscur. Elles datent du Cataclysme et sont donc très abruptes, même si une mousse noire les recouvre et que quelques buissons épineux arrivent à pousser ici et là. Leurs racines sont tellement enfoncées qu'ils peuvent, s'ils sont agrippés en dernier recours, supporter le poids de deux hommes. Il faudra deux heures pour retirer les épines mais cela peut sauver la vie de quelques grimpeurs malchanceux.

La région n'est pas déserte. Des adaptés vivent dans les dents, élevant quelques bouquetins et ramassant les baies qui poussent sous la mousse noire et dont ils font de l'alcool mais aussi des remèdes qu'ils vendent aux marcheurs de passage (ils se rendent très rarement à Kathar). Ils ne sont jamais agressifs et évitent les étrangers autant que possible. Ils connaissent la présence des Initiés de la Dernière Phalange, respectent leurs activités (quelles qu'elles soient) mais n'ont aucun contact direct avec eux. Leur communauté de cent âmes est dirigée par

un sage, Alouk et un chaman-rebouteux du nom de Oumph (comme l'onomatopée). Une fois, ils ont aidé la fuite d'un prisonnier de la dernière Phalange mais l'homme était trop faible pour survivre à ses blessures et a succombé malgré leurs soins. C'est la raison principale qui motive cette neutralité. Les Initiés, eux, considèrent les bergers comme à peine plus que des animaux qu'il faudra dresser un jour. Pour le moment, les deux groupes ne se gênent pas mais s'il devait y avoir un affrontement, l'issue serait bien incertaine.

Une fois les Dents passées, il faut suivre un sentier naturel qui plonge dans le cœur des Gorges du Morioc. Ce chemin est dangereux, sujet à des éboulis et surveillé par deux sentinelles en permanence. On ne peut accéder au fond du gouffre (deux cents mètres de profondeur) à l'aide d'un dirigeable, par contre les parachutes ascensionnels, les ballons auxiliaires sont adaptés (voir le supplément *La Vapeur* pour les détails de ces engins).

Enfin, en bas, au cœur d'une forêt fossilisée, il est possible de trouver le temple, un ancien monastère Sarkesh, creusé à même la roche. Ici aussi, un Initié est en faction.

La faune et la flore sont assez pauvres dans les gorges et seule l'eau de la grosse rivière qui les traverse est potable (après l'avoir porté à ébullition). Il règne une humidité constante et les arbres fossilisés sont couverts d'une couche de calcaire qui les fait ressortir un peu plus au cœur de cette brume. Cela s'explique par les centaines de petites cascades qui tombent de part et d'autre des gorges et qui rendent la roche très glissante.

Il n'y a qu'une seule shankréature vivant ici, mais elle a été amenée par les Initiés pour leurs rites et ne peut (théoriquement) pas sortir de la caverne où ils pensent l'avoir enfermée.

HISTORIQUE

.....

Toutes les Maisons ont leurs intégristes. Jusqu'à l'ère du contact, ces derniers ne communiquaient pas entre eux puisqu'ils se détestaient cordialement (ils étaient d'ailleurs à l'origine de toutes les disputes entre Initiés). Cela a duré toute l'histoire

de l'humanité et le Cataclysme n'a rien changé, au contraire. Ils furent les premiers à combattre l'idée des Phalanges de Lumière selon le principe qu'on ne mélange pas les serviettes et les torchons. Ils s'opposèrent farouchement à l'Alliance Runka en 318 et encore plus à la révélation qui a suivi. Ils furent les premiers à nier l'aspect exceptionnel des Radieux et refusèrent de reconnaître que le nombre d'Élus baisse à chaque nouvelle génération (et peut-être n'ont-ils pas tort).

Les extrémistes et les intégristes ont toujours existé et existeront toujours. Il y aura toujours un nostalgique pour dire que c'était mieux avant. Mais devant les enjeux de l'ère du contact, les plus radicaux des Initiés ont décidé qu'il fallait agir pour retourner à une situation où les Maisons étaient occultes et avaient le pouvoir (enfin, une partie).

La Dernière Phalange (une hérésie à leurs yeux, mais les intégristes changent d'avis quand ça les arrange), est née à Phénice, précisément en 318, en réponse à l'Alliance Runka. Elle s'est axée autour de deux personnages : Graham Recht et Isabeau. Le premier est la main gauche de Mirin Karkr (son troisième vicaire, celui chargé des basses œuvres). Vous trouverez plus de détails concernant ce triste personnage p. 65 du supplément *Les Initiés*. Graham assurait les missions les plus radicales de Karkr et dans nul registre ou rapport leurs noms étaient associés. Même au sein de sa Maison, il était craint (et surtout regardé avec suspicion). Il fut chargé, secrètement, de trouver un moyen d'endiguer les changements en cours car, d'après son supérieur, ils seraient fatals aux Maisons. Karkr redoutait sans doute qu'un jour on puisse apprendre tous les crimes qu'il avait commis sous le couvert de sa fonction. Il présenta à Graham une très jeune femme (quinze ans en 318), l'une des premières Radieuses, dont il avait lui-même tué les parents au terme d'un procès truqué par ses soins dix ans plus tôt. Elevée par Karkr, elle était complètement asservie à sa cause, à sa vie mais pas à sa libido. En effet, même si Isabeau était d'une beauté sans nom, il avait pour projet d'en faire la Vierge de Lumière. Il l'éduqua en ce sens, attendant le bon moment pour la laisser sortir du monastère de la Balafre.

Le couple partit aussitôt et s'installa dans le temple actuel, alors abandonné par les moines et oublié de tous. Puis, ils partirent prêcher, de stallite en stallite, cherchant surtout les plus motivés

SI VOUS N'AVEZ PAS LE SUPPLÉMENT « LES INITIÉS »

Mirin Karkr, inquisiteur de la Balafre, est un Initié Sarkesh particulièrement zélé. Sévissant dans une halte du stallite de la Balafre, il n'hésite pas à employer les grands moyens pour lutter contre l'influence du Shankr qu'il croit déceler un peu partout, y compris dans les stallites. Sa méthode de prédilection pour « purifier » les corrompus consiste à les attacher à un bûcher, les enduire d'une huile visqueuse hautement inflammable avant d'y mettre le feu. Il est accompagné d'une sorte de chien géant à six pattes qu'il appelle son « araignée ». Ceux qui soupçonnent son animal familier d'être une shankréature n'osent de toute façon pas le lui dire, et le mystère demeure. Pour les caractéristiques de Mirin, reprenez l'archétype du Purificateur (Dark Earth 2^e édition, p. 50) avec Agilité 4, Esquiver 5, Force 4, Hargne 4, Résistance 4, Trempe 3 et Falchion 5. Il manie un Falchion céleste (Dommages +6, Dommages +7 contre les Shankréatures, Défense +1) et récupère 1 point d'énergie runka toutes les 8 heures.

des Initiés capables de relayer leur discours : « l'ère du contact n'est que le fruit des machinations du Shankr. Le mal n'est pas dans l'Obscur, il s'est insinué dans les villes et il faut le chasser. » Dès les premiers contacts, les retours furent favorables. Nombre d'Initiés avaient perdu du pouvoir après la Révélation et, frustrés, souhaitaient un retour à l'état antérieur. Les frustrations étant le terreau idéal de l'extrémisme, Graham et sa protégée furent bien accueillis et bientôt accompagnés. C'est quand le mouvement commença à prendre de l'ampleur que Karkr donna le signal à son égérie. Isabeau, devant des Initiés en transe, eut une « illumination ». Elle parla au nom des Runkas, fit des passes d'arme en leur nom, dessina une fresque en quelques minutes à leur gloire, etc. Durant cette performance (en fait préparée depuis des années) la Vierge de Lumière montra qu'à elle toute seule, elle pouvait représenter les Maisons. Ce syncrétisme fut une véritable révélation pour les Témoins (ou Apôtres) qui jurèrent de combattre pour cette Radieuse illuminée. C'est alors que Graham entra en jeu. Après les transes mystiques, il fallait un dirigeant plus pratique. Il donna une liste de noms de personnes soupçonnées d'être à la solde du Shankr (et souvent à raison). Elles furent mortellement « accidentées » dans le mois qui suivit. D'autres missions punitives furent lancées

depuis le Temple et bientôt les Sombre-fils avérés, les contaminés, les Adeptes de Gaïa et tous ceux qui montraient un rejet pour les Runkas furent pris pour cible. Certains sont faits prisonniers pour être « purifiés » avant d'être exécutés.

Combattre de front le Shankr est suicidaire. Graham et Isabeau ont commencé le ménage de l'intérieur.

LES LIEUX

Le Temple de la dernière Phalange était un monastère de la Maison Sarkesh. À l'instar de celui de la Balafre, il fut creusé à même la roche par des moines fanatiques. Il s'enfonce sur trois niveaux, même si seulement deux d'entre eux sont utilisés.

Seul Mirin Karkr sait pourquoi l'endroit fut abandonné une cinquantaine d'années plus tôt, mais il ne l'a jamais dit. Il a seulement précisé à Graham qu'il ne fallait jamais tenter de briser les scellés des lourdes portes qui mènent au troisième sous-sol. Pour le moment, donc, la consigne a été respectée.

Même s'il y a de nombreuses pièces, une cantine, des cellules monacales, un temple, etc. on peut distinguer quatre grandes zones au rez-de-chaussée. Il n'y a pas de surveillance à cet étage car on considère qu'il est assez difficile de se rendre au Temple sans être vu et que si une personne est là, c'est qu'elle est autorisée. En revanche, il y a toujours cinq vicaires, prêts à se battre et qui inspectent de temps en temps les pièces occupées (pour servir les invités de marque mais aussi pour s'assurer que tout va bien). L'air à cet étage est chargé d'encens et il est assez déplaisant d'y rester trop longtemps si on n'y est pas habitué. Partout, de grandes effigies surveillent les visiteurs. Elles sont à l'image des héros de la Maison Sarkesh et semblent pouvoir se jeter sur les intrus à tout moment.

LE TEMPLE

C'est la partie la plus grande du monastère. On y pratique les rites anciens des Maisons (pas de sacrifice humain, donc). Un Initié témoin d'une cérémonie pourra y reconnaître des formules désuètes,

dans une langue académique uniquement utilisée par les plus arriérés des Initiés. On peut y trouver des objets sacrés, des armes uniquement utilisées par des Initiés et des costumes de cérémonie qui permettent de participer aux rites tout en étant masqué. D'ailleurs, nombreux sont les membres de la dernière Phalange qui préfèrent circuler encapuchonnés ou masqués. Ainsi, ils respectent l'idée de secret des Maisons, mais en plus, ils n'ont pas à redouter une dénonciation au cas où ils seraient en mission dans un stallite.

Il y a deux cérémonies par jour (une le matin très tôt et une à midi). Le silence est de rigueur dans ce lieu.

LA SALLE DE JUGEMENT

C'est là que sont traînés les prisonniers soupçonnés d'être des traîtres à la cause Runka. Graham y prononce des jugements à l'image de ceux de Karkr, c'est-à-dire au mieux, la mort, au pire la torture et la mort.

Un jury masqué, composé de six personnes, prononce le verdict et Graham annonce la sentence, se référant souvent à des jurisprudences complètement démodées. La peine est infligée à l'étage inférieur.

L'accusé est maintenu dans une cage riche en archessence Runka, au cas où il voudrait abuser de pouvoirs donnés par le Shankr (mais, par prudence, il est aussi généralement ligoté et a les yeux bandés). Il n'a le droit à la parole que pour annoncer sa repentance avant que la sentence ne soit exécutée.

LES PARTIES COMMUNES

C'est là que peuvent vivre et prier tous les membres de la dernière Phalange. Ils vivent le plus souvent dans le silence de petites geôles où ils méditent et, surtout, préparent leur prochaine mission, aidé de Graham ou d'un auxiliaire de ce dernier. En effet, ces Initiés sont recrutés non seulement pour leur dévouement à la cause, mais en plus pour leur grand sens de l'organisation. On n'enlève pas si facilement que ça un dignitaire corrompu, on n'assassine pas mieux un maître d'arme Gaïen qu'un Sombre-fils paranoïaque. Toutes les missions sont donc préparées avec le plus grand soin. Et si c'est possible,

les Phalanges s'arrangent pour que deux cibles soient montées l'une contre l'autre (et font assassiner la survivante). Dans la mesure du possible, l'affrontement est évité. On préférera le poison des Mortdonneuses, le carreau d'un tireur d'élite ou le coup monté.

Il n'y a donc qu'une seule salle d'entraînement, une armurerie destinée à aider à affronter les dangers de l'Obscur et sinon des salles communes. Un système de canalisations assez sophistiqué et toujours en marche permet d'avoir de l'eau à tous les étages. Les moines avaient détourné une petite cascade lors de leur installation. Une forte dose de poison ou de drogue (au moins trois litres ou trois kilos) doit être mis dans l'eau pour toucher tout le temple.

LA TANIÈRE DE LA BÊTE

C'est une partie excentrée du temple puisqu'elle est presque à l'extérieur. À l'intérieur est tapie une immonde shankréature (une Kharnit) que Graham a fait venir secrètement et à grands frais (reprenez les caractéristiques de la Kharnit décrite p. 184 de *D&E* 2).

La créature sert pour l'initiation aux secrets de la Dernière Phalange. Les Initiés doivent entrer dans la cage et y rester dix minutes en repoussant la chose par leur pureté. Parfois, elle les croque, parfois non. Cela s'explique par le fait que sa tanière n'est pas un cul-de-sac comme le pense Graham et qu'un long tunnel permet de remonter hors des gorges. La chose part y chasser et si elle n'a pas faim, elle n'attaque pas l'initié, c'est aussi simple que ça. Personne n'a encore réalisé l'absurdité du test.

Au premier niveau des sous-sols, il y a trois secteurs. La prison est gardée en permanence par trois initiés.

LA PRISON

Elle s'enfonce profondément dans la roche et est organisée autour d'une immense salle ronde servant pour les interrogatoires et les exécutions. En son centre, un puits fermé par une grille donne sur une rivière souterraine assez puissante pour emporter les corps, seul le Shankr sait où. Il y a tout ce dont un inquisiteur peut rêver ici. Ils sont d'ailleurs deux à officier sous les ordres de Graham et Isabeau. Ils

ne torturent pas pour le plaisir et au hasard. Ils appliquent les anciennes méthodes des pouvoirs Runkas de Purification cardiaque, Consumer la Darkessence et Décontamination. Ces principes barbares n'avaient pas pour but de sauver les corps mais plutôt les âmes. Et si la victime n'est pas purifiable, elle est tuée au terme de longs châtiments destinés à « sauver son âme de force ».

Outre un gardien qui nourrit les prisonniers si besoin est, et deux bourreaux, il y a en moyenne trois à six détenus qui attendent un châtiment ou un jugement. Attention, être aux mains de la dernière Phalange ne signifie pas être innocent. Graham et Isabeau sont peut-être des illuminés mais parfois, ils visent juste.

LES APPARTEMENTS DE GRAHAM

Un bureau, une bibliothèque, des archives compilant les anciennes coutumes des Maisons et la fameuse liste des cibles, mise à jour par Karkr (avec son cachet personnel). Il y a de quoi faire trembler plus d'un puissant. En effet, comme le bruit court qu'il vaut mieux ne pas être un adversaire de l'inquisiteur en ce moment, certains n'hésitent pas à faire des dons discrets à sa cause en vue d'ajouter le nom d'un ennemi politique sur la liste. L'inquisiteur n'est pas dupe, mais il a besoin d'argent pour mener sa petite guerre secrète. D'autant que quand le bruit va s'amplifier, il va devoir rendre des comptes et se défendre les armes en main. Graham est le directeur administratif, le chef de guérilla du temple mais aussi un escroc de première. Il a ajouté, lui aussi, quelques noms sur la liste, là où ses intérêts le nécessitent. De plus, il détourne une part du trésor de guerre en cas où la situation deviendrait gênante.

LA RETRAITE DE LA VIERGE DE LUMIÈRE

C'est là que médite Isabeau. Avant leur arrivée, cette pièce était un temple pour les repentis. Sur les murs, des prières grattées en de nombreuses langues implorent le pardon des Runkas. Elle les récite, les répète jusqu'à entrer en transe. Sous alimentée à dessein, elle n'a plus toute sa tête et parfois manifeste des pouvoirs dont personne n'a jamais entendu parler.

Sous un visage d'ange, c'est un épouvantable « ange de la vengeance ». Elle n'a aucune pitié et ses discours apaisants ne font qu'annoncer à chaque fois des mesures plus dures, des peines plus lourdes et des injustices plus graves. Si le temple doit tomber, c'est elle qui sera désignée comme coupable. Il n'y a rien à trouver ici, si ce n'est des robes blanches, des fouets pour les flagellations bi-hebdomadaires et des livres de prières.

Le troisième niveau n'est pas accessible par le puits de la prison (fermé) mais seulement par deux portes lourdement barricadées. D'après les marques, il semble que quelque chose ou quelqu'un de très fort ait tenté de les forcer en poussant de l'autre côté. Qui ou quoi ? Personne ne le sait pour le moment (et c'est peut-être mieux).

LES GENS

GRAHAM, INITIÉ SARKESH

Description : Cet homme d'une quarantaine d'années ne sourit jamais. Très fort, portant la tonsure et le bouc, il joue parfaitement son rôle d'inquisiteur : acharné dans la torture mais implorant le repentir de sa victime. Son comportement est destiné à donner le change aux Initiés qui le respectent et à Isabeau car il la craint. En fait, c'est un escroc qui s'est trouvé une petite mission sympathique et qui compte bien l'exploiter d'une façon ou l'autre. Il pense que son action n'est pas mauvaise (il est véritablement Initié) mais qu'il ne fera pas ça toute sa vie.

Phrase typique : « Voyons quelles sont les options. »

Reprendre les caractéristiques de l'archétype du Purificateur, p. 50 de *DkE 2* édition, avec Forcer 4, Agresser 3, Supporter 3, Sprinter 4, Impressionner 5, Surmonter 3, Torture 5 (compétence rattachée à la connaissance Techniques)

ISABEAU, RADIEUSE ET INITIÉE SARKESH

Description : cette jeune femme est une vierge de glace. Complètement illuminée, elle se pense

investie d'une mission sacrée et que rien ni personne ne doit pouvoir arrêter. Confrontée à la réalité des changements de Sombre-Terre, elle ne fait que nier l'évidence en se référant à des citations d'hommes du passé (comme le font les extrémistes quand ils n'ont plus rien à dire). Elle peut tuer sans aucun remords ou regret. Pas un instant, elle ne peut penser être en faute ou dans l'erreur. Elle se dit amour et bonté, mais ce n'est qu'une folle furieuse qui pense être un nouveau messie.

Phrase typique : « Je viens pour te libérer. N'aie plus aucune crainte mon amour. »

AGILITÉ 3/Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 2
FORCE 2/Lancer 3, Porter 2
HARGNE 3/Aggresser 4, Supporter 5, Surprendre 4
MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 3, Sprinter 2
PRESTANCE 3/Impressionner 4, Influencer 4
RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 4
SENS 3/Chercher 5, Percevoir 4, S'orienter 4
TREMPE 4/Motiver 2, Résister 4, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 3/Falchion 4
COMMUNICATION 2/Eloquence 4, Empathie 2
ÉRUDITION 3/Avant 3, Coutumes Prôneurs 3, Intendance 2, Légendes 3, Lettres 4
SURVIE 3/Milieux : Chaos 3, Montagnes 4, Mor-tezones 3
TECHNIQUES 3/Lumière 3

Armes :

Falchion : Dommages +3, Défense +1

Armure : Armure complète de cuir (Pr. 2)

Vie : 14

Énergie : 10

Énergie Runka : 8

Récupération D'Énergie Runka : 1 toutes les 12 heures

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAÎTRISE
Cocon Runka	Markab	5
Consumer la Darkessence	Markab	5
Purification cardiaque	Markab	5
Persuasion	Aldebaran	4
Télékinésie	Aldebaran	4
Obéissance	Fomalhaut	3
Ralentir	Fomalhaut	3
Force accrue	Achernard	2

NÉOPLÉ, TUEUR DE LA PHALANGE ET APÔTRE

Néoplé est un Initié de la Maison Sartharil déçu par l'ère du contact. Né à Magna et Élu, il était promis à une grande carrière au sein de sa Maison. Doué d'éloquence et bien vu par ses supérieurs, il aurait pu devenir Pro-consul et peut-être même plus. Mais les habitants de Magna prirent assez mal la révélation et malgré sa bonne foi, il fut rejeté de partout, réduisant à néant le travail de sa Maison dans le stallite depuis des générations. Graham le contacta et lui demanda les noms de ses persécuteurs. Il en donna six et cinq d'entre eux eurent des accidents. Graham expliqua alors à Néoplé qu'il devrait s'occuper du sixième lui-même. Le jeune homme accepta et entra de fait dans la Dernière Phalange. C'est un bon comédien, un assassin froid et cynique et surtout un être ayant un puissant désir de vengeance.

Phrase typique : « Au nom de la Lumière, tu dois payer à présent. »

AGILITÉ 3/Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 3
FORCE 3/Lancer 2, Forcer 4, Lancer 3
HARGNE 2/Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 4
MOUVEMENT 4/Grimper 4, Nager 4, Sprinter 3
PRESTANCE 4/Impressionner 5, Influencer 5, Séduire 5
RÉSISTANCE 7/Contrôler 6, Endurer 6, Régénérer 6
SENS 4/Chercher 6, Percevoir 4, S'orienter 5
TREMPE 4/Motiver 5, Résister 5, Surmonter 5

ARTS MARTIAUX 3/Poignard 3
COMMUNICATION 4/Éloquence 5, Empathie 4, Représentation 5
ÉRUDITION 3/Avant 4, Coutumes Prôneurs 4, Légendes 5, Intendance 5, Religion 5, Shankréatures 4, Gaïa I, Histoire 2
SURVIE 3/Milieus : Mers 4
TECHNIQUES 3/Corps 5, Lumière 4

Armes :

Poignard IM/Mg Dommages +2

Armure : Aucune

Vie : 21

Énergie : 19

Énergie Runka : 11

Récupération D'Énergie Runka : 1 toutes les 4 heures

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAÎTRISE
Illuminer un objet	Antarès	6
Vision nocturne	Antarès	6
Rayon Lumineux	Antarès	5
Invisibilité	Antarès	5
Illusion	Antarès	4
Perception Accrue	Orion	5
Anticipation	Orion	4
Conscience Cosmique	Orion	4
Détecter les auras	Orion	4
Motivation	Aledbaran	4
Télékinésie	Aldebaran	4
Murmure éclairant	Aldebaran	3
Concentration	Sirius	3
Télépathie active	Sirius	3
Désincarnation	Sirius	3

TÉLG, SOMBRE-ENFANT

Télg est un Sombre-fils âgé de douze ans. Marcheur par la force des choses, il fut enlevé de sa caravane par la dernière Phalange une semaine auparavant. Depuis, il a subi des tortures tellement monstrueuses que son cerveau a fait l'impasse et que chaque nouvelle journée passée sur le chevalet est effacée de sa mémoire (pour le moment). Du coup, il est terrorisé quand la porte de son cachot s'ouvre, comme si c'était la première fois. D'un naturel colérique, on peut sentir en lui bouillir la darkessence. Il n'en reste pas moins un simple gamin, victime et, pour le moment, innocent. Il a réussi à communiquer avec une jeune prisonnière, Kinny, mais elle ne répond plus. S'il est simplement relâché, ses souvenirs vont revenir et il deviendra un serviteur du Shankr jusqu'à son dernier jour.

Phrase typique : « Je ne suis pas seul. Il y en a une autre, il faut la retrouver et la libérer. »

Reprenez les caractéristiques de Mafrar (*DkE* 2, p. 242) avec Contamination niveau I, 1 point ténébreux.

LES INTRIGUES

.....

Pour toute action, il y a une réaction. La Dernière Phalange et son temple sont les réactions à l'ère du contact. Si pour l'humanité, c'est un nouveau départ,

les nostalgiques, eux, sont encore nombreux (surtout ceux qui profitaient de la situation). Du coup, il n'est pas impossible que l'action de ces Initiés puisse trouver un véritable écho dans certains stallites isolés ou en plein chaos (Phénice, par exemple).

Voici quelques intrigues à exploiter.

- **ISABEAU** disparaît corps et bien. Elle est retrouvée dans un stallite alors qu'elle plaçait des explosifs non loin d'un comptoir d'une compagnie marchande. Amnésique, elle est accusée de terrorisme et va passer en jugement. Pour une raison quelconque, les personnages savent que c'est un coup monté (sans savoir qui est vraiment cette jeune femme), la sauvent et la ramènent au Temple où elle retrouve la mémoire. Sa gratitude est... spéciale. D'autant que Graham ne peut permettre de laisser repartir des étrangers. Ceux qui ont piégé la Vierge de Lumière voulaient porter un coup indirect à la Dernière Phalange (ils n'étaient pas obligatoirement mauvais).

- **GRAHAM** décide de faire transférer une partie de son butin personnel, mais le convoi est attaqué. Il va engager des Marcheurs pour qu'ils tentent de retrouver son trésor, sans leur dire d'où il vient. Une fois les coupables trouvés, la Phalange arrête tout le monde et emmène coupables et enquêteurs au Temple.

- **CERTAINS INITIÉS DES MAISONS** entendent parler de la Dernière Phalange et de ses méthodes douteuses. Ils veulent en savoir plus mais sans se mettre en avant. Ils engagent des Marcheurs pour enquêter.

- **UN AMI DES MARCHEURS** est assassiné et le reste de sa famille se sent menacé. L'homme n'a commis aucun crime si ce n'est d'avoir refusé de payer une dîme destinée à soutenir l'action de la Dernière Phalange (un racket organisé).

- **LES MARCHEURS** trouvent les restes d'une caravane dont tous les membres ont été crucifiés. Leur seule faute est d'avoir croisé le chemin de la dernière Phalange. Quelques prisonniers sont au Temple.

- **MIRIN** veut se débarrasser de Graham. Il l'envoie raser un stallite et arrive avec des troupes, en sauveur, faisant assassiner ces « fous dangereux » dont il ignorait jusqu'à l'existence. Il redore ainsi son blason.

QU'EN FAIRE ?

.....

L'utilisation du Temple de la Dernière Phalange est assez simple.

Ces Initiés réactionnaires refusent d'évoluer avec le monde. Ils agissent donc sur plusieurs fronts, souvent aidés par les puissants (qui aiment avoir un frein possible à disposition). La politique est toujours très présente au sein des Maisons. Ils cherchent donc à empêcher les progrès (quels qu'ils soient), qui pourraient favoriser une autre force que celle des Runkas. Ils prônent l'isolationnisme, la paranoïa, la théorie du complot et la haine de l'autre. À un second niveau, ils agissent comme groupe de pression et utilisent le chantage et les pots-de-vin pour arriver à leurs fins. Plus loin dans la violence, ils jouent les agitateurs et manipulent la foule pour qu'elle prenne à partie ceux qui ne leur plaisent pas. Enfin, au dernier niveau, les membres de la dernière Phalange assassinent, torturent, kidnappent, etc. Ils se transforment en terroristes revanchards qui masquent leur crime sous un vernis de mysticisme (dont ils sont les premiers dupes).

Même si pour le moment, ils n'ont qu'une base pour leurs opérations, ceux qui désirent les affronter, doivent prendre conscience qu'ils ont des complices partout et que souvent les autorités les plus traditionnelles les aident en restant passives ou en fermant les yeux sur quelques crimes ou enlèvements.

D'un autre côté, ce danger peut encore être arrêté à ce stade mais dans quelques années, il sera trop tard et il se pourrait bien que la Dernière Phalange complique considérablement l'ère du contact dans la Roke...

LA BATAILLE DU SUNREX

.....

« Ouais, mon gars ! Comme j'te l'dis ! On l'aurait vue vers le Sunrex. Oui, Mahry la marcheuse renégate, avec des compagnons. Oh ! une véritable troupe. Ce qu'elle y fait ? Aucune idée. À ce qu'on m'a dit, des forces étranges seraient à l'œuvre dans ce stal-



lite de fous. Les Runkas seuls savent ce qui se passe là-bas, mais avec leur roi-soleil à moitié dessoudé, on peut craindre le pire ! »

- Extrait d'une conversation surprise dans une taverne de Phénice

« Aidez-moi, êtres de lumière ! Mon combat est juste mais les épreuves que vous m'infligez sont trop dures ! Des années d'errance, voilà ma seule rétribution pour tant de sacrifices. Je suis lasse, fatiguée de toutes ces luttes. Les Phryentis sont sur mes talons. Je n'ai que peu de temps, le dénouement est proche. »

- Extrait du journal de Mahry, retrouvé sur son corps.

EN DEUX MOTS

Le Sunrex est soumis à une lutte d'influence entre la Maison Harckon (pour tous les détails sur la Maison Harckon, reportez-vous à la p. 185 de DkE 2) et Mahry, une marcheuse soutenue par les Runkas. Le roi-soleil est sourd à toutes ces histoires mais tente d'empêcher toute faction qui ne le vénère, pas d'entrer dans son stallite.

HISTORIQUE

.....

Il n'est pas possible de détailler ici l'histoire complète ni l'ensemble du stallite, mais nous vous donnerons les éléments essentiels pour jouer la confrontation entre les initiés proposée dans cette partie. Le décor de ce drame est le stallite londonien que tous appellent le Sunrex.

DÉCOR

.....

Il s'agit d'un stallite très peuplé. Bâti sur les ruines de Londres, il compte actuellement près de cinquante mille âmes. Le puits de lumière est généré par la présence de deux Runkas du clan Aldebaran. L'influence de ces derniers se ressent dans la folie religieuse de la cité. La cité regroupe l'ensemble des castes habituelles que l'on retrouve dans chaque stallite. Néanmoins, on peut constater quelques différences notables.

Ainsi, les premiers concernés par l'isolationnisme du Sunrex sont les marcheurs. Ceux qui arrivent ici sont parqués dans des camps à l'extérieur du stallite (éloignés de près de 500 m des murailles). Les conditions de vie y sont déplorables. Les gens y

côtoient toutes sortes de maladies, de vermines ou bien encore les foudres des gardiens du feu. Les plus tenaces ou ceux qui ont des informations et des objets intéressant les autorités du stallite sont autorisés à rentrer. Un petit quartier est spécialement réservé aux étrangers. Celui-ci est cerclé de murs de quatre mètres de hauteur, surveillé sans cesse par une division spéciale de gardiens du Feu. Bref, l'ambiance n'est pas toujours à la fête.

Les fouineurs ne sont pas mieux lotis que les marcheurs. Considérés comme des serfs, ils ont pour tâche l'élevage des animaux, la culture du rüeg, l'entretien de la cité et tous les métiers industriels qui permettent au stallite de fonctionner et de commercer.

La dernière caste au statut particulier est celle des prôneurs. Ceux-ci n'ont jamais eu le pouvoir au Sunrex. Ils sont les conseillers du roi, ils ont pour mission de gérer la vie de tous les jours au sein de la ville et de recevoir les diplomates étrangers ou les représentants des différentes factions de Sombre-terre.

LA SOCIÉTÉ

Le Sunrex est dirigé par une dynastie de rois despotiques, dont le seul but est de s'entourer d'une cour de fidèles courtisans, plus soumis et stupides les uns que les autres. Les membres de la lignée royale se font appeler les rois-soleil. Leur légitimité vient de la croyance du peuple (que le pouvoir royal se charge bien de propager) que la lumière du stallite vient de la personne du roi elle-même. Celui-ci est donc précieux aux yeux de tous et on attend très rarement à sa vie. Le châtiment prévu par la loi est une méthode de torture qui ferait pâlir de dégoût le plus impitoyable inquisiteur Sarkesh. Dans l'histoire du stallite, ce genre de drame n'est advenu que deux fois et ce furent deux échecs. La vie quotidienne dans la cité n'est pas franchement gaie. La séparation entre le monde des fouineurs, des Bâtisseurs et des nourrisseurs avec le pouvoir est très marquée, notamment par la virulence des gardiens du feu. Ces derniers n'hésitent pas à tuer quiconque leur résiste et leurs méthodes d'intervention se révèlent bien souvent brutales. La criminalité est de fait extrêmement réduite, seuls quelques larcins sont recensés de temps à autre. Il est à noter qu'il y a de cela une

dizaine d'années, le Konkall a fait une tentative d'infiltration du stallite. Ce fut un échec cuisant car les gardiens du feu n'eurent aucun mal à démanteler cette bande qui était la seule à faire du grabuge en ville.

Les temples sont nombreux en ville. Ils sont tous consacrés à la personne du roi-soleil, les prières louant ses mérites et le remerciant pour la lumière et la chaleur qu'il confère à la ville. Les gens sont pieux et très soumis à l'autorité du roi car ils n'ont pas le choix. Cela fait maintenant près de trois cents ans que ce système dynastique est en place et personne dans le stallite n'a connu autre chose. Les autorités font bien attention à ce que les étrangers ne rentrent pas en contact avec les masses afin de ne pas les pervertir.

LE GOUVERNEMENT

Le roi-soleil concentre tous les pouvoirs dans sa personne. Il édicte les lois, prononce les jugements, décide de la politique intérieure et extérieure à mener. Les prôneurs sont ici l'équivalent d'une administration compétente. En effet, les rois n'ont en général aucune patience lorsqu'il s'agit de leurs décisions, donc les prôneurs sont là pour veiller à l'application des décrets royaux. Ils sont eux-mêmes entourés de nombreux lettrés ou d'un personnel compétent qui transmettent les décisions à l'échelle du stallite.

Les gardiens du feu gradés ont tendance à s'approprier des pouvoirs qui ne sont pas les leurs. Ils profitent de la quasi-immunité de la garde royale dans les rues pour procéder à divers racketts, chantages, extorsions et vols. Il paraît même que les gardiens du feu violent et pillent parfois dans les quartiers populaires.

LE GOUVERNEMENT

Le roi est nommé à vie par son père et hérite de sa charge et de ses biens à la mort de ce dernier. Le chef du gouvernement est la personne, homme ou femme, qui fut le précepteur du roi. Il est nommé à vie. Les ministres (en fait les prôneurs qui ont des charges allant de ministre de la guerre à ministre des missives) sont nommés pour cinq ans, au bout desquels ils occupent un nouveau ministère.

LIEUX PRINCIPAUX

.....

LE PALAIS

Résidence du roi-soleil, il s'étend au centre du stallite, légèrement surélevé par rapport au reste de la cité. Sa construction a commencée cinquante ans après le Cataclysme environ et a duré plusieurs années. Le faste de ce palais choqua les habitants au début. Puis, les années passant et les générations se succédant, on n'y fit plus attention. Le Palais devint même un symbole de fierté pour le peuple du Sunrex. On y fit des ajouts : ailes, jardins, statues... Au départ, petit manoir, le Palais est devenu un véritable château. Le roi y a ses appartements, qu'il partage avec sa femme et ses enfants. La salle du trône est gigantesque et ce dernier est surélevé de deux mètres par rapport au niveau du sol. Le roi peut ainsi être vu de tous et fait comprendre sa supériorité. Le gouvernement siège et dirige depuis une aile du Palais qui lui est réservé. Les membres de ce gouvernement ne logent pas dans l'enceinte même du château, ils ont chacun une maison qui leur est prêté pour la durée de leur mandat.

LES QUARTIERS

Le stallite est divisé en quatre quartiers : la Besogne, le Lointain, le Belliqueux et l'Artisan. À chaque quartier correspond une partie bien précise de la population. Dans la Besogne, on trouve les fouisseurs et les nourrisseurs. La vaste majorité des habitants de ce quartier sont des serfs, totalement soumis à l'autorité des prôneurs. Les patrouilles de gardiens y sont fréquentes.

Le Lointain est le quartier réservé aux étrangers, qu'ils soient marcheurs, diplomates ou marchands. Ce quartier est entouré d'une muraille et seuls les prôneurs et les gardiens du feu peuvent y pénétrer. Si un étranger doit se rendre au Plais, il est placé dans une chaise à porteur dont les rideaux sont tirés. Gare à lui si jamais lui vient l'idée de communiquer avec un habitant du stallite.

Le Belliqueux est le plus petit des quartiers. On y trouve la caserne des gardiens du feu, les différents bâtiments servant aux ingénieurs militaires et les dépôts. La proportion de gardiens est de un pour cent habitants.

L'Artisan est le quartier des bâtisseurs. Entre les échoppes, on trouve de petits marchés où l'on peut trouver de tout. C'est un quartier dont les habitants sont plus aisés que la moyenne. Ils représentent une sorte de petite bourgeoisie aux prétentions peu claires.

LA PLACE AUX BANNIS

Destinée à servir d'exemple aux rebelles, cette place, longue de vingt mètres pour une largeur de dix, se situe en plein cœur de la Besogne, jouxtant le quartier Lointain. Elle sert d'exemple à la fois pour les habitants de la ville et pour les étrangers. Le « bannissement » au Sunrex est en réalité la mort par lapidation. On peut voir toutes les personnes accusées de crimes importants être attachées à des poteaux. Les habitants viennent ensuite jeter des pierres grosses comme le poing sur ces malheureux. Les autorités laissent les cadavres un certain temps afin de faire profiter tout le monde de la « leçon ».

LA QUÊTE DE MAHRY

Depuis sa fuite de la Maison Phryenti, Mahry erre dans l'Obscur. Aidée par les Runkas, elle a pu survivre de façon extraordinaire, apprenant les dangers et les coutumes de l'Obscur sans problème. Son histoire est devenue une légende et elle est bien connue dans la communauté des Marcheurs.

Mahry rêve énormément, et elle est tout à fait certaine que ses songes émanent directement des Runkas. À l'en croire, ils la guident à travers les épreuves et en ont fait leur porte-drapeau (c'est certainement très exagéré, et elle n'a pas conscience que certains Initiés de très haut niveau ont également un certain contrôle sur les rêves).

L'ARRIVÉE AU SUNREX

.....

Mahry est arrivée au stallite londonien il y a un an. Elle était accompagnée de deux marcheurs qui n'ont pas survécu aux rigueurs des gardiens du feu.

Elle était dans un état lamentable, harassée par des années d'errance dans l'Obscur, affrontant mille morts et perdant tous ses compagnons. Elle passa deux longs mois dans la misère et la fange des camps avant d'être admise dans le quartier Lointain. Voyant qu'elle ne pouvait guère apprendre de choses sur la Maison Harckon, elle se débrouilla pour séduire un garde et ainsi sortir du stallite. Elle fit le tour de la région et rassembla quelques Initiés prêts à la suivre dans son entreprise. Ils s'établirent dans un coin relativement hors de vue du stallite, à peine à deux cents mètres de ce dernier. Ils ont trouvé une petite grotte dont les souterrains semblent se prolonger en direction du stallite. Ils n'ont pas encore eu le temps de les explorer en détail mais cela ne saurait tarder.

PREMIERS CONTACTS

Installés depuis quelques mois, Mahry et ses sept compagnons semblaient dans une sorte de léthargie, les portes du stallite étant plus ou moins fermées en permanence. L'attaque surprise d'une shankréature mit fin à cette monotonie et amorça une chaîne d'événements qui secouèrent le stallite. Cette bête de l'Obscur était assez monstrueuse, mesurant près de trois bons mètres, pour un poids de deux cents kilos de griffes et de crocs. Elle se cachait depuis plusieurs jours, épiant leurs moindres faits et gestes. Lorsqu'elle lança son attaque, elle eut le temps de tuer l'un des Initiés avant de succomber sous le nombre. L'un des membres de la septième Maison surprit le combat et en référé à ses supérieurs. Il fut décidé d'éliminer les Initiés.

LA MAISON HARCKON

Cela fait maintenant plusieurs années que les Initiés de la Maison maudite se sont infiltrés dans le stallite. L'infiltration fut un travail de longue haleine. On fit appel aux meilleurs agents de la Maison pour réussir ce coup de maître. Cela commença bien évidemment par la subversion de quelques gardiens du feu, afin de pouvoir pénétrer dans le stallite. Ensuite, ce fut le tour de prôneurs qui furent achetés ou remplacés par d'autres plus accommodants. Au fil du temps, les différents postes clés tombèrent aux mains des agents Harckons. Le roi, qui

pense détenir un pouvoir absolu, n'est en réalité qu'un pantin isolé au milieu d'espions.

Désormais, on peut considérer que le Sunrex est un stallite qui, tout en l'ignorant, est aux mains du Shankr. Bien entendu, aucune faction de Sombre-terre ne se doute de l'effroyable vérité.

LES PERSONNAGES

MAHRY, LA MARCHEUSE RENÉGATE

Jeune femme aux yeux bleus et aux cheveux bruns, elle dégage un charisme impressionnant. Sa bonté et sa douceur lui attirent le respect et l'amitié de tous. Exilée Phryenti, elle tente d'échapper à l'ire de ses sœurs qui la poursuivent sur tout Sombre-terre. Elle croit posséder un lien particulier avec les Runkas. Ils l'auraient envoyé au Sunrex afin de déjouer les complots de la Maison Harckon. Elle est âgée de vingt-trois ans et a passé près de sept années dans l'Obscur. Son arrivée au Sunrex et la découverte de la puissance des forces des Ténèbres l'ont profondément troublée. Néanmoins, il lui semble possible de déjouer les complots qui minent le stallite.

AGILITÉ 4/Camoufler 2, Esquiver 3, Sauter 1
FORCE 2/Forcer 1
HARGNE 3/Agresser 2, Supporter 2, Surprendre 2
MOUVEMENT 4/Grimper 2, Nager 2
PRESTANCE 4/Impressionner 2, Séduire 6, influencer 5
RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 2
SENS 4/Chercher 2, Percevoir 5, S'orienter 4
TREMPE 4/Motiver 5, Surmonter 4, Résister 3

ARTS MARTIAUX 4/Falchion 4, Fauchard 4, Laniard 4, Arbalète 4, Poignard 5
COMMUNICATION 3
ÉRUDITION 3/Runkas 5, Shankr 4, Lettres 3
SURVIE 4/tous milieux 5, toutes créatures 4
TECHNIQUES 3/Vents 3, Vapeur 3, Antech 3, Huiles 2

Armes :

Falchion (sur elle) : Dommages +3, Défense +1

Poignard (sur elle): Dommages +1
Fauchard (dans la grotte): Dommages +5, Défense +2, Enc. 2
Laniard (dans la grotte): Dommages +1
Arbalète (dans la grotte): Dommages +4, portée: 10/20/50, Rechargement: 1 Passe
Armure: Cuir (prot. 2)

Ressources:

Vie: 15

Énergie: 11

Renommée: Rang 5 — Éminent

Voie: alliance Runka (Statut 6 — Avatar)

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Volonté de fer	Aldebaran	6
Peur de la lumière	Aldebaran	6
Murmure éclairant	Aldebaran	6
Télékinésie	Aldebaran	6
Feu	Alphard	5
Enflammer le métal	Alphard	5
Mur de flammes	Alphard	5
Extinction	Alphard	5
Contrôle physiologique	Lyre	4
Soigner une blessure	Lyre	4
Soigner une maladie	Lyre	4
Concentration	Sirius	3
Désincarnation	Sirius	3

JAEK

Chef des Harckons présent dans le stallite, il s'est infiltré parmi les prôneurs il y a de cela dix ans et a même l'oreille du roi-soleil. Il est de constitution et de taille moyennes, il a des cheveux blancs car il a maintenant près de cinquante ans. Son visage est marqué de nombreuses cicatrices dues à des combats féroces dans l'Obscur. Sombre-fils de naissance, il a toujours renié son héritage humain pour celui de la bête. Son destin fut scellé lorsqu'il dévora crue une shankréature qu'il avait défaite en combat singulier. Il fut submergé par sa part animale et par la darkness pure et cela déclencha en lui une contamination presque totale. Il est totalement voué au Shankr et sa puissance ténébreuse n'a d'équivalent au Sunrex que la lumière de Mahry. Il lui est très difficile de vivre en permanence dans

le stallite et il s'offre parfois quelques chasses dans l'Obscur.

AGILITÉ 3/Camoufler 3
 FORCE 2/Lancer 1, Porter 1
 HARGNE 2/Agresser 2, Surprendre 1
 MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 1, Sprinter 2
 PRESTANCE 4/Impressionner 4, Influencer 6, Séduire 4
 RÉSISTANCE 3/Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 2
 SENS 4/Chercher 2, Percevoir 5
 TREMPE 4/Motiver 5, Résister 3, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 3/Poignard 2
 COMMUNICATION 4/Baratin 4, Eloquence 6, Empathie 5
 ÉRUDITION 3/Coutumes (Prôneurs) 4, Lettres 4, Runkas 3, Shankr 5
 SURVIE 2
 TECHNIQUES 2

Armes:

Poignard: Dommages +1

Armure: Aucune

Ressources:

Vie: 17

Cœur Sombre: 4

Énergie: 8

Renommée: Rang 4 — Glorieux

POUVOIRS SHANKR

Régénération — Plaie purulente — Repousser la lumière — Remodelage — Suffocation — Pitié — Désintégration — Mimétisme obscur — Sceau des Ténèbres

ÉLERO

Choisi par Jack pour coordonner l'attaque des Shankréatures hors du stallite, c'est un arriviste qui ne cherche qu'à prendre la tête du mouvement Harckon dans le Sunrex. Élero est un homme grand, environ 1,95 m pour près de 90 kg de muscles. Il est blond et a des yeux marrons. Il est à noter qu'il est très laid, ayant été défiguré très jeune par une Shankréature. Son accession à ce poste dans la Maison

est due uniquement à sa cruauté et à l'éviction de ses concurrents par des méthodes très douteuses. C'est un Prêtre de l'Obscure Vérité qui est au Sunrex pour surveiller les actions dans le stallite et faire des rapports constants sur le travail effectué par Jaek.

AGILITÉ 2/Esquiver 1
 FORCE 4/Forcer 4, Lancer 2, Porter 2
 HARGNE 4/Agresser 5, Supporter 3
 MOUVEMENT 2
 PRESTANCE 2
 RÉSISTANCE 3/Contrôler 3, Régénérer 3
 SENS 2
 TREMPE 4/Résister 3, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3/Balance 3, Poignard 3, Écorcheur 2
 COMMUNICATION 2
 ÉRUDITION 2
 SURVIE 2
 TECHNIQUES 2

Armes :

Balance : Dommages +5, Défense +1

Poignard : Dommages +3

Écorcheur : Dommages +0, puis doublés

Armure : aucune

Ressources :

Vie : 15

Cœur Sombre : 2

Énergie : 10

Renommée : rang 4 — Glorieux

POUVOIRS SHANKR

Pitié — Métamorphose — Leurre — Peur — Repousser la lumière — Gel

BEYLO NATASON

Ce vieil homme est un prôneur qui donne des conseils au roi depuis l'enfance de ce dernier. Il a atteint l'âge canonique de soixante-dix ans. Il a des cheveux blancs, des yeux bleu acier toujours perçants. Il s'est rendu compte depuis longtemps maintenant de l'influence néfaste de Jaek dans l'entourage du roi-soleil. Néanmoins, il a vite compris que ce

dernier était fort enclin à apprécier les idées de ce conseiller. Il a donc décidé de ne rien dire et d'attendre son heure. Il écoute, tente de comprendre les complots que trame ce nouveau venu. Il a découvert son manège dans l'Obscur (même s'il n'a pu le suivre et ne sait pas ce qu'il y fait).

AGILITÉ 2/Camoufler 2
 FORCE 1
 HARGNE 2/Surprendre 1
 MOUVEMENT 2
 PRESTANCE 4/Impressionner 4, Influencer 4
 RÉSISTANCE 2/Contrôler 2
 SENS 3/Percevoir 2, Chercher 2
 TREMPE 4/Motiver 3, Résister 2, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 1
 COMMUNICATION 3/Baratin 3, Éloquence 5, Empathie 3, Marchandage 3
 ÉRUDITION 4/Avant 3, Coutume (Prôneurs) 5, Légendes 3, Lettres 4, Intendance 5, Région (Sunrex) 4
 SURVIE 2
 TECHNIQUES 2

Armes : Aucune

Armure : Aucune

Ressources :

Vie : 11

Énergie : 8

Renommée : Rang 4 — Glorieux

FLU

Il s'agit d'un Moine Sombre, qui a pour mission de découvrir les éléments subversifs qui se dissimulent au sein des différents camps d'isolement du stallite. Son sens du contact l'a tout naturellement désigné pour cette tâche. Il a commencé par éliminer le vrai Flu puis s'est entouré d'une aura de mystère pour se « préserver » des gardiens du feu. Il est petit (1,60 m) pour 70 kg, des cheveux et des yeux d'un noir de jais. On peut le démasquer car c'est un homme qui n'a pas prévu d'équipement de marcheur, ce qui peut sembler étrange. D'autre part, il n'a aucune connaissance géographique hors de la zone du stallite.

AGILITÉ 3/Esquiver 2
FORCE 3/Lancer 3
HARGNE 4/Agresser 3, Surprendre 2
MOUVEMENT 3
PRESTANCE 3/Influencer 3
RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Régénérer 2
SENS 3/Percevoir 3
TREMPE 3/Motiver 2

ARTS MARTIAUX 3/Laniard 4
COMMUNICATION 3/baratin 3
ÉRUDITION 2
SURVIE 3/tous milieux 2
TECHNIQUES 2

Armes :

Laniard : Dommages +2

Armure : Aucune

Ressources :

Vie : 15

Énergie : 10

Renommée : Rang 2 — Réputé

LES INTRIGUES

.....

LES HORDES SHANKR

Les alentours du stallite sont parcourus par de véritables bandes de Shankréatures. Elles comptent toutes au moins une dizaine de monstruosité chacune. Il est même murmuré que certaines comprendraient vingt à trente de ces créatures. Leur puissance est complètement variable, et il s'agit plus ici de la loi du nombre et de la terreur qu'elles peuvent provoquer. Elles ignorent les marcheurs la plupart du temps, car elles ont pour mission d'empêcher les Initiés de parvenir à la cité. Malgré tout, il arrive parfois que leur instinct les pousse à attaquer une caravane. Il est ainsi tout à fait possible qu'une expédition où se trouvent des PJ soit victime de l'assaut de ces monstres. À ce moment là, Mahry et ses acolytes peuvent intervenir pour sauver les personnages.

Les hordes sont extrêmement hiérarchisées et obéissent directement à Élero, ce dernier ayant pour tâche de coordonner toutes les bandes.

DANS L'ANTRE DES MONSTRES

Lorsque l'on entre dans le stallite, on entre dans le repaire du Mal. Celui-ci est insidieux, il est présent partout, mais on ne le voit pas, tout simplement car tous lui obéissent sans le savoir. À commencer par les gardiens du feu. Eux qui pensent servir la cause des prôneurs, ils sont loin de se douter que ces derniers sont corrompus et pour la plupart alliés à la plus grande menace qui plane sur l'humanité. Tout le système du Sunrex est infiltré par la Maison Harckon, tout finit par remonter aux oreilles des agents de la Maison, tôt ou tard. Il reste néanmoins des gardiens, des prôneurs, ou des Bâtisseurs qui ne sont pas touchés par ce phénomène ou qui l'ignorent. Il y a une soixantaine d'Initiés de la septième Maison dans le stallite, couvrant à peu près l'ensemble des grades existants. Tous sont sous l'autorité de Jaek, légèrement concurrencé par Élero. Chaque membre Harckon a un rôle bien précis dans le stallite (gérer les fuites, coordonner les Shankréatures, repérer les Initiés...) ce qui permet de fonctionner sans problème. Un PJ Initié qui rentre dans le stallite a toutes les chances d'être découvert, ne serait-ce que par la présence de l'Alliage Céleste dans son sang. S'engagera alors pour lui une lutte de tous les instants pour ne pas être victime d'un malheureux « accident ».

ET MAHRY...

Les Initiés ont été découverts par Élero lors de l'attaque d'une Shankréature sur la grotte qui servait d'abri à Mahry et à ses compagnons. Il a décidé d'envoyer contre les Radieux une horde afin de déterminer le potentiel de combat de ce groupe. Les créatures ont été massacrées et Élero fut particulièrement impressionné par la fougue et la valeur au combat d'une jeune Initiée. Son rapport effectué, il repartit observer les membres de l'Alliance. Ces derniers avaient décidé de s'enfoncer plus avant dans les grottes afin de ne plus attirer l'attention des Shankréatures. Élero a passé plus de deux semaines à observer sans relâche les Initiés et le pire arriva : il tomba amoureux de Mahry. Il s'arrangea pour la rencontrer seul et faire connaissance. Tous les jours, ils se retrouvaient pour discuter. Il semblait que la jeune femme ne faisait pas attention à la laideur de l'homme. Celui-ci se sentait prêt à lui déclarer sa

flamme lorsque l'Initiée lui tendit un piège. Elle avait découvert depuis le début que la darkessence coulait dans les veines d'Élero. Ce dernier échappa au piège et fait maintenant tout son possible pour éliminer les Initiés.

L'attitude de Mahry envers des PJ dépendra énormément du comportement de ces derniers. Elle pourra s'avérer une alliée de poids mais, dans le cas contraire, elle ne les aidera absolument pas à se dépêtrer des us et coutumes du Sunrex.

TROUBLES À L'ORDRE PUBLIC

Les gens parqués dans les camps sont las de cette situation. Un jeune marcheur nommé Flu commence à rassembler autour de lui tous les mécontents. Ceux-ci prévoient de prendre le camp et de libérer tous les pensionnaires des camps afin de procéder à des raids sur le stallite pour punir les insolents. Peu de personnes connaissent la véritable identité de Flu car ce dernier est obligé de se cacher pour ne pas être découvert par les gardiens du feu. Voici la version officielle. La vérité est que Flu a réellement existé mais qu'il a été découvert et éliminé par les Harckons. Un Initié a pris sa place et continue ce petit manège pour découvrir les éléments perturbateurs qui pourraient menacer l'équilibre du stallite. Les PJ seront peut-être pris dans le mouvement et chercheront à se renseigner sur cette énigmatique figure.

LES PHRYENTI

Avides de vengeance pour l'affront que leur a fait subir Mahry, les Phryenti ont lancé une troupe de Mortdonneuses aux trousses de la traîtresse lorsque celle-ci fut repérée au Sunrex par un vieux marcheur alcoolique. Elles se sont établies dans une bâtisse abandonnée en marge du stallite (ses habitants avaient été massacrés par une horde). Également repérées par Élero, elles subissent tous les jours des attaques. Le sombre Initié espère ainsi les bloquer et même les forcer à partir. Il est évident que les Initiées accepteront l'aide de quiconque. Leur but est de retrouver Mahry afin de la livrer aux autorités de la Maison.

LE SUNREX

Le roi court un grand danger. Son attitude impérialiste le conduit à vouloir étendre son influence le plus loin possible. Il rêve déjà de plan de conquête sur les stallites de la Roke. Malheureusement pour lui, sa façon de gouverner gêne de plus en plus les Harckons qui commencent à songer sérieusement à son remplacement. Si rien n'est fait pour chasser les sombres Initiés, un nouveau roi prendra bientôt possession du trône, ce qui achèvera la mainmise des Ténèbres sur le stallite et condamnera le Runka endormi en-dessous.

LE 200

.....

Swan pivota sur lui-même et leva son épée à hauteur de cou.

Il n'y avait personne. Pourtant, il se savait épié. Karoll avait bien ri lorsqu'il avait avoué qu'il n'aimait pas cet endroit. De Karoll, il n'avait pu entrer que la main droite, le reste ayant été emporté ou éparpillé sur plusieurs mètres carrés. Sean, plus prudent, avait proposé de faire demi-tour dès le matin. Il n'avait jamais vu le matin. Swan pouvait encore entendre les gémissements et les appels à l'aide du jeune mage. Il avait fallu plus d'une heure pour que ses pleurs ne se transforment en hurlements et que ses hurlements ne se terminent en râles d'agonie. Un cauchemar.

Et pourtant, l'information semblait fiable.

Noanne, leur indicatrice, avait toujours été de bon conseil. Alors qu'il était seul au milieu de ces ruines, il se rappelait encore de ses paroles.

« Il crevait et avait envie de parler ! Je vous assure qu'il a parlé de ses trésors toujours là-bas ! Il m'a dit qu'ils étaient nombreux et d'une valeur sans nom ! »

Pour le moment, Swan était plus préoccupé par sa propre survie que par la fouille de ce parc des horreurs. Le stallite n'était même pas à deux journées de marche et pourtant, le mécano était au beau milieu de l'enfer.

Trouver la piste menant à cette petite vallée n'avait pas été simple. C'était comme si on avait voulu en cacher l'existence. Il avait fallu abandonner le véhicule



car les routes étaient par trop escarpées et surtout, une tranchée protégeant un mur entourait les ruines de l'Avant. Karoll, la plus érudite en la matière, avait supposé qu'il devait s'agir d'une sorte de fête foraine permanente ou peut-être d'un zoo. Mais rapidement, les marcheurs en quête de ruines à fouiller s'étaient rendu compte que les cages étaient trop récentes. Surtout celles dont les barreaux avaient été tordus de l'intérieur...

Que pouvait bien cacher cet endroit ? Qui pouvait bien l'avoir construit ? Swan sentit une perle de sueur couler le long de sa nuque. Il devait bouger. Il devait trouver le meilleur moyen de s'échapper de ce piège. Il avança doucement et avisa une statue un peu plus haute que les autres : une sorte de gros homme-canard orné d'un béret : sans doute un monstre démoniaque. Sans hésiter, il sortit son pistolet à grappin et visa le bec moussu. En quelques mouvements, il était perché à une dizaine de mètres de sol et avait une vue plongeante sur toutes les allées. Son estomac se retourna lorsqu'il repéra les mouvements de toutes ces silhouettes monstrueuses

qui convergeaient vers son abri. Remontant en toute hâte la corde, il ne vit que trop tard les deux yeux rouges, juste au-dessus de sa tête. La patte griffue lui arracha le bras droit, l'épaule, quelques côtes et le projeta dans le vide. Alors qu'il flottait et que sa vie le quittait, il pensa qu'il avait de la chance puisqu'il serait déjà mort en touchant terre et qu'il ne se ferait pas mal...

EN DEUX MOTS

Avant l'alliance Runka, les Maisons avaient leur propre politique secrète. En ces temps de paranoïa et d'excès, la Maison Druwed se détourna du bon sens et tenta l'impensable : greffer l'alliage céleste sur des animaux. Cette expérience contre-nature est l'un des secrets les plus terribles des Alchimistes. Un secret que même eux voudraient bien pouvoir oublier : les résultats dépassèrent tous leurs rêves... et leurs cauchemars.

POSER LE DÉCOR

Cette expérience fut lancée dans le plus grand secret. Il peut y en avoir d'autres que la Maison désire oublier au point de les avoir rayées de ses livres. À défaut, nous la placerons non loin de Madrone (sur les ruines d'un parc d'attraction). Si vous désirez la situer ailleurs, veillez à toujours l'installer au maximum à deux jours de marche des stallites, dissimulée dans des endroits reculés et protégés naturellement : cachée dans un complexe de grottes, par exemple. Elle doit rester suffisamment proche pour que les Initiés de Druwed puissent y accéder discrètement tout en profitant de la proximité du stallite pour ce qui était des besoins matériels.

On ne peut y parvenir que si on connaît son emplacement ou son existence. Outre des barrières naturelles (végétation, marécages, etc.), la région a été piégée : d'abord pour éviter qu'on entre dans la réserve, ensuite (et surtout) pour qu'on n'en sorte jamais. Elle est considérée comme dangereuse (à juste titre) et ce ne sont pas les Initiés de Druwed qui ont détrompé ceux qui le disaient.

Avec l'ère du Contact, il est possible que de fins observateurs aient pu repérer les ruines et les enclos (même si à présent, le lichen a tout recouvert) du haut d'un dirigeable. En revanche, il est assez peu probable qu'un char à vapeur, quelle que soit sa taille et sa maniabilité, puisse y accéder.

La réserve de Madrone se situe au nord de l'agglomération, dans une partie marécageuse dont on affirme qu'elle abrite les Shankréatures les plus monstrueuses de la région. Ce n'est pas tout à fait faux, car la présence d'archessence Runka dans la zone a attiré quelques horreurs au service des Seigneurs du Fléau, dont deux Ailiades (des libellules géantes et carnivores, voir le supplément *Shankr*, p. 70) qui servent d'observatrices.

Au temps de l'Avant, il s'agissait du plus gros complexe de loisir d'Europe. À la fois zoo, parc d'attractions, parc naturel et centre d'affaires, il ne reste plus aujourd'hui que les ruines du zoo et du parc d'attractions. Lors de sa construction, le complexe était aussi profond que haut. Actuellement, il reste un dédale souterrain inexploré par l'homme (mais probablement pas par les créatures vivant ici). Les initiés de la Maison Druwed ont tout d'abord entouré leur réserve d'une barrière barbelée qui est ouverte à présent à deux endroits (une première fois par des créatures s'échappant, la seconde par des explorateurs dont on n'a plus de nouvelles).

L'EXPÉRIENCE INTERDITE

L'idée d'implanter l'alliage céleste à des animaux a germé assez rapidement. Les historiens de la Maison Druwed avaient dans leurs archives des représentations de créatures fabuleuses (dragons, chimères, licornes, etc.) dotées de pouvoirs extraordinaires. Comment expliquer leur puissance si ce n'était par des dons des Runkas ? C'est avec ces images en tête qu'une petite faction se lança dans ce projet fou. Le penseur de cette expérience se nommait Varney et comptait parmi les plus importants greffeurs d'alliage céleste. Artiste et savant, il était bien trop progressiste aux yeux de ses frères très conservateurs. Il se savait surveillé et il décida non pas de générer un mais deux projets. Le premier serait secret mais pas suffisamment pour que sa Maison ne s'en aperçoive pas. Il s'agissait juste de faire entrer dans un stallite des créatures interdites pour mieux les étudier et mieux les reproduire sur des toiles. Une petite faute, sans conséquence et qui focalisa l'attention de ses maîtres comme prévu. Dans le même temps, uniquement avec des gens de confiance, il engagea des chasseurs et des préserveurs qui se chargèrent contre de fortes sommes de remplir un zoo situé à l'écart (sans savoir ce qui allait s'y passer). Nul ne sait si c'est le hasard, mais nombre de ces pourvoyeurs disparurent par la suite. Cette phase est appelée phase de collecte ou de collection. Varney n'y a pas participé, trop désireux de donner le change aux curieux de sa Maison et surtout aux ultra-conservateurs qui n'auraient jamais compris son rêve.

Dès que les cages furent remplies, les « Alchimistes » commencèrent leur œuvre et greffèrent l'alliage céleste durant une nuit qui restera comme la plus terrifiante de cette Maison. En effet, les animaux supportèrent très bien l'opération et surent tout de suite ce que la puissance Runka leur avait apporté. Donnez à un chat la force d'un tigre et il se comportera comme tel. Si en plus il se considère comme ayant été maltraité, sa vengeance sera alors sans pitié. C'est ce qui se passa cette nuit-là. Au début, les animaux se comportèrent plutôt bien et se montrèrent faussement dociles. Les singes furent les premiers à sortir des cages, comprenant aussitôt le principe des clefs et des cadenas. Dans la réserve, ce fut un massacre généralisé. Pire, si les premiers initiés à tomber furent tués sur le coup, les animaux firent des prisonniers dont les tourments pourraient

effrayer même le Seigneur Douleur. Victimes d'expériences, ils rendirent la pareille à leurs tortionnaires et cela pendant plusieurs mois. Utilisant notamment les initiées comme incubatrices, ils renouvelèrent leurs générations créant ainsi ce que Varney, seul rescapé, échappé au bout de quelques semaines et fou de terreur appela les Runkréatures. Il raconta toute l'affaire à ses supérieurs et fut enfermé dans un puit alors que des troupes affiliées à Druwed marchaient sur le zoo... pour ne jamais revenir et alimenter les animaux que l'alliage avait fait muter et rendu encore plus cruels. Les dirigeants décidèrent que jamais personne ne devrait apprendre l'existence de ce parc des horreurs. Sachant qu'il y avait peut-être encore des survivant(e)s parmi les troupes envoyées, ils décidèrent d'utiliser les bombes d'une puissance phénoménale. Ils envoyèrent leurs artificiers en mission suicide. Quand Sombre-Terre s'illumina comme en plein jour, ils furent convaincus que toutes les Runkréatures du délirant Varney étaient mortes. Enfin, ils s'en convainquirent pour se rassurer.

En fait, non seulement très peu des animaux étaient encore dans le parc au moment de l'explosion (ils avaient vu les artificiers arriver) mais encore, ils avaient leurs prisonniers avec eux, gage qu'ils pourraient se reproduire encore et encore... Ceci se passait une quinzaine d'années avant l'ère du Contact. Pour les bêtes, trois générations ont passé à présent.

VARNEY

AGILITÉ 2/Camoufler 2, Sauter 2
FORCE 2/Porter 2
HARGNE 4/Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 4
MOUVEMENT 3/Grimper 1, Sprinter 2
PRESTANCE 3/Impressionner 2
RÉSISTANCE 3/Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
SENS 3/Chercher 4, Percevoir 3, S'orienter 1
TREMPE 3/Résister 1, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3/Esponton 3, Poignard 3
COMMUNICATION 4/Baratin 2, Éloquence 3
ÉRUDITION 3/Coutumes (prôneurs 3), Région: Solaria 2, Roke 2, Religion 3, Runkas 5
SURVIE 2/Animaux: rats 5, Milieux: Désert 1, Ruines 5, Souterrains 3, Végétaux: Champignons (lichen) 4, Pister 3, Premiers soins 4
TECHNIQUES 2/Métal 2, Bois 1, Crochetage 2

Armes

Esponton: Dommages +2, Défense +1, Enc. 1

Poignard: Dommages +1

Armure: aucune

Voie: Alliance Runka (Statut 4 - Médiateur)

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAÎTRISE
Feu	Alphard	5
Enflammer le métal	Alphard	5
Extinction	Alphard	5
Mur de flamme	Alphard	5
Décontamination	Markab	5
Halo antiradiation	Markab	4
Consumer la darkessence	Markab	4
Vision nocturne	Antarès	5
Invisibilité	Antarès	5
Illusion	Antarès	3
Robustesse	Sol	3
Endurance	Sol	3

Ressources

Vie: 15

Énergie: 9

Énergie runka: 11 (Récupération: 1/6 heures)

Renommée: Rang 3 - Célèbre

BALADE AU ZOO

Même si les marcheurs qui peuvent raconter ce qu'ils ont vu dans cet enfer sont rares, il est possible, au terme d'une enquête longue et périlleuse, d'en apprendre un peu. Les créatures se sont instinctivement socialisées alors que leurs mœurs d'une espèce à l'autre sont censées être différents. Les lieux sont communs à tous les dominants sans différenciation aucune.

On peut distinguer cinq zones.

LE NID

Sans doute l'endroit le plus protégé mais aussi le plus étrange. Il est au centre du domaine des créatures. C'est ici que sont éduqués les petits et que les Runkréatures reçoivent l'alliage céleste (personne

n'utilise le terme « runkréatures » à part Varney. C'est donc plus par convention qu'on l'emploiera, mais des mots comme abominations, monstruosités, infamies, etc. peuvent aussi convenir). Car c'est l'une des plus terribles conséquences de cette expérience : les animaux ont acquis par l'observation, par l'expérience et par la force (en torturant des prisonniers) la méthode de greffe de l'alliage. Plus terrifiant encore, certaines de ces choses vont directement dans les stallites pour se fournir en matériaux Runkas. Si une sorte de cérémonie déviante et grotesque a lieu dans le temple (voir plus bas) pour chaque nouvelle greffe, c'est au nid que se passe l'opération. C'est aussi dans la partie la plus reculée du nid que l'on trouve des incubateurs. En effet, outre la reproduction normale, le pouvoir des Runkas a permis aux animaux de se croiser les uns avec les autres mais aussi avec les humains. Et contrairement aux hybrides de ce type, leurs enfants ne sont pas stériles. Les incubateurs sont des êtres femelles (pas que des humaines mais toutes des mammifères en âge d'avoir une gestation normale), qui sont fécondées de force. En général, elles ne survivent pas à l'accouchement. Une part du travail des mâles de la réserve est de trouver des incubatrices en bonne santé. Le plus simple est le plus souvent d'aller dans le stallite voisin et, car ces choses ont bonne mémoire, d'enlever les femmes et les filles des derniers membres responsables de la construction du parc (ou de leur descendance). Les marcheurs malchanceux peuvent aussi subir les assauts des habitants de la réserve. Certains d'entre eux pouvant parler, il leur arrive d'attirer quelques victimes dans leur antre pour organiser une petite chasse.

LE CŒUR

C'est là que se regroupe la « horde ». C'est ainsi que les créatures nomment leur groupe social. Sous la férule de leur chef (le plus fort et le plus violent), ils se réunissent ici pour s'adonner à des pratiques étranges. Si chacun a sa place, ils n'arrêtent pas de bouger de concert, adoptant des positions de force, d'arrêt, de soumission, sexuelles, de joie et de tristesse. Cette chorégraphie indicible a lieu une fois par jour et suit un horaire très précis. Le reste du temps, chaque membre de la horde peut vaquer à ses occupations habituelles. Seuls des prisonniers de la horde ont été témoins de ce bal sauvage, et encore,

généralement avant de se faire dévorer. En effet, c'est aussi dans le cœur que la horde organise ses festins.

LA RÉSERVE

La réserve est un enclos divisé en deux parties très distinctes. La première est une prison où croupissent quelques malheureuses créatures en passe de se faire manger. Certaines, on ne sait pas pourquoi sont là depuis des années et la horde refuse d'y toucher. Rien ne motive les choix gustatifs des animaux.

La seconde partie, plus grande, concentre toutes les espèces ayant subi la greffe mais dont l'intelligence reste largement inférieure à la moyenne des membres de la horde. Il s'agit des oiseaux non volants et des mammifères de petite taille ou ruminants (les espèces ayant survécu au grand cataclysme. Plus l'animal est haut dans la chaîne alimentaire, plus il semble avoir su développer des dons grâce à l'alliage. Exception à la règle, les singes, devenus carnivores par nécessité, sont parmi les plus sensibles à la force Runka.

La seconde réserve fait donc office de garde-manger mais aussi de laboratoire pour ces « Initiés » d'un nouveau genre.

LE CHARNIER

C'est la poubelle de la horde et c'est là que terminent toutes ses victimes. Outre des centaines de cadavres, un marcheur au cœur très bien accroché, peut, au milieu des milliards de mouches, trouver des objets dont les créatures n'ont pas d'usage. Les reliques technologiques, des armes sophistiquées, des vêtements et des outils en général. Les animaux, même s'ils utilisent par exemple l'alliage céleste, n'ont pas l'usage des outils. En revanche, ils ont des bijoux, des décorations, des ornements, mais qui ne suivent aucune logique humaine. Ils peuvent s'entre-tuer pour un bout de tissu et laisser un sac rempli de Lux traîner dans un coin.

LE TEMPLE

L'endroit le plus terrifiant de la réserve puisqu'il est la preuve que ces choses ont créé une religion. Cette dernière n'est autre que la symbolisation de

l'adoration des Runkas. Pourtant, les animaux semblent avoir puisé dans une mémoire atavique commune et leur représentation d'un panthéon est déconcertante. En effet, sur des fresques grattées, un explorateur découvrira des idoles répugnantes aux allures batraciennes, des tourbillons de forces noires, des monstruosités tentaculaires rampant sous la croûte terrestre (impossible de dire s'il s'agit de Runkas ou de Shankr car ces créatures indicibles ne répondent à aucun schéma de représentation humaine). Le rituel d'adoration est organisé par un membre à part de la horde (pas le plus puissant mais celui qui semble être à même non seulement de comprendre cette cosmogonie hors du temps mais aussi de la reproduire par des représentations). Les sacrifices y sont courants avec, de préférence des Initiés (qui finissent dévorés lors d'une communion impie).

LES HABITANTS DU 200

Dans la réserve de Madrone, il y a une hiérarchie précise. Si vous voulez créer votre (ou d'autres) réserve(s), vous pourrez reprendre cette dernière. Certains animaux ont acquis la possibilité de communiquer. Ils peuvent alors donner des titres humains (des équivalences) pour chaque fonction

LA MAISON DES RUNKRÉATURES ?

Si ces êtres ont développé une société, un système de croyances et ils se sont fixés la mission de se multiplier pour mieux servir les Runkas, ils n'en restent pas moins des aberrations contre-nature. En aucun cas il ne faut généraliser leur présence en Sombre-Terre. Pour le moment, ils restent dans leur domaine, la réserve, et ne sortent que pour chasser.

De plus, il ne faut pas confondre la contamination par le Shankr (qui donne des Shankréatures) et la greffe de l'alliage céleste qui découle d'une réelle volonté d'implanter l'essence des Runkas dans un être. Encore une fois, le terme de Runkréatures n'est utilisé que par Varney et personne d'autre.

LE PROTECTEUR

C'est le chef de la horde. Il est à la fois le plus grand guerrier, le plus fin chasseur mais aussi le reproducteur principal. Dans la chorégraphie impie qu'il organise dans le cœur, il est au centre des ébats. L'éliminer, outre mettre en colère la horde, n'est pas franchement utile. En effet, quelques jeunes (mâles ou femelles) n'attendent que sa chute pour prendre sa place. Les femelles sont plus rares à ce poste et si c'est le cas, elles ne se reproduisent pas, car la mise à bas les placerait dans une position de faiblesse qui leur serait fatale.

À Madrone, le chef est un gorille de quasiment quatre mètres de haut, au pelage rouge sombre. Il n'a pas de nom, peut communiquer avec des humains mais n'y trouve aucun intérêt. Il domine sa horde depuis dix ans. Il a connu la création de la réserve (l'alliage permet d'augmenter la longévité) et a développé quelques pouvoirs (Force Accrue, Fécondité) dont il use assez souvent. Il n'a pas de volonté expansionniste et préfère affermir sa position plutôt que d'étendre son territoire. Sa peur panique du feu l'a poussé à renforcer les précautions contre les attaques de ce type et les incendies.

AGILITÉ 6/Camoufler 4, Esquiver 3, Sauter 5
FORCE 10/Forcer 6, Porter 5
HARGNE 8/Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 5
MOUVEMENT 5/Grimper 6, Sprinter 3
PRESTANCE 3/Impressionner 5, Influencer 4
RÉSISTANCE 7/Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 6
SENS 3/Chercher 4, Percevoir 4, S'orienter 4
TREMPE 3/Résister 3, Surmonter 3

Armes	Domages
Griffes	+4
Morsure	+6

Protection	Fourrure 2
-------------------	------------

Vie	22
Énergie	8

Énergie Runka : 6 (Récupération : 1/24 heures)

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAÎTRISE
Force Accrue	Achernard	3
Fécondité	Beltégeuse	3
Combattant offensif	Altair	3

Remarque : Le chef gorille, pratiquement aussi intelligent qu'un homme, n'est pas limité en quoi que

ce soit dans sa manière de répartir les dés de son Potentiel de Combat (Hargne + Agresser).

LE CHAMAN

À défaut d'autre titre plus approprié, c'est ainsi que le garant spirituel de la horde se fait appeler. Il représente la part de mysticisme insufflée par les Runkas. De sa nature animale, il tire des souvenirs ancestraux qui semblent avoir échappé aux humains. Si on arrive à discuter avec lui, il peut expliquer que les siens (les animaux) ont toujours été conscients de la présence des « Grands » (les Runkas) sur terre et qu'avant qu'ils ne tournent leur attention vers l'humanité, ces puissances avaient des liens forts avec la nature. Seul le chaman sait vraiment pourquoi les animaux ont besoin d'incubateurs. Le sadisme n'a rien à y voir. Ces mystiques pensent être les nouveaux représentants des Runkas sur Terre. Ils cherchent donc à créer une nouvelle espèce hybride, liée à la lumière mais d'une telle force qu'elle pourrait combattre le Shankr avec tous les avantages cumulés des animaux et des humains. Le problème, c'est qu'ils n'ont pas intégré la notion de Bien et de Mal. Du coup, ils n'ont aucun respect pour la vie (des autres) et qu'ils continuent leurs expériences sans penser aux conséquences (comme l'avaient fait leurs créateurs).

À Madrone deux chamans vivent ensemble: un couple de voutpes. L'alliage céleste les a transformés au point qu'ils peuvent non seulement communiquer avec d'autres espèces mais qu'ils ont développé des membres préhensibles à la place des pattes. Très calmes, toujours mystérieux, ils ne refusent pas de communiquer, même avec leurs victimes.

AGILITÉ 4/Camoufler 3, Esquiver 3, Sauter 4
FORCE 4/Forcer 4, Porter 3
HARGNE 6/Agresser 4, Supporter 5, Surprendre 5
MOUVEMENT 5/Nager 2, Sprinter 5
PRESTANCE 4/Impressionner 5, Influencer 2
RÉSISTANCE 5/Contrôler 4, Endurer 4, Régénérer 4
SENS 5/Chercher 5, Percevoir 5, S'orienter 5
TREMPE 3/Motiver 3, Résister 3, Surmonter 3

Armes	Dommaiges
Membre préhensile	+1 (Même coup spécial que le laniard)
Morsure	+3

Protection Fourrure I
Vie 17
Énergie 5
Énergie Runka : 5 (Récupération : 1/24 heures)

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAÎTRISE
Communication animale	Beltégeuse	3
Fusion Mentale	Sirius	3
Télépathie active	Sirius	3

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

L'URBAIN

Quelle que soit sa forme, l'urbain est le plus redoutable de ces créatures. C'est un chasseur qui pénètre dans les camps et les stallites pour y enlever des victimes ou y trouver de la nourriture. En général, il parle et trompe ses adversaires en se cachant dans les ombres. Il doit avoir une taille respectable et une intelligence proche de celle d'un homme.

Il n'y a qu'un urbain pour quarante-quatre créatures adultes. En effet, le chef ne désire pas trop attirer l'attention des humains et préfère que ses chasseurs ramènent des marcheurs. C'est une question de discrétion. L'urbain en question est un ours de petite taille (1, 50 m) râblé et qui, doté d'une cape, peut passer pour un humanoïde. Il utilise ses pouvoirs d'Initié pour communiquer (Persuasion, Obéissance, Fusion mentale) et tromper ses victimes.

AGILITÉ 3/Camoufler 3, Esquiver 1, Sauter 2
FORCE 7/Forcer 6, Porter 6
HARGNE 5/Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 3
MOUVEMENT 4/Grimper 4, Nager 4, Sprinter 4
PRESTANCE 3/Impressionner 5, Influencer 4
RÉSISTANCE 6/Contrôler 5, Endurer 4, Régénérer 5
SENS 4/Chercher 4, Percevoir 4, S'orienter 4
TREMPE 4/Motiver 3, Résister 4, Surmonter 4

Armes	Dommaiges
Morsure	+4
Griffes	+5

Protection Fourrure épaisse 2
Vie 20
Énergie 5
Énergie Runka : 5 (Récupération : 1/24 heures)

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAÎTRISE
Persuasion	Aldebaran	3
Obéissance	Fomalhaut	3
Fusion Mentale	Sirius	3

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

CRÉER VOS PROPRES RUNKRÉATURES

Pour cela, reprenez les fiches de créatures animales (dans Dark Earth 2^e édition ou d'autres suppléments), modifiez légèrement les profils selon l'évolution (- 1 à - 2 points dans certaines caractéristiques physiques si la créature s'est « humanisée », +1 à +2 points si elle est, au contraire, devenue plus sauvage). Choisissez jusqu'à 3 pouvoirs runkas plus ou moins compatibles avec une utilisation animale (des pouvoirs qui augmentent les capacités physiques ou qui font appel à l'intuition, plutôt que des pouvoirs sollicitant l'intellect ou le raisonnement). La maîtrise des pouvoirs est au maximum égale à 3.

VOGELWEID

Cet homme n'a plus rien. Il est reclus dans un coin de la réserve, vit en mangeant des charognes et n'a plus parlé depuis deux ans déjà. Marcheur fort et courageux, il n'est à présent qu'un vieillard fébrile et squelettique. Hanté par les appels au secours de sa femme et de sa fille, il ne vit que dans la folie où il a préféré trouver refuge. Les animaux le conservent en vie car il les amuse par ses hurlements nocturnes (ils ne rêvent que de chasse et ne comprennent pas vraiment la notion de cauchemar). Si on ne peut plus grand chose pour lui (la maladie le grignote un peu plus chaque jour), il est néanmoins une précieuse source de renseignements. Si on lui offre une vengeance, il sera enclin à se sacrifier pour en terminer définitivement avec cet enfer.

Reprendre les caractéristiques des Terreux (DkE 2, p. 269, avec Force 2, Résistance 2, Vie 13, et aucune arme).

POURQUOI ?

Les marcheurs découvrant l'enfer de la réserve peuvent être étonnés par la violence et la cruauté des animaux qui y vivent. En fait, l'essence Runka a développé chez eux quelques points communs aux humains, mais sans gommer les aspects naturels de la faune (une faune de Sombre-Terre qui plus est, légèrement contaminée par l'archessence sombre). Ainsi, le besoin de domination, de chasse, de reproduction mais aussi d'expérimentation, sont toujours ancrés dans la personnalité des créatures. Pire, ils ont découvert et appris le mensonge, la cruauté, la jalousie, la croyance et la soif de pouvoirs (des caractères humains qui étaient quasi-absents chez eux).

Les miracles de l'alliage céleste n'ont pas eu les effets escomptés par les Initiés de la Maison Druwed. Au contraire.

Mais les problèmes restent à venir. Le Shankr a repéré depuis peu la réserve. Il y a envoyé quelques serviteurs et déjà les premiers rapports lui reviennent. Bientôt, il convoquera certains de ses Seigneurs du Fléau pour décider de la marche à suivre.

INTRIGUES

Les intrigues tournant autour de la réserve secrète peuvent venir de trois sources au moins : la Maison Druwed (et Varney, toujours dans sa cage), du Shankr et de la réserve elle-même.

LA PISTE « VARNEY »

En effet, Varney, un vieillard quasiment aveugle, peut s'être échappé ou avoir enfin été libéré. Dans sa tête, les souvenirs sont vagues et il peut tout à fait mélanger la réalité et la fiction. Son but sera de retourner dans la réserve au plus vite. Sur place, il ne sera pas massacré mais considéré comme un prophète par ses créatures. Sa raison survivra-t-elle ? Ne deviendra-t-il pas un homme dont il faut « arrêter les fonctions » ? Il est fort probable que sa Maison ne le laisse pas faire et tente d'intervenir discrètement.

ENLÈVEMENT

Autre intervention des Initiés possible, la récupération d'un des leurs — enlevé par un urbain. Comment envoyer des marcheurs sur place sans titiller leur curiosité ? Est-il trop tard pour sauver cette personne et pourquoi les bêtes s'en sont-elles prises à elle en particulier (et pas à sa femme ou à sa fille, par exemple) ?

INTERVENTION DU SHANKR

Car en fait, la réserve cache des secrets qui peuvent intéresser tout le monde. Le Shankr en premier lieu qui s'inquiète de ces petites créatures d'un genre nouveau (et hostile). Si les serviteurs du Shankr considèrent qu'il y a un danger, pourquoi ne pas imaginer une alliance avec la Maison (ou bien un petit chantage : la destruction immédiate de la réserve contre le silence) ?

Une autre possibilité qui devrait attirer l'attention des marcheurs, un gros mouvement de Shankréatures envoyé pour ravager le parc. Si les Initiés ne sont pas capables de faire leur propre ménage, le Shankr va s'en charger. Bien entendu, les humains qui ne comprennent pas les enjeux de cette croisade vont se sentir agressés et vont riposter.

AUTRES PISTES

D'autant que les animaux, eux aussi, peuvent agir. Ainsi, outre les enlèvements de marcheurs ou de citadins, ils sont susceptibles de croiser la route des personnages. Il n'est pas impossible que dans leurs luttes intestines (pour le pouvoir), ils entraînent quelques humains capables d'abattre pour eux le chef en place.

Autre possibilité, un événement naturel (ou pas) peut obliger la horde à migrer. Logiquement c'est vers un Runka que se dirigeront les monstres : vers le stallite. Si c'est Phénice, ce sera un massacre généralisé mais l'affaire en restera là. Si c'est une communauté plus petite comme Madrone, imaginez ce qu'elle pourrait devenir sous la férule des hybrides.

Dernière chose, et non des moindres, il est très important de noter qu'il s'agit là d'une expérience ratée. Les animaux, impurs de par leurs gènes, n'ont pas supporté la greffe d'alliage céleste, faite, en outre, dans de mauvaises conditions. Rien ne dit qu'une expérience, mieux menée, ne pourrait pas aboutir à ce qui était recherché au départ, à savoir produire des créatures intelligentes et empathiques, dotées de pouvoirs runkas, en phase avec certains Runkas endormis et capables de communiquer avec les Initiés. Rien ne dit que des expériences de ce type n'ont pas lieu quelque part sur Sombre-Terre... Pour le moment, il n'existe pas de « Runkréatures » pures et non déviantes. Mais cela arrivera peut-être.

QU'EN FAIRE ?

Il n'y a rien à tirer de ce petit concentré d'enfer, sauf de la peur. Toute la surprise consiste à habituer les joueurs au côté plutôt positif des Runkas. Après l'étonnement, ils devraient comprendre qu'une puissance mal utilisée est toujours synonyme de catastrophe.

N'hésitez pas à faire de cette réserve le pire cauchemar que vont vivre vos personnages. Et si certains ne s'en sortent pas, préparez-leur la fin la plus indécente et la plus horrible possible. La seule alternative que devraient avoir les marcheurs, dans un premier temps, est la fuite. Rendez-la abominablement ardue et pénible. Puis, assénez le coup de grâce en vous arrangeant dans votre scénario pour que les personnages doivent retourner sur place (pour reprendre un objet, sauver un ami, achever un prisonnier, etc.)

N'oubliez pas non plus qu'il n'y a qu'une réserve de ce type en Sombre-Terre et qu'il ne s'agit en aucune façon d'un cas généralisé — heureusement.

L'ÂTRE

.....

« Depuis quelques années, notre mouvement a connu un vif regain d'intérêt de la part des profanes. Avec la création de l'Alliance, il est apparu que nous avions besoin de lieux susceptibles d'abriter et de rassembler les membres des phalanges de lumière. Les âtres sont ces endroits. Ils nous permettent de planifier nos actions avec l'ensemble des greffés, et ce, sans mettre en danger le secret de l'existence des Maisons. Ce sont des havres de paix, où tout membre de l'Alliance peut venir se reposer, se faire soigner ou tout simplement informer ses compagnons des dernières nouvelles concernant l'Obscur et le Shankr. Il est du devoir de tous, en ces temps de dangers de mettre en commun les informations. Cela peut sauver des vies. Et il est aussi du devoir de chacun de collecter ces informations pour les transmettre ensuite.

En conclusion, ce sont des lieux que tout initié se doit de fréquenter. »

- Extrait du cours d'introduction pour les nouvelles recrues de la Maison Sarkesh.

OÙ LE PLACER ?

.....

N'importe quel stallite fait l'affaire. En général, un âtre est situé dans un quartier populaire (mais relativement sûr), où le passage fréquent des initiés ne sera pas remarqué. Un âtre est souvent dissimulé sous la forme d'une échoppe ou d'une auberge.

HISTOIRE

.....

Lorsqu'il fut admis dans la Maison Thorgrad il y a quinze ans, Joran ne pensait pas devenir antéquaire. Après avoir fait ses preuves dans l'Obscur et dans la lutte face aux forces des ténèbres, il pensait obtenir un poste important dans sa Maison. Mais, entre-temps

EN DEUX MOTS

Caché au sein d'un stallite, ce repaire pour initié est une véritable base d'opération, un lieu de repos et un bastion face aux ennemis de l'Alliance.

eut lieu la révélation. Et cela changea beaucoup de choses pour Joran. Ses supérieurs pensèrent alors qu'il était nécessaire de définir des cachettes, où les membres de l'Alliance seraient tranquilles au sein des stallites et où ils pourraient se réunir. Joran fut chargé de la gestion de l'un d'entre eux. Au départ, il était plus que réticent car seule sa carrière au sein de l'Alliance Runka l'intéressait. Maintenant, plusieurs années ont passé et il remplit sa tâche avec professionnalisme. Dans le stallite, il est bien considéré, que ce soit par les autorités ou les habitants et tous les initiés savent qu'ils sont en sécurité chez lui.

Joran s'est vu greffer l'Alliège Céleste en 306 PA, initié aux secrets de la Maison Thorgrad. Il s'est installé en 311 PA dans son échoppe, se faisant passer pour un antéquaire. Ses différentes découvertes, sa bonne humeur et ses compétences de vendeur lui ont assuré une clientèle nombreuse et fidèle. Avec tout les Lux récupérés par ce biais, il a pu aménager sa boutique afin qu'elle accueille les initiés. De fait, il jouit également d'une certaine tranquillité par rapport aux autorités du stallite.

Cela fait bientôt dix ans qu'il vit ici, c'est un temps suffisant pour s'attirer des inimitiés, des ennemis et pour que tout ceci gangrène le lieu.

En effet, le premier ennemi de Joran est représenté par le Konkal. Celui-ci se dissimule dans les égouts. D'ailleurs, plus personne n'ose y pénétrer. Pour ce dernier, l'activité intense de l'âtre n'est pas passée inaperçue, loin de là. Les konkalites ont d'abord tenté de détruire l'âtre par des assauts éclairs, d'une violence extrême. Ces attaques ont commencé en 317 PA. Plusieurs Horlas étaient chargés de faire disparaître les initiés du stallite. Il y eut aussi quelques assassinats ordinaires, mais les membres de l'Alliance ont appris à se méfier et à ne plus se déplacer seuls. Lors d'un raid, les initiés ont capturé l'un de ces konkalites et ont ainsi put apprendre l'identité de cet ennemi qui décimait leurs rangs. Après que Joran ait organisé quelques représailles, le chef du Konkal pour la cité, Emeron, a décidé d'user de manœuvres plus subtiles. Il a engagé

des fouineurs pour détrousser les initiés, et au passage en tuer certains, il a payé des gens pour aller dans la boutique et repérer les lieux et il tente actuellement de corrompre un initié. Joran est homme à réagir à cette situation (bien qu'il ignore la tentative de corruption de l'un des initiés, Dan). Il recherche donc activement Emeron pour le tuer, comme toute créature dévouée aux ténèbres. Il est prêt à rétribuer toute personne qui l'aiderait et c'est pour cela qu'il a établi des contacts parmi les gardiens du feu (les fouineurs étant dévoué à Emeron ou ayant trop peur du Konkall pour oser agir contre lui). De fait, une petite guerre occulte s'est instaurée dans le quartier.

Dorénavant, une autre menace plane sur l'âtre : des dissensions internes. Un initié, Dan (en fait, celui manipulé par le Konkall) remet en cause l'autorité de Joran, critique ses choix (comme par exemple de n'avoir jamais changé d'emplacement pour l'âtre, ce qui met tout le monde en danger), menace de faire des rapports à l'Alliance et exhorte les autres initiés à le destituer. Certains initiés répondent favorablement à ces critiques acerbes, d'autres, plus modérés ou plus méfiants, se moquent totalement de ceci et laissent ce paltoquet s'énervier dans son coin. Ces événements sont beaucoup plus récents et surviennent durant l'année 321.

LES LIEUX

.....

Toutes les salles décrites après l'échoppe en elle-même sont situées dans les sous-sols de l'échoppe.

L'ÉCHOPPE

Servant de couverture à l'âtre, « L'Échoppe » est en réalité assez vaste. Joran s'étant peu à peu habitué au métier d'antéquaire a fini par entasser différents objets, en acheter d'autres aux marcheurs de passage et à les exposer pour les vendre. La première impression d'une personne qui rentre est que tout



va lui tomber dessus. Joran a développé un sens de l'équilibre et du classement qui lui permettent de se retrouver sans problème dans ce capharnaüm. On y trouve de tout, des filtres et distillateurs standards jusqu'aux objets de l'Antech les plus étranges, c'est un véritable paradis pour le collectionneur.

Une arrière-salle sert d'atelier pour Joran. Il y entasse ses « trésors ». Il travaille souvent tard dans la nuit pour découvrir la fonction de tel ou tel objet de l'Avant, parvenir à déchiffrer un ancien livre ou encore il étudie de vieilles cartes qui pourraient le mener vers des cachettes d'objets.

LA SALLE DE RÉUNION

Il s'agit plus d'une salle commune où tous les initiés peuvent se réunir et échanger librement leurs impressions, leurs connaissances et leurs nouvelles

sur l'Obscur, les derniers progrès techniques, le Shankr ou encore Gaïa. Cette pièce est ovale : cela est censé apporter de la sérénité à tous ses occupants. Au centre se trouve une grande table, elle aussi de forme ovale, où est gravé un stallite avec son puits de lumière. Au sein de ce dernier, on peut apercevoir une forme lumineuse, hommage aux Runkas qui protègent l'humanité. La salle est équipée de caches derrière certaines parois. Cela permet aux membres des Maisons d'observer leurs agents de l'Alliance et de déterminer si certains ont le potentiel de rejoindre la vraie réalité du combat contre les forces des ténèbres.

LA BIBLIOTHÈQUE

On pourrait plus considérer cette pièce comme une grotte étant donné sa taille démesurée. Les murs sont recouverts d'étagères de toutes sortes, bien souvent bricolées avec des matériaux de récupération. De nombreux ouvrages de l'Avant y sont entassés, généralement dans un état déplorable en dépit des efforts et des précautions prises pour leur consultation, des carnets de route de marcheurs aujourd'hui disparus ou bien encore des livres écrits par des prôneurs lettrés. En fouillant bien, une personne avec des bases de connaissance en sciences pourrait y trouver un précieux ouvrage sur les principes de base des principales sciences (physique, chimie et biologie). Il existe aussi un ou deux livres sur l'histoire mais ils sont écrits dans une langue de l'Avant qu'aucun initié n'étant passé par ici n'a su déchiffrer.

LA SALLE DE LA GREFFE

Installée un peu à l'écart des autres pièces, cette salle est l'endroit où des membres de la Maison Druwed peuvent implanter l'Alliage Céleste dans le corps de nouveaux initiés. Il s'agit d'une pièce ronde, assez petite par rapport aux autres (quatre mètres de diamètre), équipée de tout un appareillage technologique (alambics, seringues...). Cette opération nécessite beaucoup de calme. Pour ce faire, les initiés ont fait construire un grand couloir et au fond, derrière une lourde porte en fer, se trouve cette salle. Il y a une table d'opération au centre de la pièce. On y attache le nouvel initié pendant que l'Alliage se répand dans son sang.

L'ACCÈS AU TOMBEAU À RÊVES

Pour trouver cette pièce, il faut découvrir le passage secret qui la protège. C'est un panneau de bois dissimulé à l'intérieur d'un mur. Lorsqu'on l'ouvre, il ne faut pas rentrer avant dix secondes. En effet, une pression sur la dalle située derrière ce passage fait s'abattre un bloc de pierre (celui-ci entraîne la mort du malheureux). Celui-ci est remonté par un système de poulies caché dans les murs. Seuls Joran et les membres des Maisons connaissent ce passage et son astuce. La salle en elle-même est assez petite mais est assez fascinante pour toute personne qui s'intéresse à l'histoire des Runkas. Sur les murs sont gravées des scènes qui résument les combats contre les Shankr, l'arrivée sur Terre, le cataclysme et le refuge dans les puits de lumière. Toutes ces scènes sont d'une beauté et d'une précision à couper le souffle. Joran aime à venir se recueillir dans cette salle.

LE TOMBEAU

La descente jusqu'au repaire du géant de lumière est extrêmement longue. Il s'est enfoncé très profondément dans le sol et le chemin descend en spirale. Celui-ci descend en pente douce et, à la faveur des torches, on peut apercevoir sur les murs de nouvelles scènes gravées mais cette fois-ci en hommage au soleil. Des initiés comprendront sûrement que le Runka endormi ici appartient au clan Sol. Très actif dans la bataille titanesque qui l'opposa, lui et ses frères, aux Shankr, il est arrivé ici très affaibli. Ses rêves sont troublés par son désir de vengeance et il veut en découdre avec les Shankr de nouveau. Ce sentiment tend à affecter les initiés qui se montrent très vindicatifs contre les séides des forces du Mal. Le Tombeau est situé plusieurs centaines de mètres sous la surface de la Terre. Une petite cheminée naturelle a amené de la lave à cet endroit. Le Tombeau est décoré de gigantesques fresques décrivant les exploits du formidable guerrier qu'est ce Runka. Ce dernier éprouve beaucoup de compassion pour ces petites créatures qui l'aident à se protéger et à se régénérer pour retourner au combat. Il n'hésitera pas à se montrer à de valeureux initiés au cœur pur pour leur montrer que leur combat n'est pas vain et que les géants reviendront pour les protéger.

LES GENS

.....

JORAN

Véritable colosse, Joran est un bon vivant qui a appris à se satisfaire des responsabilités qui lui incombent. Il est âgé de quarante-deux ans, mesure près de deux mètres, pèse plus de cent kilos, il est brun et a des yeux bleu acier. On peut deviner qu'il a un peu trop bu à son sourire béat et à ses joues qui sont devenues rouge vif. Cette homme possède une force impressionnante : il serait capable de vous étouffer un volve entre ses deux bras puissants. Il s'est longtemps battu dans l'Obscur avant d'être affecté à l'âtre. De ses combats, il garde quelques cicatrices mais surtout le respect de nombre de ses frères initiés. En ce moment, il a beaucoup de problèmes avec le Konkal (cf. les intrigues) et il est sur les nerfs. Autrement, c'est un homme très affable, charmant et très courtois.

AGILITÉ 2/Esquiver 3, Sauter 3
 FORCE 4/Forcer 4, Lancer 3, Porter 4
 HARGNE 3/Agresser 4
 MOUVEMENT 2
 PRESTANCE 3/Impressionner 4, Influencer 3
 RÉSISTANCE 4/Endurer 5, Régénérer 4
 SENS 3/Chercher 4, Percevoir 4
 TREMPE 4/Motiver 5, Résister 4, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 4/Balance 5, Esponton 4
 COMMUNICATION 2/Éloquence 2
 ÉRUDITION 2
 SURVIE 3/Voules 4, Razorbacks 2, Urs 3, Chaos 2, Montagnes 2, Ruines 4, Déserts 5, Glaces 4, Pistage 3, Premiers Soins 4
 TECHNIQUES 3/Métal 3, Électricité 2, Vapeur 3, Antech 3

Armes :

Balance : Dommages +5, Défense +1

Esponon : Dommages +4, Défense +2, Enc. 1

Armure : Cuir complète (prot. 2)

Ressources :

Vie : 17

Énergie : 10

Renommée : Rang 2 — Réputé

Énergie Runka : 9

Récupération : 1 toutes les 12 heures

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAITRISE
Télépathie Active	Sirius	6
Apaiser la colère	Sirius	5
Désincarnation	Sirius	5
Feu	Alphard	4
Enflammer le métal	Alphard	4
Bravoure	Altaïr	3
Surmonter la lumière	Altaïr	3
Régénération	Lyre	2

EMERON

Emeron a quarante ans, mesure un mètre quatre-vingt pour près de cent kilos. Ses cheveux sont blancs, ses yeux gris et il est assez laid.

Âme noire et damnée au Shankr, son seigneur et maître, il dirige le Konkal dans le stallite d'une poigne de fer. Ses hommes le craignent, les autorités du stallite le craignent, les initiés le craignent (sauf Joran qui souhaiterait avoir un « entretien privé » avec lui). Bref, tout le monde en a peur. Ils ont raison. On ne peut pas dire de cet homme qu'il n'a aucune moralité, il ne connaît probablement même pas ce principe et ce mot. Il a commencé sa vocation dans la voie du mal par l'assassinat de ses parents à l'âge de douze ans. Ceux-ci l'avaient disputé un peu trop fort à son goût pour une bêtise qu'il avait commise. La nuit venue, il profita du sommeil de ses parents pour les égorger et commettre toutes sortes de sévices et de profanations sur leurs cadavres. Ensuite, il prit la direction d'une bande et laissa dans son sillage un nombre de morts effarant. Dans certains milieux, il fait figure de croque-mitaine. Dans d'autres, c'est un héros, un emblème de la résistance aux autorités. Mais voilà, peu de gens savent qu'il appartient au Konkal. Il a découvert par hasard l'existence de l'âtre (il s'en doutait mais n'avait pas de preuves). C'est par le biais d'un marcheur qui lui a révélé après quelques verres l'étrange activité des initiés. Il fit surveiller ce bâtiment et finit par découvrir qu'il abritait des serviteurs de la lumière. Il décida immédiatement qu'il lui fallait chasser ces trouble-fêtes afin de réaliser son plan : s'emparer du stallite et en faire son domaine, avec un culte officiel voué au Konkal et au Shankr. Il a prévu de sacrifier le Runka à son maître afin de se faire reconnaître par celui-ci. Il espère en tirer gloire et puissance.

AGILITÉ 4/Camoufler 5, Esquiver 5
 FORCE 4/Forcer 3, Lancer 5
 HARGNE 4/Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 3
 MOUVEMENT 3
 PRESTANCE 2/Impressionner 5, Influencer 4
 RÉSISTANCE 4/Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 3
 SENS 2
 TREMPE 4/Motiver 3

ARTS MARTIAUX 4/Tranchoir 6, Poignard 4
 COMMUNICATION 3/Baratin 2
 ÉRUDITION 1
 SURVIE 3
 TECHNIQUES 2

Armes :

Tranchoir : Dommages +4, Défense +1

Poignard : Dommages +3

Armure : Cuir (prot. 2)

Ressources :

Vie : 17

Énergie : 11

Renommée : Rang 3 — Célèbre

DAN

Dan est un jeune prôneur qui a été catapulté au sein de l'Alliance, ses convictions religieuses remises en cause par la Révélation. Il a vingt-six ans, il est très beau et très charismatique. Il mesure un mètre soixante-quinze, il a des yeux verts et des cheveux bruns. Il n'a pas réussi à accepter le fait qu'un homme comme Joran, rude, manuel et d'un statut inférieur au sien, dirige l'âtre. Il a tout d'abord dissimulé sa rancœur mais la lutte prolongée contre le Konkall a fini par lui apporter des soutiens. Il critique Joran ouvertement et le plus souvent possible. Ses actions inquiètent certains, inspirent d'autres. Les Maisons commencent à se poser de réelles questions sur ses buts et les causes d'un tel comportement. Il suit les conseils d'Emeron, son nouveau mentor, qui lui a promis du pouvoir et des richesses s'il l'aidait à faire chuter leur adversaire commun. Après une courte hésitation, le jeune arriviste accepta et depuis, il renseigne le Konkall sur les mouvements au sein de l'âtre.

AGILITÉ 3
 FORCE 2
 HARGNE 2
 MOUVEMENT 3/Nager 2
 PRESTANCE 4/Impressionner 2, Influencer 5, Séduire 5
 RÉSISTANCE 2/Régénérer 2
 SENS 4/Percevoir 4, Chercher 5
 TREMPE 3/Surmonter 3, Résister 2

ARTS MARTIAUX 2/Poignard 2
 COMMUNICATION 4/Baratin 4, Éloquence 5, Empathie 5
 ÉRUDITION 4/Avant 2, Coutumes Prôneurs 5, Lettres 5, Intendance 5, Religion 6, Runka 5
 SURVIE 2
 TECHNIQUES 2

Armes :

Poignard : Dommages +1

Armure : aucune

Ressources :

Vie : 12

Énergie : 7

Renommée : Rang 1 — Estimé

Énergie Runka : 11

Récupération : 1 par jour

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAITRISE
Persuasion	Aldebaran	5
Volonté de fer	Aldebaran	5
Télékinésie	Aldebaran	5
Invisibilité	Antarès	4
Vision nocturne	Antarès	4
Organisation	Fomalhaut	3
Obéissance	Fomalhaut	3
Cocon Runka	Markab	2

MIKEL

Jeune homme blond, frêle et assez beau, Mikel est le porte-parole de l'Alliance Runka auprès des autorités du stallite. Ses capacités d'orateur et de diplomate en font un membre apprécié de l'Alliance. Il s'est très bien intégré au sein de l'âtre et s'entend très bien avec Joran. Ce dernier lui fait totalement confiance et a tendance à ne jurer que par lui... au grand dam

de l'initié Dan. Récemment, il s'est beaucoup absenté pour rencontrer les notables de la ville. Il tente de persuader les dirigeants d'entreprendre de véritables actions envers les konkalites. Mais ils ne sont pas décidés à risquer leurs précieuses vies pour aider leurs compatriotes et leur population. Un unique prôneur répond favorablement aux demandes de Mikel mais il ne sait pas comment agir contre une force aussi secrète et disparate que le Konkal. Mikel est donc à la recherche de personnes pouvant lui apporter connaissances et soutien contre ce terrible ennemi.

AGILITÉ 3/Sauter 2, Esquiver 3
 FORCE 2
 HARGNE 3/Agresser 2, Surprendre 2
 MOUVEMENT 3
 PRESTANCE 4/Influencer 5, Séduire 5
 RÉSISTANCE 2/Régénérer 3
 SENS 4/Chercher3, Percevoir 4, S'orienter 3
 TREMPE 4/Motiver 3, Résister 3

ARTS MARTIAUX 3/Falchion 2
 COMMUNICATION 4/Éloquence 6, Marchandage 4, Empathie 5
 ÉRUDITION 2
 SURVIE 3/Glaces 3, Chaos 3, Mortezones 2
 TECHNIQUES 3/Vapeur 2, Antech 2

Armes :

Falchion : Dommages +3, Défense +1

Armure : Aucune

Ressources :

Vie : 12

Énergie : 10

Renommée : Rang 1 — Estimé

Énergie Runka : 9

Récupération : 1 par jour

POUVOIRS RUNKA	STELLAIRE	MAITRISE
Face au Shankr	Altaïr	5
Moral	Altaïr	5
Bravoure	Altaïr	5
Sens du danger	Orion	4
Détecter les mensonges	Orion	4
Énergie vitale	Sol	3
Rajeunissement	Sol	3
Concentration	Sirius	2

LES INTRIGUES

LA GUERRE ENTRE L'ALLIANCE ET LE KONKAL

Le conflit logique entre ces deux factions a ici violemment dégénéré, car les deux hommes se vouent une haine sans pareille. C'est véritablement devenu une guerre personnelle où le but est de tuer son adversaire. Au départ, ce fut par le biais d'assaut de Horlas que les hostilités débutèrent, maintenant, des agents extérieurs sont engagés pour des assassinats, de la propagande, des renseignements et de la désinformation. Les autorités de la ville sont dépassées par les événements car les prôneurs ne se sentent pas à l'abri des konkalites et redoutent d'être tués s'ils agissent. Donc, pour l'instant c'est un statu quo de ce côté, mis à part les interventions logiques des gardiens du feu lors d'attentats ou d'émeutes provoqués par le Konkal.

LA TRAHISON DE DAN

Dan va vendre ses compagnons initiés aux konkalites. Emeron, en manipulateur averti, a trouvé les mots justes pour convaincre le jeune prôneur. Il fini par lui promettre, après de nombreuses négociations, une charge importante dans l'administration du stallite quand il sera tombé aux mains du Konkal. Il est de toute façon évident qu'une fois ses desseins achevés, Emeron ne laissera pas le traître en vie. En effet, ce dernier a vu le chef des konkalites en personne. De plus, il lui apparaît stupide de compter sur quelqu'un qui trahit ses meilleurs alliés. Son plan est une gigantesque machination qui va prendre place sur plusieurs mois. Sa première action va être de continuer les petits raids réguliers sur l'âtre afin de ne pas éveiller le soupçons de Joran. Ensuite, il va lancer une attaque d'une plus grande envergure qui échouera afin de gagner du temps. Les initiés penseront ses forces amoindries alors qu'en fait, il aura engagé des fouineurs comme troupes de base. Il n'attaquera plus pendant quelques temps. Cette attaque prend place au bout du premier mois à partir du moment où vous décidez de faire évoluer la situation.

Dan, lui a remarqué le manège de Joran et de certains initiés dans la salle qui mène secrètement au Tombeau. Il va tenter d'en apprendre plus sur l'endroit où ses compagnons « disparaissent » mystérieusement pendant des heures. Il finit par surprendre Joran qui

descend au Tombeau et comprend le principe du piège. Cela se produit à la fin du deuxième mois. Il va apporter la bonne nouvelle à Emeron qui va entamer la deuxième phase de son plan. Il va provoquer la fureur de Joran pour le forcer à agir. Sur deux semaines d'intervalle, il va capturer deux initiés et mélanger de l'Archessence sombre à leur sang. Puis il exposera les restes de ces malheureux, victimes de l'explosion de leurs corps, devant l'âtre. Joran n'aura aucun doute sur l'identité du responsable. Il espère que le fougueux initié partira à sa recherche avec ses amis en ville. Pendant ce temps, il compte descendre le plus possible vers le Tombeau (lui et ses compagnons étant relativement contaminés...) poser des charges de poudre et tout faire sauter. Il espère que cela gênera le géant de lumière, voire même l'immobilisera ou le tuera (au pire, il démolira les accès au tombeau. Même blessé, un Runka ne craint rien de la technologie humaine).

LES AUTORITÉS

Le Konkal est une véritable gangrène dans cette cité. Non seulement tout le monde en a peur mais il possède des agents partout, notamment chez les prôneurs. La plupart de ces derniers se sont voués au Mal depuis la Révélation et la remise en cause de leurs croyances. Les autres ont peur et ne parlent pas. Emeron a appris l'existence et le travail effectué par Mikel. Il a décidé que celui-ci ferait partie des martyrs qu'il contaminerait à l'Archessence sombre. Il s'agit en effet de l'un des initiés les plus véhéments envers les konkalites. Il servira d'exemple et, de plus, ses liens avec Joran permettront à Emeron de toucher directement le colosse avec cette attaque perfide.

Les prôneurs ralentissent depuis longtemps les enquêtes des gardiens du feu. Cela commence à éveiller les soupçons d'un officier, Marvin. Il suffirait de peu de choses pour qu'il lance des enquêtes de son côté, attendant quelques temps avant d'envoyer ses rapports aux prôneurs.

QU'EN FAIRE ?

.....

Ici vous est proposé un petit décor prêt à mettre en mouvement. Le stallite où se déroule l'action n'est

pas défini et peut-être n'importe lequel des puits de lumière urbanisé de Sombre-terre. Les deux factions qui s'affrontent sont effectivement présentes un peu partout sur la planète. Des PJ courageux et entreprenants, même s'ils ne sont pas forcément initiés, sauront trouver en Joran un allié de taille.

LA TRAHISON DE DAN

Ce passage met dangereusement en question la survie de l'âtre. Confronté à une puissance extérieure, gangrené de l'intérieur et sans véritable soutien, le repaire des initiés est menacé de disparaître. Vos PJ peuvent être amenés à aider les membres de l'Alliance de plusieurs manières. Ils peuvent tout d'abord être, pour certains, des initiés, auquel cas, ils seront pris directement dans la tourmente des événements. En effet, l'Alliance peut les envoyer combattre pour l'âtre, ou vous pouvez faire de ce lieu l'endroit de réunion de vos initiés. Ils peuvent être contactés par Joran en tant que force de frappe ou enquêteurs s'ils bénéficient d'une bonne renommée dans le stallite (plus de 50 points de renommée). Certains PJ peuvent avoir des contacts avec les différentes castes de la cité et apprendre que les konkalites se font de plus en plus menaçants. Cela peut les motiver à agir contre cette ennemi sournois et ils croiseront sûrement la route de Joran.

LE PROBLÈME DES AUTORITÉS

Si le milieu des prôneurs ou des gardiens du feu est le milieu d'origine ou de profession de vos PJ, ils comprendront probablement que quelque chose ne fonctionne pas car certaines enquêtes n'aboutissent jamais, des témoins disparaissent, etc. Étrangement, tout cela semble concorder et au final, après une enquête poussée, il est possible d'apprendre que cela touche le Konkal. Mais un habitant du stallite ou un étranger peut-il vraiment s'attaquer aux autorités sans être arrêté, exécuté ou bien encore banni ? Quoi qu'il en soit, démasquer les prôneurs est un bon moyen de remonter jusqu'aux Konkalites.

CHAPITRE 4

DOMAINES
DE LA
MENACE
SHANKR

LA JUNGLE NOIRE

.....



Si tu pouvais voir au loin, de ce côté-ci, tu verrais Portail. Tu as admiré Izmir avec son pistol à rieg. Ses amis sont aussi bien équipés que lui, et pourtant, ils sont pratiquement encerclés par la Jungle Noire sans rien pouvoir y faire. Ni le feu, ni les armes n'arrivent à entamer la détermination de la forêt. Chaque jour, elle grignote un peu plus de terrain. À croire qu'il y a le Shankr lui-même qui pousse derrière ! Tu pâlis ? Eh bien sache, mon garçon, que de ce côté, comme de celui là ou encore d'ici, la jungle approche. Tu comprends maintenant ? Chaque jour, je monte en priant Solaar, le Serpent et tout ceux qui voudront bien m'entendre, que je ne verrai pas les premiers arbustes en bas du mur ! »

- *Discours de Traoul Lubumba
à un jeune gardien du feu.*

EN DEUX MOTS

Rapide survol du borbier le plus vaste de Sombre-Terre. Certains hésitent à appeler cette forêt vivante et hostile « borbier », plus enclins à la classer parmi les mortezones zéro (« Les mortezones zéro ? Celles où t'as aucune chance de t'en tirer, ZÉRO POUR CENT ! T'as pigé p'tite tête ? »)... une remarque approuvée par tous les marcheurs qui ont approché la Jungle Noire.

DE L'APOCALYPSE À NOS JOURS

.....

L'un des fragments de la météorite qui amena le Shankr sur Sombre-Terre s'abîma dans une forêt équatoriale, sur la rive d'un cours d'eau sinueux. La rare végétation qui survécut muta sous l'effet de la darknessence. À l'origine simple bosquet d'arbres sombres ployant sous la masse des lianes, la Jungle Noire s'étendit à une vitesse phénoménale, se développant sur les vestiges de la forêt équatoriale pourrissante. Depuis 250 PA, sa vitesse d'expansion a ralenti mais reste inquiétante — plus de deux kilomètres par an ! C'est le fragment météoritique qui lui a donné la première impulsion mais à mesure que la jungle repoussait l'orée de son domaine, ses effets



avantageux se sont fait moins sentir. Depuis 315, la Jungle Noire est trop étendue pour pouvoir encore bénéficier de l'influence de la météorite — ce qui ne l'empêche pas de s'étendre toujours et encore, simplement moins vite.

Actuellement, elle occupe l'ensemble de l'ancien Libéria — à l'exception de quelques bandes de désert et de chaos — et recouvre une partie importante de la Guinée et de la Côte d'Ivoire. Bizarrement, une fine bande de forêt suit les côtes solariennes, se rapprochant irrémédiablement du stallite de Sparta — elle a atteint la frontière séparant le Ghana du Togo. Le cœur de la forêt shankr se trouve dans les plateaux au nord d'Okhaen (sur les rives du fleuve Cavally). Le petit stallite est pratiquement assiégé par cette ignominie végétale. Seule une route de sable bordée par la forêt sur ses deux côtés, relie le puits de lumière au reste de Solaria. Si ce passage vient à être coupé, Okhaen pourra se considérer en état de siège.

ÉCOLOGIE

.....

C'est la végétation qui domine cette forêt. Il y a bien des shankréatures d'origine animale qui vivent dans cet enfer vert sombre mais ce sont les exceptions qui confirment la règle. Ici, le danger c'est les plantes.

Rares sont les espèces végétales qui ne sont pas dangereuses pour le marcheur dans cette forêt. Si elles ne considèrent pas l'homme comme une proie potentielle, elles s'en servent comme d'un hôte ou un terreau de choix. Les exemples qui suivent vous donneront quelques idées sur la variété des dangers qui attendent les marcheurs assez fous pour y pénétrer.

QUELQUES EXEMPLES DE PLANTES

LA RONCIANNE

Description : elle vit principalement à l'orée de la jungle et a la particularité de vivre en symbiose avec une espèce de fourmis grosses comme un pouce. C'est une ronce dont les branches ne dépassent jamais deux mètres. Elle se recroqueville dans

DESSCRIPTIF

Lorsque c'est possible, les plantes sont construites sur le modèle suivant.

Description : aspect, activité, régime alimentaire, etc.

Dissimulation : indique le SR du test de Sens + Percvoir permettant au marcheur de s'apercevoir du danger.

Vigueur : indique le SR d'un test de Force + Forcer nécessaire pour se dégager lorsque cela est possible.

Dommages : importance des dégâts.

Poison : éventuellement.

Vie : détermine la vitalité de la plante.

Remarque : si nécessaire.

un trou creusé par les insectes que ces derniers recouvrent d'une fine couche de terre et de débris divers. Lorsqu'un imprudent s'approche à moins d'un mètre de la cachette, la roncianne surgit. Ses branches s'accrochent aux chevilles de sa proie tentant de la ramener dans le trou où les fourmis attendent. Ses ronces sont extrêmement vivaces et mobiles, s'infiltrant sous les protections en cinq passes.

Dissimulation : 5, **Vigueur :** 3, **Dommages :** 2, la victime ne bénéficie plus des protections dès la cinquième passe (épines recourbées), **Vie :** 6.

Remarque : Si la victime rate deux tests de Forcer, elle se retrouve dans le trou. Les fourmis peuvent alors l'attaquer. Considérez la termitière comme ayant 5 dés pour l'attaque avec des dommages collectifs de 2 par passe. Il faut deux passes pour s'en débarrasser. Le marcheur survivant en sort écorché, son corps couvert de petites plaies. On ne la trouve qu'à l'orée de la jungle.

LE BOMBARD

Description : c'est un arbre qui se retrouve un peu partout dans la jungle, toujours en bosquet — le spécimen le plus vieux au centre. À la saison chaude, cet arbre ressemblant à un palmier avec plus de branches, lâche ses fruits. Ces derniers ressemblent à des noix de coco dont la surface serait recouverte de pointes longues comme un doigt. L'arbre est très sensible aux vibrations. Au passage d'une créature, il a tendance à lâcher plus facilement ses fruits. Les probabilités qu'elles tombent sur un marcheur sont de deux sur six et augmentent de un à chaque passe sous l'arbre. Lorsque le fruit rencontre

un être vivant, l'une de ses pointes se fiche dans la peau. Chaque pointe renferme une graine. Si la victime meurt, elle deviendra un terreau idéal pour la graine qui ne peut pousser en dehors d'un corps organique. Après coup, on comprend pourquoi ces bosquets sont si silencieux.

Dissimulation : 5, Dommages : 4, Vie : 25.

Remarque : lorsque l'on est conscient du danger, test d'Agilité + Esquive SR 4, permet de sortir de la zone. Le SR augmente à chaque passe supplémentaire passée sous les arbres. Les singes verts grimpent parfois au sommet afin de provoquer la chute des fruits (les probabilités d'être touchés sont doublées) ou les lancent eux-mêmes. Le fruit contient un lait très nutritif et le bois fait un bon matériau de construction.

L'EKLA

Description : un arbre courbé, peu de branches, toutes dirigées vers le haut. On les retrouve isolés ou en bosquet très clairsemé. Entre la saison du Vent et de la Chaleur, l'ekla mue. Son écorce est comme une gangue qu'il doit briser pour croître. Après avoir émis des craquements de mauvais augure pendant plusieurs heures, elle éclate en de multiples pointes de bois qui volent à grande vitesse dans un rayon de dix mètres. L'arbre est recouvert d'une substance visqueuse qui va sécher et durcir en quelques heures.

Dissimulation : 3, Dommages : 6 (–1 au delà de dix mètres), si les pointes ne sont pas retirées dans les minutes suivantes, la substance soude les pointes à la peau augmentant les dégâts de +2 à l'arrachage, Vie : 22.

Remarque : le craquement de l'un de ces ekla entraîne souvent ceux des alentours. Il est donc possible de se trouver entre « deux feux ». La substance se conserve cinq semaines à l'abri de l'air. Répandue sur une armure, elle augmente la Protection de cette dernière de +1.

LA STRANGULE

Description : Une des lianes carnivores les plus répandues. Elle est composée d'un cœur — un buisson dont les racines sortent de terre — et de longues lianes qui reposent sur le sol ou pendent dans les arbres. La strangule étend ses appendices dans toutes les directions, dès que l'un d'eux sent un déplacement d'air, il se dirige dans la direction. Lorsqu'une liane attrape une proie, elle la tire vers le buisson tandis que d'autres lianes viennent l'aider. Elles étouf-

fent leur proie avant de l'enterrer sous les racines du buisson. Les lianes bougent très régulièrement puisque très sensibles au moindre déplacement d'air, il faut être aveugle pour ne pas voir les lianes se tortiller. Le danger est de sous-estimer la distance à laquelle elles perçoivent un déplacement et sa vitesse. La strangule a un régime purement carnivore. Pour attirer des proies, elle fait pousser des fruits sucrés.

Dissimulation : 1, Vigueur : 5, Dommages : asphyxie, Vie : 18.

Remarque : La victime perd un dé en combat du fait de Les fruits sont excellents, un test de Résistance + Contrôler SR 2 est nécessaire pour ne pas en devenir dépendant car le fruit cache une substance psychotrope.

LE CROK

Description : Une plante poussant à ras du sol, possédant quatre longues et larges feuilles à peine recourbées qui cachent un gros bulbe. Les bords sont ciselés et dentelés. Le krok est une sorte de piège à loup. Lorsque l'on pose le pied dessus, les quatre feuilles — aussi dures que du métal — se relèvent en coinçant le pied de la victime. Alors que cette dernière tente de se dégager, le bulbe libère les sucs digestifs qu'il contient. Les survivants en ressortent souvent estropiés.

Dissimulation : 4, Vigueur : 5, Dommages : feuilles-étaux 2, acide puissant 8 — il ronge toute armure autre que la chitine au rythme d'un point de protection par passe, Vie : 6.

Remarque : deux tests de Survie + Essences rares SR 3 permettent de découper les feuilles (dommages +1) et d'extraire le bulbe plein d'acide intact, utilisable comme un grenadion.

L'HURL

Description : une sorte de fleur se terminant en une sorte de tube dressé vers le Noir Nuage. Elle se regroupe en colonies formant un parterre dans les clairières. Ces colonies ont une conscience collective. Elle guette l'arrivée de visiteurs. Lorsque celui se retrouve au centre, les hurls expulsent leurs spores. Inhalées, ces dernières rendent la victime folle de douleur. Elle finit par se suicider ou meurt dans des spasmes violents (la spore dérègle complètement la sécrétion hormonale de l'hôte). Le cadavre devient bleu-noir et sert de support à une nouvelle colonie. L'hurl est dépourvue de spores à la saison froide.

Dissimulation : 3, Dommages : 0, Poison : Virulence : 7, Période : 1 heure, Dispersion : 1, Vie : 2.

Remarque : il existe des variante de l'hurl, dont l'hyre. Cette dernière est un parasite beaucoup moins agressif. (Virulence 3, Période 1 an, Dispersion 0). Une fois dans l'hôte par un dérèglement de certaines hormones, elle va rendre sa victime plus violente. À chaque fois que la situation s'y prête, vous pourrez exiger un test de Trempe + Résister SR 3, en cas d'échec, la victime rentre dans une folie furieuse voir sanglante.

LE MYKROM

Description : très rare, on en trouve au cœur de la forêt. C'est un champignon atteignant jusqu'à vingt mètres de haut. Il ressemble à un énorme cône pointé vers le bas. Le mykrom agit comme un filtre qui absorbe la darkessence de l'air. Elle est mélangée au liquide visqueux situé au centre du cône. Lorsque le liquide sature, il durcit et donne des cailloux noirs — moins de quinze kilos. Le mykrom se gonfle à sa base avant de les expulser de son tube à plusieurs centaines de mètres de hauteur ! Les cailloux après être retombés, s'enfoncent dans le sol en enrichissant la terre en darkessence — ils se dissolvent lentement à la saison des pluies.

Dissimulation : 0/2 pour les cailloux noirs qui retombent en sifflant (Agilité + Esquive SR 3), Dommages : recevoir un de ces cailloux de darkessence signifie la mort/23, Vie : 50.

Remarque : le mykrom est essentiel au cycle de la Jungle Noire. Il lui permet de croître. Ces champignons très rares — une douzaine — augmentent leur nombre à mesure que le sol aux alentours est assez saturé en darkessence. Les mandrills grimpent parfois à leur sommet pour y jeter ce qui leur passe par les mains. Cela a pour effet de provoquer une expulsion prématurée de liquide ou de cailloux. Un dirigeable volant à trop basse altitude pourrait être atteint par les projectiles.

LE TERTRE

Il ressemble à un tas de mousse noire, mouvant, haut de cinq mètres. C'est une shankcréature assez rare. Heureusement, car une rencontre est souvent fatale. Le tertre est presque toujours en mouvement, dévorant la faune et la flore qu'il trouve sur son passage lorsque la faim le prend — trop souvent. Une fois qu'il a pris une proie en chasse, il ne s'arrête plus.

LA COLONISATION

Une partie de la végétation de la forêt sert presque uniquement à la conquête de terrain. Les espèces végétales qui dépendent le moins de l'archessence colonisent les premières le milieu. Ces « espèces éclaireuses » répandent dans la terre une dose de leur sève contaminée afin d'enrichir suffisamment la terre en archessence pour les autres espèces de la forêt.

Des espèces de ronces, comme la roncianne, connaissent une croissance rapide. Ces fourrés épineux sont les premiers à envahir le milieu. Les ronces les plus longues lorsqu'elles touchent le sol, font des racines et forment rapidement de nouveaux fourrés — d'où leur surnom de « ronces saute-moutons » dans le langage très particulier des gardiens du feu de Portail. D'autres plantes progressent grâce à leur rhizome — une racine souterraine qui sort de temps en temps de terre en faisant une pousse. Beaucoup plus difficiles à repérer, les marcheurs de Portail retournent la zone brûlée (voir la description de Portail, dans ce supplément) à coup de pioches et d'explosifs afin de trouver ces rhizomes capables de passer sous les lignes de défense. Il arrive parfois que des Dégénérés se risquent jusqu'aux lignes de défense et essayent de lancer des fruits ou des poches pleines de graines dans le cimetière d'épaves. D'autres plantes ont des racines aériennes et se déplacent de cette manière. Leur vitesse de déplacement n'est jamais très importante (dix mètres par heure au mieux). Enfin la manière la plus sournoise et discrète de pénétrer dans Portail reste les spores et les graines, emportées par les courants aériens à la saison du Vent ou accrochés aux vêtements des mineurs de la mine de Terre Noire. Cependant toutes ces graines n'arrivent que très difficilement à s'implanter dans une terre trop pauvre en darkessence. Même si quelques plantes arrivent à s'épanouir au milieu des carcasses métalliques de Portail, elles finissent presque toujours par être repérées par les patrouilles de gardien du feu qui les traquent.

Note : bien évidemment, Douleur peut donner une orientation approximative à la Jungle Noire. C'est ainsi qu'une bande noire se dirige progressivement vers Sparta et qu'Okhaen tend à être entouré de toute part par la sombre forêt.

Il lui arrive aussi de s'immobiliser, guettant le passage d'une proie. Il dégage une odeur de végétaux en décomposition qui peut le trahir. Le tertre étouffe ses victimes après les avoir englobés dans sa masse imposante. Pour se dépêtrer de la masse végétale, il faut réussir un test de Force + Forcer SR 7. De manière générale, le salut d'un marcheur ainsi emprisonné dépend de ses compagnons.

AGILITÉ 3/Camoufler 3
 FORCE 7/Forcer 6, Porter 8
 HARGNE 8/Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 6
 MOUVEMENT 1/Sprinter 1
 PRESTANCE 3/Impressionner 1
 RÉSISTANCE 7/Contrôler 3, Endurer 6, Régénérer 4
 SENS 2/Chercher 1, Percevoir 1,
 TREMPE 5/Résister 3, Surmonter 4

Armes :

Écrasement : Dommages +3 (non encaissables)
 Asphyxie

Armure : épaisse couche végétale (Pr. 1)

Ressources

Vie : 27

Pouvoirs shankr

Drain (mois)
 Régénération
 Poison

LA FAUNE

LE SINGE VERT

C'est un singe au pelage vert sombre faisant la moitié d'un homme, les bras et les jambes sont longs, une double rangée de petites dents pointues. Il vit en groupe d'une quinzaine d'individus la plupart du temps au plus haut des arbres. Il est omnivore avec une préférence marquée pour la viande. Intelligent et rusé, il préférera agresser les étrangers à distance et ne s'engagera dans une mêlée que s'il a une chance de gagner. Sa technique de chasse habituelle consiste à lancer des objets sur sa proie depuis la cime des arbres.

AGILITÉ 6/Camoufler 4, Esquiver 3, Sauter 4
 FORCE 3/Forcer 1, Lancer 5, Porter 1
 HARGNE 4/Agresser 3, Surprendre 3
 MOUVEMENT 4/Grimper 6, Sprinter 3
 PRESTANCE 3/Impressionner 1 (3*)
 RÉSISTANCE 2/Contrôler 2, Régénérer 2
 SENS 3/Chercher 2, Percevoir 3
 TREMPE 2/Motiver 1 (4*), Résister 1 (4*), Surmonter 1 (4*)
 * = en groupe

Armes :

Morsure : +3

Armure : aucune

Ressources

Vie : 13

Énergie : 5

LE MANDRILL

Il ne dépasse jamais un mètre soixante de haut, il est doté d'un pelage sombre, de dents pointues et de griffes. Plus grand et plus fort que le singe vert, il vit en groupe plus restreint ne dépassant jamais les dix individus. Il vit autant dans les arbres que sur le sol. Les mandrills défendent leur territoire avec férocité. Ils gardent parfois certaines zones pour le compte de Douleur.

Pour les caractéristiques reportez-vous à celle du singe blanc (*DkE* 2, p. 205) avec Force 6, Impressionner 3 (6 en groupe), Trempe 4 et Motiver 2 (5 en groupe).

LE RAZORBACK À PLAQUES

Il est identique — en apparence — au razorback commun (comme la Hyène *DkE* 2 p. 201 avec Défense : Dommages : +4) à l'exception des plaques osseuses qui lui fournissent une protection supplémentaire (Pr.3). Il vit plutôt vers l'extérieur de la Jungle Noire.

LES HAUTS LIEUX

DE LA JUNGLE NOIRE

LE TEMPLE DE DOULEUR

De la première tribu d'adaptés qui vouait un culte sanguinaire à Douleur alors qu'il n'était pas encore un Seigneur du Fléau, il ne restait pas grand chose après l'attaque des Okhaénites. Les survivants — surnommés les Dégénérés par les habitants du portail — se sont enfoncés plus en avant dans la Jungle Noire. Les effectifs de la tribu sont de nouveaux corrects (une centaine). De plus, ils ont retrouvés leur idole qu'ils servent tous fidèlement jusqu'à la mort. En l'honneur de Douleur, ils ont édifié un nouveau temple près de leur village — à moins de trois heures

de marche de la météorite. La tribu capture parfois des petits groupe de voyageurs passant trop près de l'orée de la jungle. Mais le plus souvent, il tente d'enlever des mineurs de Portail travaillant à la mine de Terre Noire. Les prisonniers sont sacrifiés à leur maître après des heures de torture. Pour les Dégénérés, prenez l'archétype du chasseur (*DkE* 2 p. 40) et ajoutez Lancer 4, Région: Jungle Noire 6.

LE CAMP HARCKON

La septième Maison a construit un petit port, situé en bordure de mer, à l'embouchure de l'ancien fleuve Saint-Paul (Libéria). Il comprend trois embarcadères, deux entrepôts et une tour de garde. Il fait face à une vaste mangrove. À un kilomètre dans les terres, se dresse un petit village. Il comporte deux bâtiments — un pour les Harckons, un pour les esclaves, un enclos pour les mandrills et un mirador. Les Harckons tentent de créer une sorte de Sève noire. Ils ont dressé les singes à chercher les cailloux expulsés par les mykroms. Une fois trouvés, ces cailloux sont détérés par les esclaves — leur espérance de vie est inférieure à six mois — et ramenés à la ferme où ils sont jetés dans des cuves d'eau chaude. On récupère le liquide fortement concentré en darkessence que l'on stocke dans des barils de l'entrepôt. L'un des Harckons tente actuellement de créer des espèces végétales horribles. Une des idées de ce botaniste dément est de créer une espèce de rueg contaminé qui se répandrait plus vite que les espèces actuelles. Le liquide est ensuite acheminé par bateaux côtiers puis caravanes jusqu'aux bases harckons où il sera redistribué ou servira dans la fabrication de darkefacts. Les gardes sont ridiculement peu nombreux — trois aux embarcadères, six pour les esclaves (Harckon, *DkE* 2 p. 186, gardes: maraudeurs, p. 210).

Cette extraction systématique provoque un affaiblissement local de la Jungle Noire. Douleur est sur le point d'envoyer ses troupes sur le camp tout en sachant que les Harckons se contentent d'obéir à Lombard, le Seigneur Chaos.

LA MANGROUE

En face des embarcadères harckons, sur la rive nord du fleuve, commence la mangrove. Issu de

l'avancée de l'océan atlantique dans l'embouchure du Saint Paul, ce marais de vingt kilomètres de côté, abrite la faune habituelle à ce milieu. C'est une enclave marécageuse presque paisible en comparaison du reste de la Jungle Noire.

LA TANIÈRE DE DOULEUR

Elle est située tout près de la météorite, dans un trou creusé à l'aide de ses griffes démesurées, presque au pied du premier mykrom — le plus haut. Les alentours sont constamment gardés par des shankréatures et quelques fidèles de la tribu dégénérée. Il n'y a rien à l'intérieur de la tanière, à l'exception d'un tas d'ossements impressionnant qui se prolonge jusqu'à l'extérieur.

INTRIGUES

.....

VENGEANCE

Douleur n'a jamais oublié le massacre de ses premiers fidèles par les okhaénites. La présence d'un stallite à la lisière de son domaine est insupportable. Le Seigneur du Fléau veut se venger de ces humains qui osent ainsi se moquer de lui. Si cela ne tenait qu'à lui, il enverrait son prochain contingent de shankréatures sur le stallite, mais son maître veut qu'il s'occupe d'abord de Portail.

Douleur a une idée de la manière dont il va s'y prendre. Il attaquera d'abord la mine de Terre Noire après l'arrivée des bateaux. Un assaut massif et rapide lui permettra de massacrer les humains et de s'emparer des embarcations avant qu'ils aient pu larguer les amarres. Il lui faudra ensuite la coopération de quelques Légionnaires ou konkalites pour les bateaux. Ainsi, il pourra attaquer Portail par deux côtés en même temps. Lorsqu'il aura fait son devoir, il pourra tourner toute sa fureur et sa cruauté vers Okhaen.

Il l'isolera d'abord du reste du monde en coupant l'unique voie d'accès: une avancée de désert large de trois kilomètres. Pour accélérer les choses — car Douleur n'est pas le plus patient des Seigneurs du Fléau, l'ancien mandrill a décidé de sortir la météorite du lit pour la rapprocher de l'orée de la forêt.

Il envisage même de la fragmenter en morceaux puis les déposer autour du puits de lumière. Douleur veut étouffer Okhaen lentement. Il sourit déjà à l'idée du désespoir des Okhaénites lorsque sa jungle sera en vue où qu'ils soient sur les remparts. Il veut d'abord les entendre longuement crier d'angoisse et d'accablement avant qu'ils ne hurlent entre ses mains. Et pendant que Douleur rêve, ses fidèles construisent tant bien que mal un pont pour faire passer la météorite sur l'autre rive du Cavally, puis il faudra la faire rouler à l'aide de rondins de bois... bref un travail qui prendra de nombreux mois.

LA TENSION ENTRE CHAOS ET DOULEUR

pour patienter, Douleur s'attaquera sûrement au camp des Harckons, n'épargnant peut-être personne. Il en profitera pour piller les barils de darkessence qui serviront à sa campagne d'invasion. Lombard risque de prendre cette attaque pour une provocation et vouloir se venger. Des konkalites pourraient très bien manipuler les PJ pour leur faire découvrir la préparation d'une attaque de la mine. Au mieux, c'est un Harckon qui se laisse nonchalamment suivre par les PJ et qui leur ouvre un passage plus ou moins sauf à travers la jungle — jusqu'à un fragment ? — afin de leur faire comprendre la tentative d'isolement de Douleur.

QU'EN FAIRE ?

.....

C'est un milieu très dangereux et il est impensable que des marcheurs inexpérimentés ou presque puissent survivre à une expédition dans la jungle. Le développement de la compétence Région : Jungle Noire est indispensable. Quelles que soient les raisons qui peuvent pousser les PJ à pénétrer dans la forêt, il leur faudra être accompagnés d'un marcheur la connaissant — un Okhaénite ou un habitant de Portail — ou avoir le temps de se faire enseigner la base auprès de cette même personne.

Les moyens d'intégrer la Jungle Noire à vos scénarios sont multiples. En dehors des idées de campagne détaillées ci-dessus, voici quelques pistes.

• **“ ON COLLEJON TOMBE ! ”.** Les PJ embarqués dans un dirigeable ou sur bateau, ne peuvent atteindre Portail à cause d'une avarie. Les voilà obligés de poser le pied dans la jungle — aussi loin que vous voulez. Commence alors une des traversées qui marquera leur existence et qui devrait faire grimper leur côte de popularité (quelques points de Renommée pour un tel exploit).

• **À LA RECHERCHE DE LA FLAMME.** Une variante du scénario précédent, consiste à aller chercher les rescapés d'un accident de dirigeable dans la jungle. Les PJ se porteront-ils volontaires pour aller chercher La Flamme, perdue dans cet enfer vert avec des plans importants ?

• **DES ENVOYÉS DE LA SEPTIÈME MAISON** ont vidé les deux dernières sessions de la Concentration d'un nombre impressionnant d'esclave. Curieux de savoir à qui ils vont bien pouvoir servir, un frère Tweg embauche les PJ pour savoir quel sera leur destin. Leur enquête devrait les mener jusqu'à la Jungle Noire, dans le camp des Harckons.

• **PRISONNIERS.** La solution la plus ingrate de présenter la jungle à vos PJ est de les y amener la chaîne au cou. Ils peuvent se retrouver prisonniers des Harckons et profiter de l'attaque des envoyés de Douleur pour fuir via la mangrove ou être aux mains des Dégénérés qui les destinent à être le prochain cadeau de Douleur. Seront-ils sauvés par les Harckons vengeurs ou leur astuce suffira t-elle ?

• **MISSION SUICIDE.** Okhaen est déjà coupé du reste du monde, Portail subit des assaut depuis des semaines, abandonnant tous les jours un peu plus de terrain. On décide d'envoyer *L'Espoir* — avec La Flamme comme pilote — pour une dernière mission : rempli à ras bord d'huile de rüeg et de pétrole, le dirigeable aà pour cible une bande de jungle épaisse d'une centaine de mètres qui bloque l'accès au reste de Solaria. Il faut des marcheurs téméraires et sans famille pour enflammer le tout au moment propice. Les PJ disposent de deltaplanes blorette (*La Vapeur*, p. 38) pour évacuer. Même s'ils atterrissent sains et saufs, il faudra qu'ils accomplissent l'exploit de rejoindre Okhaen avec toutes les shankréatures qui rôdent autour.

LA NOUVELLE LÉGION DES DAMNÉS

« Faut être réaliste. On est mal, et ça ne va pas s'arranger. Jusqu'à cette foutue croisade dans la Roke, nous avions l'avantage sur les marcheurs. Meilleure connaissance du terrain, supériorité numérique, sans oublier les dons de notre Maître. Pouvaient pas s'aligner. Mais depuis trois ans, ces enfoirés ont complètement changé la donne.

Comment vous voulez attaquer leurs saloperies de machines blindées avec les anciennes méthodes? Oh, les arrêter, c'est facile. Suffit de creuser des trous dans la route ou d'arracher les rails. Mais après? On charge comme avant, en tas, et on se fait écharper par leurs canons. Non, les embuscades, c'est fini. Si on veut les affronter sur leur terrain, va falloir faire comme eux, se mettre à faire des machines et des explosifs. »

– Emer Ertensen, un soir de déprime, en 318

OÙ LE PLACER ?

N'importe où, pourvu que ce soit loin d'un stalite, et dans un milieu assez hostile pour décourager les visites. De toute façon, la même chose est en train d'arriver, sans concertation préalable, dans tout Sombre-Terre. Paradoxalement, pour les forces des Ténèbres, la logistique d'une implantation industrielle est beaucoup plus simple que pour les célestes. Pas besoin d'éclairage, le confort peut rester rudimentaire, le taux de pertes « acceptable » est colossal, et les périls de l'Obscur sont bien plus faciles à contrôler. Bien sûr, tout ne joue pas en leur faveur, sans quoi les stallites auraient vraiment du souci à se faire. Les serviteurs du Shankr partent avec un énorme retard



EN DEUX MOTS

Le pire cauchemar des compagnies se réalise : les créatures du Shankr commencent leur propre révolution industrielle.

technologique. Mais leur vrai problème est social : comment faire travailler ensemble des créatures régies par l'instinct plus que par la raison ?

HISTORIQUE

Emer Ertensen (l'aîné des fils Ertensen, voir un peu plus loin), a quitté la ferme familiale il y a bien longtemps. Il s'est joint à une tribu de sombre-fils,

a participé à plusieurs campagnes de la Légion des Damnés, a pillé, violé et massacré au nom des Ténèbres... avant de découvrir à ses dépens la puissance de l'acier et de la vapeur. Horriblement brûlé lors d'une embuscade ratée contre l'un des premiers landeurs, il a passé plusieurs mois de convalescence à réfléchir aux moyens de contrer cette nouvelle menace.

Début 319, il a dirigé un raid contre une petite tribu d'adaptés dont le seul tort était de vivre non loin des vestiges d'une mine de charbon. Située très loin des stallites, elle n'avait été repérée par aucun marcheur.

Pour l'étape suivante, Emer a pris contact avec Sidhjour, une marcheuse konkalite. Celle-ci s'est rendue dans un stallite assez éloigné, où elle a lancé une campagne de recrutement discrète. Prétendant parler au nom d'une compagnie nouvellement fondée, elle a offert des conditions de travail mirobolantes à quelques techniciens spécialisés dans la construction de chars à vapeur. Ce genre de tentative de recrutement étant monnaie courante depuis le début de l'ère du Contact, personne ne s'est douté de rien. Ceux qui ont accepté sa proposition se sont retrouvés au beau milieu de l'Obscur, avec leurs familles, entourés de shankcréatures et de sombre-fils qui leur proposaient un marché beaucoup moins avantageux : « servez-nous ou mourrez ».

En un peu plus d'un an, la mine d'Emer est devenue un centre industriel de taille respectable. Les tests de ces premiers chars à vapeur ont commencé il y a deux mois par l'attaque d'une caravane, suivie par un raid sur un avant-poste en construction, puis par une attaque en règle sur le chantier d'une route. Toutes ces opérations ont été des succès, et ont procuré à Emer des quantités d'esclaves et de matériel.

LES LIEUX

Emer a fait l'impossible pour que sa mine soit indétectable depuis les airs. Les installations sont soit profondément enfouies sous le sol, soit camouflées de manière à ressembler à des blocs de roche. Tous les lieux décrits ci-dessous sont reliés par des couloirs souterrains. Sauf indication contraire, ils ont été creusés à même la cendre, consolidés tant bien

que mal par des étais métalliques, et sont dépourvus de système d'éclairage.

Bien sûr, il est impossible de dissimuler les flammes et la fumée du haut-fourneau. En soi, ce n'est pas si gênant : d'en haut, on peut les confondre avec une mini-éruption volcanique. Il faudrait une extraordinaire malchance pour qu'un pilote passe assez bas pour se rendre compte de leur vraie nature (or, la plupart des airgonauts préfèrent contourner les flux d'air chaud).

VISITE

• **LA MINE.** Un puits ouvert à tous vents, avec deux simples échelles métalliques rouillées qui s'enfoncent dans le vide. Il y a un palier tous les vingt mètres environ — un échafaudage branlant, à partir duquel des galeries creusées dans la roche s'enfoncent dans la paroi. Les échelles disparaissent au quatrième palier (le fond du puits n'a jamais été exploré, et se trouve au moins cent mètres plus bas). Au lieu d'être remontés à la surface pour former un terril, les débris de roche y sont jetés, ainsi que les cadavres des mineurs morts d'épuisement.

Les cinquante ouvriers qui travaillent dans la mine dorment dans une grande salle souterraine, au premier niveau. C'est également à cet étage qu'ils remontent le charbon par les échelles, à dos d'homme. À gauche de leur salle de repos s'ouvre un tunnel qui conduit au garage — et au dépôt de carburant.

• **LE CHANTIER.** À trois cents mètres à l'ouest de la mine, c'est une salle immense, visiblement un vestige de l'Avant, à moitié enfouie sous une couche de cendres solidifiée. Elle était dépourvue de toit, mais Emer a fait poser une bâche peinte en noir pour tromper une éventuelle surveillance aérienne. Au centre de la salle se dresse une colossale masse de métal noir, un dieu barbare qui bave des flots de métal incandescent : le haut-fourneau. Peu performant par rapport à ceux de la plupart des stallites, il est largement suffisant pour les besoins d'Emer. Les principales pièces des landeurs sont fondues et assemblées sur place. À droite de la salle, une forge plus conventionnelle a été aménagée pour fabriquer les pièces les plus simples. La zone d'assemblage se trouve entre les deux. Au total, une quarantaine d'esclaves travaillent et dorment sur place, sous la surveillance d'une douzaine de légionnaires.

• **LE GARAGE.** Un ancien parking de l'Avant, situé à deux cents mètres au nord du chantier. Il contient des dizaines de carcasses de voitures, qui sont progressivement converties en matière première pour le haut-fourneau (le tunnel qui relie garage et chantier est éclairé par des lampes à huile, et assez large pour que les esclaves puissent y traîner une voiture entière).

Entre deux raids, les véhicules de la Légion sont garés là, sous la surveillance de cinq sombre-fils disciplinés. Ils dorment sur place, et s'occupent également de l'entretien des machines.

Depuis la surface, on accède au garage par une rampe en béton. La grande porte-rideau métallique qui se repliait dans le plafond a été remplacée par deux battants renforcés, percés de meurtrières. Elle ne résisterait pas à la charge d'un fracas, mais c'est à peu près tout ce qui risque de la démolir. Au cas où cela se produirait, un canon à vapeur fixe, d'un calibre inusité, a été installé juste en face. Sa chaudière est éteinte en temps normal. À partir de la première alerte, il faut deux heures pour obtenir une pression suffisante pour qu'il puisse tirer.

• **LA CASERNE.** À cinq cents mètres au sud de la mine. C'est un mélange de rez-de-chaussée d'immeubles de l'Avant et de caves aménagées pour les besoins des trente à cinquante légionnaires qui y résident. Les prisonniers n'y vont jamais — ou alors, pour être mis à mort de toutes sortes de manières horribles. Emer a veillé à ce que l'endroit soit adapté à la guérilla. Une force d'invasion devrait progresser salle par salle, couloir par couloir. Les pièges sont nombreux et relativement créatifs, allant de la bonne vieille fosse camouflée au lance-flammes primitif. Si la défaite paraît certaine, les légionnaires évacuent par trois tunnels qui conduisent à l'extérieur, à près d'un kilomètre de là. (Du dehors, leurs entrées sont à peu près impossibles à repérer.)

• **LES QUARTIERS DES DOMINANTS.** Juste au sud du puits de mine, c'est un bâtiment rond, visiblement une construction de l'Avant. Jusqu'en 2054, c'était un Musée de la Mine (le puits avait été désaffecté vers 1950 — il ne restait plus assez de charbon pour qu'il soit rentable, mais les besoins de la Légion sont très inférieurs à ceux des actionnaires d'il y a bientôt quatre siècles). Le rez-de-chaussée, soigneusement fortifié, abrite Emer, sa femme et

ARMEMENT

ARMES CONVENTIONNELLES

• **Les chars à voile.** Une vingtaine ont été construits, dix autres sont en production.

• **Les chars à vapeur.** Ils sont grosso modo équivalents à des landeurs un peu plus petits que la moyenne, avec une chaudière un peu plus grosse. Ils sont dépourvus de tout système d'éclairage. Cela n'en fait pas des engins « furtifs » pour autant : ils sont tout aussi bruyants que n'importe quelle machine à vapeur.

• **Le char de commandement.** Un fracas capturé il y a quelques semaines. Il appartenait à une mission de prôneurs itinérants. Emer a pris beaucoup de plaisir à redécorer le luxueux compartiment d'habitation situé derrière le tender. Quant au wagon blindé qui servait de réfectoire et de réserve, il a été reconverti en transport de troupes, assez spacieux pour tous les légionnaires présents sur le site.

NOUVELLES INVENTIONS

• **Les lance-harpons.** Emer se méfie des machines volantes. Il a donc fait construire trois « armes anti-aériennes » primitives. Sur un châssis de landeur, il a fait installer une tourelle, dotée d'un petit canon à vapeur modifié, destiné à tirer vers le haut. Il projette à cent mètres de distance des harpons enflammés terminés par de petites bouteilles d'huile de rue qui se brisent lors de l'impact. Le dispositif n'a jamais été testé en conditions de combat, mais il pourrait tout à fait mettre le feu à l'enveloppe d'un dirigeable, à condition que ce dernier vole assez bas. Les lance-harpons ont encore un gros inconvénient : leur propulsion est assurée par la même chaudière que le canon, et elle est trop puissante pour le moteur. Cela les rend capables de pointes de vitesse exceptionnelles, mais au prix de nombreuses pannes mécaniques.

• **Le canon de siège.** Un seul prototype de cette arme se trouve dans un coin du garage. C'est un engin chenillé, qui se compose d'un châssis de fracas et d'une petite chaudière destinée au déplacement. Tout cela sert à déplacer un énorme canon à vapeur, qui tire des projectiles en métal (stockés sous le tendeur de la chaudière secondaire, celle qui alimente le canon). Tel quel, l'engin se traîne péniblement à quinze kilomètres à l'heure en plaine, mais il pourrait détruire un rempart en une douzaine de tirs.

l'autre couple de dominants. Une salle sert de resserre : Emer y a entassé pêle-mêle toutes les collections du musée. Un antéquaire qui prendrait le temps de trier tous ces vestiges découvrirait notamment un modèle de lampe de sécurité anti-grisou, le genre de choses dont des milliers de mineurs rêvent tous les jours.

Le sous-sol, dont les accès sont barrés par de solides portes métalliques, sert de prison aux techniciens humains et à leurs familles. Lorsqu'ils en sortent, c'est sous la surveillance de deux gardes par personne, et uniquement pour de brèves promenades.

LOGISTIQUE

- **L'EAU.** Elle ne manque pas. Une rivière coule à proximité, et la nappe phréatique ne doit pas être bien loin. De nombreuses infiltrations se produisent dans la mine, noyant de temps en temps quelques mineurs. Les galeries inondées sont purement et simplement abandonnées. Un groupe pourrait y rester caché des semaines entières, à condition d'accepter d'avoir de l'eau jusqu'aux genoux et de lutter contre le courant qui vous entraîne sournoisement vers le grand puits central.

Le garage a été relié à la rivière par une canalisation. Un réservoir de plusieurs milliers de litres, dissimulé dans la paroi est de la salle, sert à faire le plein des réservoirs. Couper la canalisation n'empêcherait pas les chars de livrer bataille, mais limiterait leur autonomie à une douzaine d'heures.

- **LA NOURRITURE.** Une vingtaine d'esclaves font pousser du rueg et des champignons dans trois salles du deuxième niveau de la mine. Les légionnaires chassent (Emer estime que c'est un bon entraînement au combat). Les légionnaires vivent plutôt confortablement. En revanche, les esclaves se nourrissent de bouillon de rueg et des rats qu'ils arrivent parfois à attraper. L'espérance de vie d'un esclave est de six mois, après quoi, la malnutrition engendre une telle faiblesse qu'il meurt d'épuisement ou de maladie. Comme les razzias amènent un flot constant de nouveaux captifs, Emer s'en soucie peu.

LES GENS

.....

EMER ERTENSEN

2,10 m, peau très blanche, yeux rouges phosphorescents, longs cheveux noirs, pilosité développée, longs bras simiesques, visage aux traits réguliers, assez beaux. Il s'exprime dans un langage châtié que lui envieraient bien des prôneurs. En situation de combat, porte une armure de cuir noir ; autrement, préfère des vêtements amples et confortables qui dissimulent les brûlures de son torse.

Emer se considère comme un « moderne ». Servir le Shankr soit, mais efficacement, et dans le confort. Où est l'intérêt de rôder dans l'Obscur en attaquant les marcheurs égarés, quand on peut en tuer des centaines en faisant à peine plus d'efforts ? Selon ses besoins, il peut aussi bien jouer les visionnaires raffinés que les brutes sanguinaires, et passer de l'un à l'autre en une fraction de seconde. Il sait que cela terrorise les spectateurs.

AGILITÉ 4/Camoufler 2, Esquiver 4, Sauter 2
FORCE 5/Forcer 3, Lancer 2, Porter 2
HARGNE 5/Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 3
MOUVEMENT 3/Grimper 2, Sprinter 3
PRESTANCE 3/Impressionner 4, Influencer 2
RÉSISTANCE 4/Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 3
SENS 3/Chercher 2, Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 2/Motiver 3, Résister 1, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 5/Esponton 3, Hachoir 4, Hachette 3, Pistol à rueg 4
COMMUNICATION 3/Baratin 1, Éloquence 3
ÉRUDITION 2/Coutumes : (Konkal 2, Légion 5), Région : Solaria 2, Roke 2, Shankréatures 3
SURVIE 5/Animaux : Hyène 1, Razorback 3, Milieux : Désert 3, Marais 3, Mortezones 5, Autres 2, Pister 2
TECHNIQUES 3/Métal 2, Vapeur 2, Char à voile 2, Véhicule à vapeur 3

Armes :

Esponton : Dommages +5, Défense +2, Enc. 1

Tranchoir : Dommages + 5

Hachette : Dommages +5

Pistol à rueg : Dommages +6

Armure : armure de cuir noir complète (Pr. 2, Enc 1)
Sombre-fils (contaminé au niveau 2.3)

Ressources

Vie : 18

Énergie : 11

Renommée : Rang 2 - Célèbre

WALRAU ERTENSEN

1,35 m, bossue, cheveux gras, verrues, voix aigrette, ne se sépare jamais de son couteau de boucher, de son hachoir et de son fouet.

Walrau est la fille d'Emer (il n'a jamais dit avec qui — ou quoi — il l'avait eue). Elle n'a qu'une dizaine d'années, mais c'est déjà un très vilain petit monstre. Elle supervise les opérations dans la champignonnière, mais sa vraie passion reste le haut-fourneau. Elle passe beaucoup de temps dans l'atelier, observant les opérations d'assemblage avec fascination, et punissant sauvagement la moindre tentative de « sabotage » (une pause de vingt secondes pour s'éponger le front est un sabotage). Elle adore couper des doigts d'un brusque coup de hachoir. Le seul prisonnier avec qui elle se montre à peu près sympathique est Orvin. À la grande terreur de ce dernier, elle a tout ce qu'il faut pour être, un jour, un ingénieur de talent.

IONA

1,60 m, brune, cheveux coupés ras, paraît tout à fait humaine, grande, musclée sans excès, moyennement jolie, commence à s'empâter, fait visiblement peur aux autres légionnaires.

Emer est le mâle dominant, qui dirige toute la troupe. Iona joue le même rôle auprès des femmes. Emer est son partenaire régulier, mais elle fait volontiers des extras parmi les légionnaires et, parfois, parmi les esclaves (ces derniers survivent rarement à ses attentions). Iona est humaine, très légèrement contaminée par la darkessence, mais complètement folle, d'une folie froide et haineuse. Elle déteste Walrau, qui le lui rend bien.

AGILITÉ 2/Esquiver 2, Sauter 3

FORCE 5/Forcer 4, Porter 2

HARGNE 5/Agresser 5, Supporter 2, Surprendre 1

MOUVEMENT 3/Sprinter 1

PRESTANCE 2/Impressionner 4, Séduire 2

RÉSISTANCE 4/Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3

SENS 2/Chercher 3, Percevoir 1, S'orienter 1

TREMPE 3/Motiver 1, Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 4/Entraîneur 4, Laniard 2

COMMUNICATION 2/Représentations 2, Empathie 1

ÉRUDITION 2/Coutumes (Légion) 3, Région :

Solaria 1, Roke 3, Shankréatures 2

SURVIE 4/Milieus : Désert 3, Chaos 2, Montagne 2, Marais 3, Mortezones 4

TECHNIQUES 2/Char à voile 2, Véhicules à vapeur 2

Armes :

Entraîneur : Dommages +5 Défense +1

Laniard : Dommages +4

Armure : armure de cuir (Pr. 1)

Ressources

Vie : 18

Énergie : 12

Renommée : Rang 1 - Estimée

SOGHÖR HATE

2, 05 m, velu comme un gorille, longues canines proéminentes, méprise ouvertement les vêtements, se contente d'un harnais en cuir supportant toutes sortes d'armes.

Soghör est le chef d'une autre troupe de légionnaires qui vit non loin de là (une vingtaine de guerriers). Il a entendu parler des exploits d'Emer. Contrairement à ce dernier, c'est un traditionaliste, pour qui la guerre est faite de coups de main, de viols, de pillages et de monumentales bitures à l'alcool de rue. Il est bon tacticien, mais ce talent mis à part, il est extrêmement bas de plafond. L'expérience d'Emer lui déplaît, mais il n'ose pas le défier en combat singulier (un petit coup de pouce de la part des PJ pourrait suffire, s'ils pensent à cette tactique).

Cf. la fiche du Maraudeur, p. 270 de *DkE* 2, avec Force 5, Impressionner 3, Arts Martiaux 4, Falchion 5, Marchandage 2, Coutumes (Légion) 3, Région : Solaria 1, Roke 1

NÖRH, LÉGIONNAIRE TYPE

I, 75 m, humain visiblement mais légèrement touché par l'archessence sombre, réflexes trop rapides pour être normaux, passe beaucoup de temps à aiguiser ses lames.

L'histoire de Nörh est tout à fait banale. Il a grandi dans un stallite arriéré, parmi les fouineurs les plus pauvres. Jugé indésirable, il a été exilé, a erré dans l'Obscur pendant des semaines, a été contaminé, puis s'est fait prendre par la Légion. Emer offrait un minimum de sécurité, Nörh a été heureux de le rejoindre. Il n'est pas spécialement populaire, moyennement compétent, avec un seul talent qui le rend précieux : il fait un bon contremaître. Comme il dit « le fouet, je connais. Et ça fait du bien d'être du côté du manche, pour une fois ». Il n'est pas incapable d'un geste d'humanité, une fois de temps en temps (laisser un prisonnier trop malade dormir pendant la journée, ce genre de choses), mais il n'en fait pas une habitude — pour être un bon chef, il faut être imprévisible.

AGILITÉ 2/Camoufler 2, Esquiver 2, Sauter 1
FORCE 3/Forcer 1, Lancer 1, Porter 2
HARGNE 4/Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 3
MOUVEMENT 3/Grimper 1, Sprinter 2
PRESTANCE 2/Impressionner 2,
RÉSISTANCE 4/Contrôler 2, Endurer 2, Régénérer 2
SENS 3/Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 2/Motiver 1, Résister 1, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3/Laniard 2, Fauchard 4, Poignard 4, Lançat 2
COMMUNICATION 2/Baratin 1
ÉRUDITION 2/Coutumes (Légion) 2,
SURVIE 4/Animaux : Cerbères 1, Survie : Chaos 2, Désert 3, Mortezones 4, Autres 1, Pister 1
TECHNIQUES 3/Métal 1, Char à voile 2, Véhicule à vapeur 1

Armes

Fauchard : Dommages +6, Défense +2, Enc. 2
Laniard : Dommages +2
Poignard : Dommages +2
Lançat : Dommages +2
Armure : gilet de cuir (Pr.1)

Ressources

Vie : 16
Énergie : 9
Renommée : Rang 0 - Inconnu
Contaminé au niveau 2.2

SIDHJOR

I, 60 m, 23 ans, peau foncée, yeux en amande, plutôt jolie, porte un petit tatouage circulaire rouge à la racine du nez (un « troisième œil » dessiné par sa mère, seul souvenir de ses ancêtres hindouistes)

En surface, Sidhjour est une marcheuse semi-sédentaire, qui réside dans un stallite tout en acceptant de petites missions d'escorte ou de courrier. Plutôt aimée de ses concitoyens, elle est très compétente, aime à faire la fête... et dirige le Konkal local. La Légion en tant que telle lui fait peur, mais elle coopère en se disant que si elle refusait, Emer s'adresserait à quelqu'un d'autre, et qu'il se vengerait d'elle à l'occasion. Elle déteste Iona de toutes ses forces (« cette folle m'a attaquée sans raison une fois, juste pour me montrer qu'elle était la plus forte »). En dehors du Konkal, Sidhjour peut compter sur l'aide de sa famille, de ses anciens amants, de pas mal de gardiens du feu corrompus, et de la plupart de ses collègues marcheurs de la région. Bref, sur son propre terrain, c'est une puissance à ménager.

AGILITÉ 3/Camoufler 3, Esquiver 2
FORCE 3/Porter 1
HARGNE 3/Agresser 2, Supporter 2, Surprendre 3
MOUVEMENT 2/Grimper 2, Sprinter 3
PRESTANCE 4/Impressionner 1, Influencer 4, Séduire 4
RÉSISTANCE 3/Contrôler 3, Endurer 2, Régénérer 1
SENS 3/Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 2/Motiver 2, Résister 4, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3/Basselame 3, Dague 4, Poignard courbé 3, Dart 4, Arbalète de poing 2
COMMUNICATION 4/Baratin 3, Éloquence 2, Marchander 3
ÉRUDITION 3/Avant 1, Lettres 2, Coutumes : Konkal 4, Légion 2, Légendes 2, Région : Asia 1, Roke 2, Solaria 3, Shankréatures 2
SURVIE 4/Milieus : Chaos 3, Désert 3, Montagnes 2, Mortezones 2, Mer 1, Ruines 4, Souterrains 3, Pister 3, Premiers Soins 3
TECHNIQUES 2/Pierre 1, Métal 1, Explosifs 2, Char à voile 4, Véhicule à vapeur 2

Armes

Basselame : Dommages +2
Dague et Poignard courbé : Dommages +2

Dart: Dommages +2

Arbalète de poing: Dommages +4

Armure: gilet et cuissarde de cuir bouilli (Pr.2)

Ressources

Vie: 14

Énergie: 9

Renommée: Rang 3 — Célèbre

ORVIN LE BIGLE

1,80 m, 45 ans, grisonnant, barbu, en haillons, légèrement myope, long nez. A récemment perdu l'auriculaire de la main droite pour avoir tardé d'une milliseconde à répondre à une question de Walrau.

Orvin est le principal ingénieur de l'atelier. C'est un prisonnier, et en dépit de son statut relativement privilégié, il rêve d'évasion toutes les nuits. Il ne fait qu'en rêver, toutefois. Ses prédécesseurs et la plupart de ses collègues ont tous été exécutés pour sabotage ou pour tentative de fuite, et il a bien retenu la leçon. Il fera tout ce qu'il faut pour survivre, y compris « fabriquer des machines pour ces monstres — et si vous voulez tout savoir, j'y mets plus de soin que quand je travaillais pour ma compagnie, parce qu'en cas de panne grave, ils tuent cinq des nôtres ».

Cf. l'archétype du mécano p. 41 de *DkE 2* avec Vapeur 4, remplacez Boulefer par Manopie. Rang 1-Estimé.

LE FORT

1,65 m, trapu, bâti en force, crâne rasé, courte barbe, collection de cicatrices sur le dos et la poitrine. Parle mal la langue des stallites, mais assez pour se faire comprendre.

Le Fort est l'un des derniers survivants de la tribu d'adaptés qui vivait près de la mine avant l'arrivée de la Légion. Il se tient tranquille, obéit aux ordres et ne fait pas de zèle. Du moins en surface. En réalité, il fait ce qu'il peut pour saboter l'activité de la mine. C'est relativement facile: un étai mal posé ici, un coup de pioche malencontreux là, un panier de charbon égaré de temps en temps... la difficulté n'est pas de saboter la production, mais de le faire sans se faire pincer, et de survivre lorsque cela arrive.

Le Fort est aimé des autres esclaves. Pour l'instant, six d'entre eux sont disposés à le suivre quoi qu'il fasse. Il sait que ce n'est pas assez pour réussir une révolte, mais il attend. Chaque nouvelle four-née de prisonnier amène son lot de fortes têtes, qui ne survivent pas quinze jours. Et de temps en temps, il y a un type comme lui: fort, silencieux et déterminé. Quand ils seront assez nombreux, ils passeront à l'action. Le Fort passe énormément de temps à réfléchir à son insurrection, mais le plan est encore très loin d'être au point.

Cf. l'archétype du chasseur p. 40 de *DkE 2*, avec Force 4, Hargne et Agresser 3, Baratin 2. Nature: Homme et pas de pouvoirs gaïens.

NOTE D'AMBIANCE

Il existe une grande différence entre la mine d'Emer et toutes les autres installations industrielles qu'ont pu visiter les PJ. De Portail à la plus dure des colonies minières, tout le monde est convaincu d'œuvrer pour l'avenir, pour le progrès futur. Ce n'est pas toujours assez pour remplir la gamelle ou pour assurer un repos paisible le soir venu, et cela n'empêche pas toujours les flambées de colère, mais l'ambiance des industrivilles est optimiste.

En comparaison, le domaine d'Emer est l'enfer. Comme il se doit, les conditions de travail sont horribles, les légionnaires sadiques et pervers... mais surtout, les esclaves savent que leur travail servira le Mal. Pas un Mal humain, relatif et avec lequel on peut trouver des accommodements. Un Mal absolu, total, la négation de ce pour quoi l'humanité se bat des milliers d'années. Soulignez cet aspect à chaque fois que vous en aurez l'occasion, sans hésiter à en faire des tonnes. Il faut que les PJ comprennent bien à quoi ils sont confrontés.

LES INTRIGUES

LE PLAN D'EMER

Emer est un individu prudent. Pour l'instant, il profite de sa réputation pour réunir des troupes de plus en plus importantes, qui s'en prennent à des proies de plus en plus grosses. Le temps joue pour lui: plus il attend, plus il se renforce. Sa base est trop loin de tout pour être attaquée par les célestes, même en supposant qu'ils la découvrent. Bref, il estime qu'il est là pour longtemps et que, dans quatre ou cinq

ans, il sera de taille à attaquer un petit stallite pas trop bien défendu (bien sûr, Sidhjour et ses frères konkalites l'aideront de l'intérieur). Une fois doté d'une base industrielle solide, il y aura d'autres stallites, d'autres conquêtes, d'autres esclaves.

Le calcul d'Emer est bon, mais ses troupes préféreraient passer à l'action tout de suite, et elles risquent de le pousser à agir prématurément.

LA CONQUÊTE DES AIRS ?

Emer a un rêve : voler. Hélas, s'emparer d'un dirigeable n'est pas chose facile. À condition d'envoyer un commando s'infiltrer dans un stallite, ce n'est pas infaisable, mais ils sont généralement défendus par des équipages motivés. De plus, un dirigeable ne sert à rien sans un pilote entraîné. Emer a décidé de monter sa propre chaîne de production de A à Z. Voler des plans et kidnapper un ou deux spécialistes sera plus facile que de s'emparer d'un dirigeable en état de marche. Sidhjour a tenté un « recrutement », mais sa ruse n'a pas fonctionné : les airgonauts sont beaucoup moins nombreux et beaucoup plus soudés que les experts en mécanique. Un enlèvement risque d'attirer l'attention, mais Emer se persuade doucement que c'est la meilleure solution.

TENSIONS ENTRE LES SEIGNEURS DU FLÉAU

Le mouvement d'industrialisation de la Légion est parti de la base, mais les Seigneurs en ont rapidement eu conscience. Ils sont tous d'accord pour ne rien empêcher, mais le seul qui s'y intéresse activement est Ténèbres. Douleur, Peur et Mensonge n'ont jamais été humains, et n'ont qu'une compréhension très rudimentaire de la technologie. Chaos n'est plus capable d'un raisonnement suivi depuis longtemps et, de par sa nature même, Froid est hostile aux machines. Autrement dit, à terme, tout cela se traduira par un vaste accroissement de puissance pour Ténèbres. Les cinq autres Seigneurs du Fléau peuvent choisir le laisser faire... ou non. Qui sait, un Horla au service de Mensonge pourrait donner un coup de pouce discret aux enquêteurs...

QU'EN FAIRE ?

• **ENQUÊTE.** Des caravanes pillées. Des avant-postes attaqués. Jamais de survivants. Des traces de machines à vapeur. Les compagnies du stallite le plus proche redoutent qu'une maraude se soit emparée d'un ou deux landeurs, et chargent les personnages d'enquêter. Si vous voulez faire durer le plaisir, une maraude peut être effectivement impliquée dans certaines de ces attaques (Emer leur a procuré des landeurs de seconde main par l'intermédiaire du Konkal, sachant qu'au besoin, ces humains tout à fait normaux feraient d'excellents boucs émissaires).

• **ESPIONNAGE.** Brusquement, une faction inconnue se met en tête de voler les plans des dirigeables et/ou d'enlever un pilote. Pour une raison ou pour une autre, les PJ se retrouvent en première ligne. Ils risquent de mettre du temps à découvrir les véritables commanditaires. Emer travaille par l'intermédiaire du Konkal, qui a lui-même sous-traité la mission à des voyous locaux (ou mieux, à un groupe lié à une autre grande force, Initiés ou voie de l'homme).

• **ESCLAVAGE.** Les PJ, en déplacement dans l'Obscur, croisent par hasard le chemin des légionnaires. Ils sont promptement capturés. Le chef du détachement estime qu'ils pourront servir, et ils se retrouvent à usiner des pièces au pied du haut-fourneau. Il ne leur reste plus qu'à s'échapper et à gagner le stallite le plus proche — où personne n'a l'air de croire à leur histoire. Les gardiens du feu sont tous plus moins dans la poche de Sidhjour (ils croient qu'elle représente une maraude, et touchent une petite part des bénéfices des attaques). Convaincre les moins corrompus qu'ils travaillent sans le savoir pour le Shankr sera déjà un gros travail. Ensuite, il faudra envoyer des reconnaissances en terrain ennemi.

• **OPÉRATIONS MILITAIRES.** À moins que les PJ n'aient fait un très gros travail de dékonkalisation dans les stallites avoisinants, toute offensive massive est vouée à l'échec : Emer en aura vent par ses agents. Il tuera les esclaves, fera sauter le haut-fourneau et évacuera les machines beaucoup plus loin dans l'Obscur. En revanche, une opération commando est du domaine du faisable. Un ou plusieurs groupes de saboteurs pourraient faire sauter la mine et/ou le garage, privant le site de tout intérêt.

LA BASE KONKALITE

.....

Les marcheurs s'attardaient au *Vétéran* depuis plusieurs heures. D'après ce qu'avait compris Vinzenko, ils revenaient d'une dangereuse mission dans l'Obscur et cela lui suffisait bien. À peine rentrés dans le stallite, ils étaient venus au *Vétéran* encore chargés de leur barda. Vinzenko supposait que c'était le vieux Ardenk de la porte nord, qui leur avaient indiqué sa taverne. Il avait graissé la patte du gardien du feu à de nombreuses reprises. Depuis le vieux avait compris son intérêt et envoyait tous les voyageurs au *Vétéran*. Il était tard. La taverne était presque vide : il était temps de fermer se dit Vinzenko. D'un signe de tête, il fit signe à son cousin de guider les derniers vers la sortie tandis qu'il proposait aux marcheurs un petit verre « pour la route », un spécial Gran'ma ! Les voyageurs ne se firent pas prier deux fois et goûtèrent à la liqueur légèrement assaisonnée au venin de momba.

En moins d'une minute, ils s'écroulèrent sur le sol.

Deux heures plus tard ils étaient nus dans les Limbes, leur sac passé au peigne fin et la missive des marcheurs remise à Oton.

Douze heures plus tard, l'interrogatoire était terminé.

Un jour après, leurs corps étaient découverts à un kilomètre du stallite.

Trois jours après leur arrivée Ardenk, le gardien du feu, concluait au crime d'une maraude contre un pistolet à rug trouvé sur l'un des marcheurs.

Cinq jours plus tard, Zorak avait le message décrypté devant les yeux.

Vinzenko conclut qu'il était heureux de se trouver du bon côté — celui des vainqueurs.

EN DEUX MOTS

Présentation d'une base konkalite générique installée sous les fondations d'un stallite.

PRÉSENTATION DU REPAIRE

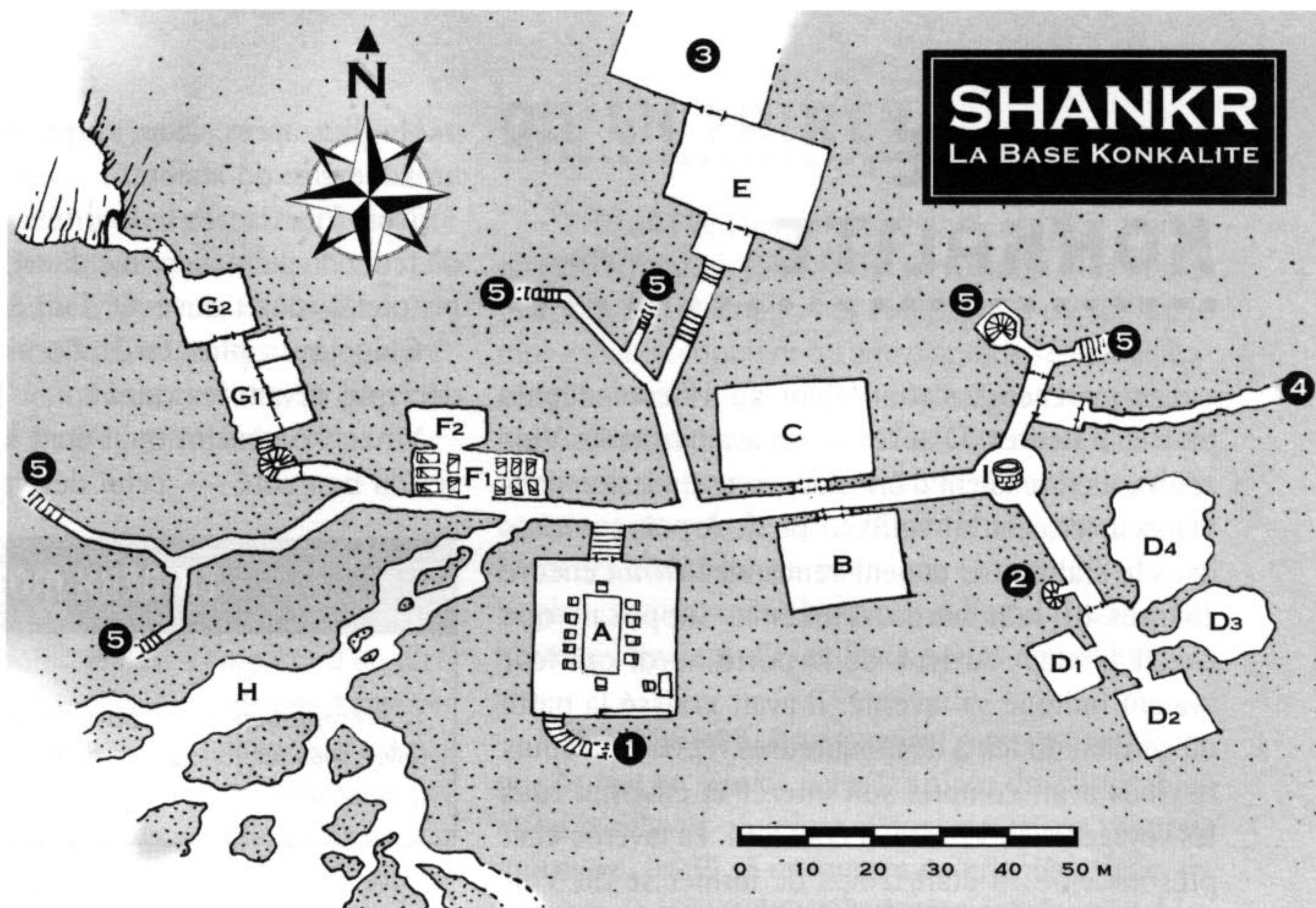
.....

La localisation de la base konkalite n'est pas précisée afin qu'elle puisse s'intégrer à n'importe quel cadre de campagne ou de scénario. Cependant, le stallite dans lequel se cache le Konkall devra répondre à certains critères que vous trouverez dans l'historique qui suit.



- 1 – Chez Oton
- 2 – Dans la cave d'Alambik
- 3 – Vers la mine de charbon
- 5 – Autres accès
- D2 – Laboratoire
- D3 – Vivarium
- D4 – Champignonnière
- G1 – Les cellules
- G2 – Salle de torture
- H – Quartiers de Zorak

La significations des autres légendes se trouve dans le texte.



HISTORIQUE

Le stallite a été construit dans une ancienne zone d'activité volcanique. Lors du cataclysme, la lave a surgi à plusieurs endroits laissant par la suite des grottes et des souterrains correspondant aux passages qu'elle s'était frayée à travers la croûte terrestre. Le stallite se développa au-dessus de ce « gruyère ». Les célestes trop timides n'exploitèrent que quelques galeries qui servirent de champignonnières à la communauté. À l'opposé, les premiers konkalites profitèrent de cette particularité géographique. Le réseau des souterrains creusés par la lave n'était pas uniformément stable mais son étendue permettait de dissimuler du matériel et des hommes en quantité. Depuis la création de la bastide, l'organisation stallicide a renforcé les galeries où elle a établi ses quartiers. Elle en a condamné d'autres afin d'éviter les rencontres inopportunes. Le Konkal a progressivement relié son réseau aux caves des habitations, un travail long et minutieux. L'évacuation de la terre ne fut pas toujours facile et il s'agissait surtout de ne pas se tromper de cave ! Il y eut des ratés comme en 280 P.A. où une mauvaise manœuvre provoqua l'affaissement d'une partie des galeries — heureusement inhabitées — entraînant l'effondrement de plusieurs maisons et la mort des mineurs konkalites. Depuis cet incident, le Konkal a abandonné le projet consistant à avoir des accès dans toute la ville.

La direction de la cellule locale est aux mains de la famille Hole depuis des générations. Leur politique n'a jamais été très offensive vis-à-vis des autorités du stallite. Cette bastide est plutôt une base logistique qui apporte des fonds et du matériel au mouvement. Les enlèvements et les meurtres sont rares, les actions violentes sont systématiquement mises sur le dos d'étrangers. Grâce à cette méthode, les célestes ont toujours été confiants, ne soupçonnant pas un seul instant la présence du Konkal dans leurs murs. Le peu de méfiance des Gardiens du feu a justifié la présence d'une seule cellule konkalite pendant des générations. Les Hole ont toujours aimé centraliser toutes les opérations autour d'eux, ce qui était impossible avec des cellules séparées (le Konkal s'organise habituellement en cellules étanches indépendantes). Les autorités centrales — la forteresse — ont accepté cet état de fait jusqu'à ces dernières années. L'ère du Contact a fait faire un bond en avant à tous les ennemis du Konkal. L'heure n'est plus aux chantages et aux intrigues subtiles ! Le Konkal a dépêché des hommes sur les lieux afin de faire de ce repaire une véritable base konkalite qui servira toujours de point de ravitaillement jusqu'à ce que la destruction de ce stallite devienne l'ordre du jour. Du moins c'est ce que dit Zorak Night, l'envoyé de la forteresse. Depuis son arrivée, une fracture s'est créée au sein de l'organisation locale entre ceux qui sont fidèles aux fondateurs et ceux qui obéissent aux directives de la forteresse.

VISITE GUIDÉE

.....

Les locaux du Konkal se divisent en deux parties : la base souterraine — noyau centrale de l'organisation, et les constructions de surface (habitations, commerces) servant de couverture aux activités du Konkal mais aussi d'apport financier.

LA BASE SOUTERRAINE

Elle fut fondée en 118 P.A. Les premiers konkalites s'en servirent d'abord comme un simple dépôt et une salle de torture à l'occasion mais rien de très constructif dans l'ensemble. Les Hole ont pris les choses en main dès la fin du deuxième siècle. Les galeries ont été sérieusement renforcées, les murs ont été recouverts de briques, le sol assaini par deux couches successives de pierres et de sable avant d'être dallée, bref de grands travaux de terrassement ont été entrepris pour faire de la base un espace salubre et confortable. Cette décision de la famille Hole fit de la base une exception dans le Konkal. Les bastides ont plutôt l'habitude d'être des endroits répugnants. Le réseau n'est pas un dédale inextricable. Les aïeux Hole étaient des gens fonctionnels qui n'aimaient pas se perdre dans les couloirs de leur bastide : tous les passages mènent vers une pièce ou la cave d'une habitation. À ce propos, il y a neuf accès à la surface : dans la demeure des Hole, dans la distillerie d'Alambik, dans la cave du Vétéran et dans six habitations — toutes à moins de trois cents mètres de la maison d'Oton.

Ci-dessous sont présentées les différentes pièces de la base souterraine.

LA SALLE DE RÉUNION (A) est une vaste pièce rectangulaire haute de plafond. Elle est située sous la maison familiale des Hole. Dans un coin, des cartes de l'Avant ou contemporaines sont rangées sur une étagère métallique. Celles qui sont le plus souvent utilisées sont étalées sur le bureau adjacent. Au centre de la pièce trône une énorme table de métal pouvant accueillir une vingtaine de conjurés. Pour finir, une niche de pierre contient quelques alcools de qualités diverses.

LA SALLE DES TRÉSORS (C) est fermée tour à tour par une grille et une épaisse porte métallique. Le

Konkal y entrepose des armes, des explosifs et toutes sortes de marchandises illégales. C'est aussi là que les Hole entreposait le magot familial jusqu'à ce que Zorak ne décide d'y déposer ses darkefacts. Les économies ont été transférées dans le cabinet d'Oton.

LE GRENIER (E) est une vaste pièce, haute de plafond, où les konkalites stockent les nourritures non périssables (farine et huile de rueg, viandes et champignons séchés...). C'est une précaution que les Hole ont prise après les premières famines — très rares de nos jours. C'est aussi une garantie d'autonomie pour des konkalites recherchés en surface. Les deux accès du grenier sont dissimulés, l'un débouche dans les caves du *Vétéran*, l'autre ouvre sur le dédale.

LE CABINET D'OTON (B). C'est ainsi qu'est nommé pompeusement le bureau du chef — une petite salle décorée avec autant de babioles que possible (Oton collectionne les instruments de musique). Il y reçoit les rapports de ses hommes et s'y enivre en comité réduit. La salle dispose d'un bureau, d'un coffre en fer cadenassé contenant les comptes de l'ensemble des possessions du Konkal et une étagère ployant sous le poids de nombreux alcools. Le sol est couvert de peaux au milieu desquelles se dresse une table basse en bois — représentative de la richesse familiale. Le cabinet bénéficie de la même sécurité que la salle des trésors.

LE DORTOIR (F1) est un couloir élargi où s'alignent des couches.

L'HOSTEAU (F2) se résume à un large plan de travail de nourrisseur où le Konkal soigne ses blessés. Il jouxte le dortoir au grand malheur des dormeurs.

LE PUITS (N). Le Konkal dispose d'un puits dont l'eau, même si elle a un goût légèrement soufré, est potable.

LES APPARTEMENTS DE GRAN'MA (D1) sont situés au bout d'un couloir, un peu décentré par rapport au reste de la base. Ils sont constitués d'une chambre où Gran'ma se repose ; d'un laboratoire où elle prépare toute sorte de mixtures — principalement des poisons ; d'un vivarium où vivent pêle-mêle dans des bocaux, des jarres ou des cages, des rats, des serpents et autres animaux venimeux ; et de la « jardinière de Gran'ma » où elle cultive des champignons toxiques. À l'entrée de ses appartements, un escalier mène à la distillerie d'Alambik.

LES LIMBES. On y accède par un escalier en colimaçon qui débouche, une dizaine de mètres plus bas, sur une série de pièces servant aux prisonniers. Un couloir ouvre sur trois cellules fermées par de solides portes métalliques (Force + Forcer SR 7 ou Techniques + Crochetage SR 5 avec le l'outil adapté). Au fond se trouve une salle de torture bien équipée (cuve d'huile bouillante, pinces, lames et crochets en tout genre, etc.). La puanteur investit souvent les lieux. Elle provient d'un étroit corridor taillé dans la roche et condamné par une double herse. Celui-ci se termine sur un rebord surplombant une grotte naturelle où l'on jette les cadavres.

À ces salles il faut rajouter des constructions plus récentes.

La base qui avait été isolée du reste des galeries naturelles, y est de nouveau reliée. Zorak et ses lieutenants y ont établi leurs quartiers.

Un long tunnel étayé par des poutres de fortune se dirige vers l'extérieur de la ville. Il rejoint l'exploitation minière d'Oton et communique avec la base konkalite via un passage dissimulé et fermé aux deux extrémités par des portes. C'est le résultat du projet de Zorak qui souhaite rejoindre le quartier des compagnies marcheurs (voir « Intrigues »).

Caché dans le dédale de ces souterrains creusés par la lave, une étroite galerie se creuse lentement vers la demeure des célestes. Rekza et Rül y travaillent sans relâche. Les deux Horlas pensent que le Tombeau à Rêve se cache sous le quartier des autorités de la ville.

LES AUTRES LIEUX D'IMPORTANCE.

LA DISTILLERIE. Elle est très connue dans le stalite même si ce n'est pas la plus grande. La famille a toujours tenu secret son savoir-faire. Alambik en est le digne successeur. Dans les caves, en compagnie de Gran'ma, il distille les poisons. La vieille femme a décidé que ce serait lui qui concocterait les poisons pour la prochaine génération de konkalites. L'accès au souterrain est situé dans les sous-sols, en passant par une cuve percée et poussiéreuse.

LA BÂTISSE D'OTON est une grande maison, sans être de la taille de celle de certains célestes. On accède à la base konkalite par un mur pivotant.

SÉCURITÉ

Des pièges, connus de tous les konkalites, ont été disposés devant les accès menant en surface et sur le seuil des pièces importantes. Ce sont des pièges à loups et des fosses pleines de pieux, dissimulées sous des peaux tendues ainsi que des arbalètes de poing dont les dards sont imbibés de poison par les soins de Gran'ma. Dans l'épaisseur du cadre de porte de la salle des trésors et du cabinet, sont dissimulées d'énormes lames qui s'abattent sur l'intrus qui pénètre sans désactiver le piège (il faut appuyer sur une pierre saillante du mur). À cela s'ajoute les konkalites qui patrouillent ou en poste près des endroits importants (la prison si c'est nécessaire, les accès à la distillerie, Le Vétérane, la mine et devant la salle des trésors). Le Konkal dispose de six cerbères dressés (DkE 2, p. 208) qui accompagnent les gardes. Deux autres sont enfermés dans la cave d'Oton.

Piège à loup : dégâts 2 encaissables. Fosse à pieux : dommages : Force de la victime +2. Arbalète de poing : dommages +4. Lames : dégâts 4. Pour les poisons : venin de Momba (DkE 2, p. 107), de surgis ou d'afata.

Un test réussi de Sens + Percevoir SR 3 à 6 est nécessaire pour détecter les pièges. Un test de Techniques + Crochetage SR 4 pour les désamorcer.

Note : des conduits servant à l'alimentation en air remontent régulièrement vers la surface. Ils sont dissimulés dans le décor ou dans les maisons (Sens + Percevoir SR 7 pour repérer l'existence d'un conduit s'enfonçant dans le sol).

LE VÉTÉRAN est une taverne à deux étages. Le rez-de-chaussée est plutôt populaire, bâtisseurs et fouineurs viennent y goûter les dernières trouvailles d'Alambik. L'étage est le rendez-vous des gardiens du feu. Le patron de l'auberge, Vinzenko est lui-même un ancien gardien. Quelques célestes viennent boire un verre au premier, la présence des représentants de l'ordre les rassurant. C'est l'endroit idéal pour obtenir des informations ni vu ni connu.

LES TROUPES

.....

Depuis l'arrivée de Zorak Night envoyé par la forteresse en 319 PA, le Konkal local est divisé en deux groupes. Les fidèles d'Oton sont souvent des

konkalites timorés qui se sont fait une place dans le stallite. Ils n'apprécient pas qu'un « sombre-type » débarque pour tout chambouler au nom du Dieu noir. La nouvelle orientation souhaitée par Zorak risque de mettre leur position et leur situation en péril. Tous les fidèles d'Oton ne sont pas des konkalites frileux mais ils sont pour maintenir la présence du Konkal secrète. Ils préfèrent les complots aux agressions directes et à l'action. À l'opposé, les partisans de Zorak souhaitent faire parler d'eux. Ils ne rêvent que d'explosions, de passer les célestes au fil de leur falchion, bref, ils sont beaucoup plus violents et l'inactivité leur pèse. Une minorité des konkalites locaux a rejoint leurs rangs par peur des représailles. En effet, même si Oton reste le chef de la bastide, Zorak représente la volonté de la forteresse. En se mettant de son côté, les pleutres pensent s'assurer de vieux jours. S'étant exclus volontairement de cette bataille politique et jouant les konkalites de passage, Rekza et Rül se font oublier afin de mener à bien leur propre projet.

LA FACTION D'OTON

Oton est à la tête de l'organisation. Il dirige et coordonne les opérations. Au quotidien, il s'enquiert de l'avancée des projets des compagnies marcheurs, s'intéresse aux activités des célestes et à ses propres affaires. Car Oton est avant tout un marchand. Le premier à vraiment réussir en affaires — l'ère du Contact a facilité les choses. Il appréhende le jour où la compagnie des Maîtres-Vendeurs rejoindra le secteur des marcheurs — où la compagnie du Flambeau a déjà pris ses quartiers. Il est issu d'une longue lignée de bâtisseurs fondée par son aïeul — celui-là même qui débuta l'aménagement de la bastide. Au fil des générations, la famille s'est enrichie en devenant l'architecte de la construction d'une partie importante de la ville. Elle garde d'ailleurs les plans de toutes ces bâtisses. Oton a pris goût à l'existence paisible qu'il menait, une vie confortable juste assez pimentée par les chantages, les petites intrigues et très rarement par un assassinat. Il ne voit pas son intérêt dans le meurtre de plusieurs célestes ni dans la destruction du puits de lumière, au contraire ! Il se plie malgré tout aux exigences de Zorak mais pense déjà au moyen de l'éliminer sans bavure.

La famille Hole compte trois autres membres : sa mère (Gran'ma), son fils (Orass), et sa fille Elend considérés comme des konkalites à part entière.

Gran'ma est une spécialiste des poisons. Elle s'attriste de voir ses productions prendre la poussière et espère secrètement que la venue de Zorak y changera quelque chose. Orass suit les traces de son père : les affaires et les amis d'abord, le Konkal ensuite. Enfin Elend est exaspérée par cette tradition familiale qui veut que les femmes Hole ne peuvent pas devenir dirigeantes de la bastide. Amère et rancunière pour avoir été exclue des manigances principales de l'organisation, elle a décidé de passer dans le camp de Zorak. Les deux complices se sont associés pour faire tomber les mâles de la famille Hole.

Les autres membres de la faction sont Vinzenko, son cousin Pietro et Alambik plus quelques autres konkalites — moins de dix.

LES FIDÈLES D'OTON

AGILITÉ 3/Camoufler 2, Esquiver 1
 FORCE 2/Forcer 1
 HARGNE 3/Agresser 2, Surprendre 3
 MOUVEMENT 3/Grimper 2, Sprinter 2
 PRESTANCE 2/Impressionner 1, Influencer 2, Séduire 2
 RÉSISTANCE 2/Contrôler 2, Endurer 1, Régénérer 1
 SENS 3/Chercher 1, Percevoir 2, S'orienter 2
 TREMPE 3/Motiver 1

ARTS MARTIAUX 2/Poignard courbé 3, Arbalète de poing 2, Dart 3
 COMMUNICATION 3/Baratin 3, Éloquence 2, Empathie 1
 ÉRUDITION 2/Coutumes (Konkal) 2, Légendes 2, Lettres 1, Religion 2, Shankréatures 1
 SURVIE 3/Animaux : Cerbères 2, Milieux : Chaos 1, Désert 1, Ruines 2, Souterrains 4, Pister 1, Premiers soins 2
 TECHNIQUES 3/Métal 2, Pierre 2, Corps 1, Vapeur 1, Explosifs 1, Crochetage 3, Char à voile 2, Véhicules à vapeur 2.

Armes :

Poignard courbé et Dart : Dommages +1

Arbalète de poing : Dommages +4

Armure : Vêtements renforcés (Pr. 1)

Ressources

Vie : 12

Énergie : 9

Renommée : Rang 1 — Estimé

OTON. À partir de l'archétype ci-dessus, Prestance 4, Impressionner 2, Influencer 3, Chercher 3, Motiver 3, Résister 1. Pistolet à rüeg 1, Communication 4, Éloquence 4, Marchandage 5, Érudition 4, Intendance 4, Coutumes (Konkal 3), Lettres 3, Survie 2, Métal 2, Pierre 4. Renommé de Rang 2 : Estimé.

ORASS. Allégez légèrement les Talents et les compétences d'Oton pour avoir une idée de ses capacités

ELEND. Archétype konkalite avec : Agilité 4, Prestance, Influencer et Séduire 3, Percevoir 4, Motiver 2, Résister 2, Supporter 1, Marchandage 3, Représentations (chant) 2, Érudition 3, Intendance 2, Animaux : Serpents 1, Rats 1, Végétaux : Champignons 2.

GRAN'MA. D'après l'archétype konkalite, baissez les caractéristiques physiques, Survie 4, Animaux : Serpents 5, Crustaks 3, Rats 3, Végétaux : Rüeg 2, Champignons 4, Essences rares (fleurs) 2.

Note : elle se sert de toutes ces connaissances dans le but de créer des poisons et des substances psychotropes.

ALAMBIK. L'archétype konkalite avec : Animaux : Serpents 2, Crustaks 1, Rats 1, Végétaux : Rüeg 4, Champignons 3.

VINZENKO ET PIETRO. Les deux cousins jouent un rôle afin d'attirer la sympathie des fouineurs pour l'un, des gardiens du feu pour l'autre. Pietro est serveur au rez-de-chaussée. Il est censé ne pas apprécier Vinzenko et inversement. Chacun écoute les confidences de sa caste, essayant de repérer les mécontents et les potentielles nouvelles recrues. Ce sont les plus habilités à recruter et à récolter des renseignements, des rumeurs. Prenez l'archétype trafiquant (*DkE* 2, p. 53) avec Coutumes (Konkal) 2.

LES SYMPATHISANTS sont des gens du commun, issus de tous les milieux — sauf des célestes. Ils sont nombreux, peut-être une centaine, qui n'hésitent pas à rendre de petits services (tendre l'oreille, noter les allers et venues, livrer un paquet) contre un objet, un verre, bref trois fois rien. Ensemble, ils forment un réseau dense centralisé autour des mâles Hole et de leurs amis konkalites proches. Grâce à eux, Oton est informé d'à peu près tout ce qui se passe. Seuls les Initiés et les marcheurs les plus prudents échappent en partie aux regards indiscrets. À force d'être la cible d'indiscrétions, certains voyageurs étrangers en viennent même à penser que c'est un comportement local typique !

LES SOLDATS DE ZORAK

Le sombre-fils rassemble derrière lui la majorité des konkalites de la bastide — une vingtaine. Ces derniers sont tous impatients d'être menés à l'action. Zorak ne veut pas faire d'erreur car la première action d'éclat doit frapper autant les esprits des célestes que celui de ses hommes. Il sait que si la mission est une réussite, il convaincra tous les indécis laissant Oton et ses plus proches amis isolés et sans pouvoir. Ce qui lui fait défaut pour l'instant, c'est l'information. En effet, tous les sympathisants du Konkal et les informateurs sont sous la coupe d'Oton et de ses proches. Son apparence l'empêche d'approcher du quartier des marcheurs sans éveiller les soupçons et il craint que ses hommes ne soient pas assez subtils. Il se contente donc de superviser le chantier qui devrait le mener sous le camp des marcheurs.

Si les choses n'avancent pas assez vite, Zorak écouterait les conseils d'Elend et verserait un peu de darkessence dans la liqueur favorite d'Oton qui devrait devenir plus docile après cela. Cependant le sombre-fils préfère éviter cette solution, trop conscient de l'avantage d'avoir un bon gestionnaire dans une arrière base du Konkal.

LES HOMMES DE ZORAK

ZORAK NIGHT est décrit à la p. 262 de *DkE* 2.

Pour **LES KONKALITES** suivant Zorak, adaptez la fiche de Scaraya (*DkE* 2, p. 231) avec Camoufler 2, remplacez Hache par Poignard et Falchion par Dart, l'Arbalète devient une Arbalète de Poing et Bois disparaît.

WENZHE SHAN l'ombre de Zorak. Whenze est un sombre-fils originaire d'Asia. Il a rencontré « M. Night » — c'est ainsi qu'il s'obstine à l'appeler — là-bas, lors d'une opération de sabotage près de Cashmere. Depuis il le suit partout pour le protéger et le conseiller. Prenez la fiche de Mafrar (*DkE* 2, p. 242) avec Agilité 5, Force et Hargne 4, Étoiles 5, Flamberge 4 et Chaînée 5.

LES HORLAS REKZA ET RÜL. Reportez-vous à la fiche technique du Horla type, un peu plus loin dans ce supplément (Domaine Ferme d'Ertensen).

INTRIGUES

.....

LES PROJETS STALLICIDES

Sentant l'ère du Contact venir frapper à leur porte, les célestes avaient exploité un filon de charbon qui s'est avéré trop pauvre. La mine a été fermée peu après sa mise en activité. À la demande de Zorak, Oton l'a rachetée aux célestes. Depuis, il doit jouer les excentriques en s'obstinant à creuser à la recherche d'un filon de charbon imaginaire. La mine est à moins d'un kilomètre en ligne droite du quartier des marcheurs. Zorak souhaite creuser jusque là. Il utilise l'exploitation minière pour évacuer la terre dégagée. Il organise aussi de faux accidents au fond de la mine afin de justifier la disparition de petits groupes de mineurs. Ces derniers se retrouvent avec des chaînes aux pieds à creuser pour le compte du sombre-fils — ils sont condamnés à mourir à la fin du projet. Lorsqu'il sera proche de son objectif, Zorak fera appel aux compétences de bâtisseur d'Oton afin qu'il lui indique où creuser sans faire tout écrouler prématurément et où poser des charges explosives pour que le quartier entier s'effondre.

Une fois tout en place, en l'espace d'une nuit, il fera sombrer le stallite dans le chaos. Il a déjà pensé à tout. Les poisons de Gran'ma seront versés dans les verres de tous les gardiens du feu venus au *Vétéran* dans la soirée. Dans les heures qui suivent, le Konkall fera une descente dans le quartier des marcheurs en pillant tout ce qu'il est possible de prendre, enlevant les techniciens et les mécanos, tuant les opposants. Cette action sera suivie de l'explosion des charges qui provoqueront l'effondrement de l'ensemble du quartier. Les mineurs enlevés mourront sous les décombres. Isolé, ses forces réduites, le stallite sera à la merci des shankréatures. Si son plan arrive à terme, les habitants paniqués se retrancheront avec les Initiés non loin du Tombeau à Rêves. Zorak les assiègera le temps que des shankréatures ou que la Légion des Damnés arrivent en renfort. La stratégie du sombre-fils est assez efficace pour faire tomber un petit stallite. Si le stallite est plus important, il l'aura malgré tout assez affaibli pour penser qu'une attaque massive de shankréatures ne submerge les dernières défenses. Zorak sera alors le premier à avoir éteint un puits de lumière.

Non moins ambitieux, le couple de Horlas projette d'atteindre si ce n'est le Tombeau à Rêve du moins s'en approcher assez pour espérer qu'une quantité

importante d'explosifs affaiblira, voir détruira, les gardiens mystiques. Le plan ne sera pas mis à exécution avant six mois puisque qu'ils ne sont que deux à creuser. Les Horlas peuvent réussir mieux que prévu. L'explosion peut très bien provoquer des remontées de magma. La base konkallite en sera la première victime, certains quartiers du stallite suivront de près le même sort. Le Runka ne sera pas affecté.

SAUVEUR MALGRÉ LUI

Mais cette tragédie n'aura peut-être pas lieu si Oton arrive à se débarrasser de Zorak. Il veut continuer ses activités comme auparavant et doit donc prendre des précautions pour que la forteresse ne le soupçonne pas d'avoir éliminé son émissaire. L'idéal serait que Zorak meurt lors d'une embuscade dans l'Obscur. Cela nécessiterait d'attirer Zorak à l'extérieur et de rencontrer par la même occasion des Initiés ou des marcheurs. Oton ignore que sa fille l'espionne. Même si elle n'apprend pas tout, Elend en saura suffisamment pour sortir le sombre-fils du pire.

Les choses pourraient changer si l'aîné des Hole découvrait que Zorak n'est en rien envoyé par la forteresse. Le projet du sombre-fils est une initiative personnelle — « un essai avant de passer aux choses sérieuses » selon Zorak.

QU'EN FAIRE ?

.....

Avant que Zorak ne change complètement la donne, la présence du Konkall est très difficile à soupçonner. Si vous en avez le temps et l'envie vous pouvez faire naître le soupçon chez les PJ au travers de petits scénarios dont l'objectif sera de servir d'amorce au scénario principal : la guerre intestine que se livrent Oton et Zorak et l'exécution des projets stallicides — voir plus haut.

Les scénarios seront une succession d'aventures urbaines à base de filature, d'espionnage et d'interrogatoire. Si les PJ approchent trop près du but, le Konkall leur barrera la route, peut-être maladroitement. À moins que Zorak ne prenne les choses en main et les envoient rejoindre les mineurs. Ils seront aux premières loges pour assister à la destruction du stallite sauf s'ils organisent une révolte des prisonniers... difficile quand on est enchaîné.

LA FERME ERTENSEN

.....

« Dans l'Obscur, juger les gens sur leur mine est le meilleur moyen de se condamner à mort. C'est l'une des innombrables "premières règles" qui fleurissent depuis que nous avons appris à écrire des règles. Contrairement à la majorité de ses pareilles, qui sont des sornettes pondues par de faux marcheurs, elle reste valable partout et toujours.

En bons célestes, les marcheurs récents ont tendance à prendre ce qu'ils voient pour argent comptant, à en tirer des conclusions horriblement erronées et à agir n'importe comment. Très logiquement, ils se font mutiler, torturer ou réduire en esclavage. Et quand nous autres, les vieux de la vieille, on arrive à les sortir de là, ils nous regardent avec leurs grands yeux innocents et nous demandent "mais pourquoi sont-ils si méchants?" Je n'ai jamais trouvé le courage de leur répondre "ce n'est pas eux qui sont méchants, fils, c'est toi qui est niais comme un talus". Faut être Rusk pour oser dire des choses pareilles à des types dont on vient de sauver la vie. »

– Carnets de route d'Erwan Silence.

OÙ LA PLACER ?

.....

Elle sera à sa place n'importe où dans l'Obscur, mortezones exceptées. Le voisinage d'un marais salant est souhaitable, mais pas indispensable.

EN DEUX MOTS

Une ferme fortifiée isolée dans l'Obscur, influencée par le Konkal sans être totalement dans le camp de l'Ennemi. Elle réserve quelques surprises de taille aux marcheurs trop confiants... ou trop méfiants.



HISTORIQUE

.....

À en croire Parann Ertensen, la famille vivait déjà là Avant. C'est à peine exagéré : le clan s'est installé dans la région moins d'un siècle après le cataclysme. À l'époque, les Ertensen étaient encore complètement humains. L'archessence sombre s'est infiltrée dans leur sang au temps du grand-père d'Ytor, vers 240 AA. Leur contamination n'a rien eu de volontaire : elle a été provoquée par Elkald le Souriant, un marcheur konkalite. Un soir, il a assaisonné le repas de ses hôtes d'une étrange herbe noire... Six des onze membres de la famille sont morts cette nuit-là. Les cinq survivants se sont retrouvés changés, mais moins qu'Elkald ne l'espérait. En fait, il a tout juste eu le temps de s'enfuir avant qu'ils ne le donnent en pâture aux razorbacks.

La contamination n'a pas fait des monstres des Ertensen, juste des sombre-fils. Intensément conscients de leur « malheur », les deux générations

suivantes ont vécu en ermites. De temps en temps, la ferme voyait passer une maraude ou un marcheur. La majorité de ces rencontres se déroulaient correctement, la famille échangeant de la viande et du sel contre des objets manufacturés.

Peu avant 300, Ytor, alors fermier dans la force de l'âge, fut mordu par une shankréature. Peu après, il reçut la visite d'un marcheur qui se présenta comme « guérisseur ». En fait, il s'agissait d'un Konkalite, et il finit par révéler son secret à Ytor. Rongé par la contamination, le fermier accepta tout qu'il lui demandait pourvu qu'il ralentisse la progression de son mal. Au cours des années suivantes, la ferme Ertensen devint un important relais pour les marcheurs konkalites.

L'ère du Contact n'a pas changé grand-chose à la situation. Les stallites les plus proches sont toujours à quinze bons jours de marche. La piste qui les relie voit passer nettement plus de trafic qu'autrefois, mais elle est à dix kilomètres de la ferme et, à part quelques égarés, les Ertensen ne reçoivent que rarement des voyageurs « normaux ».

Un grand événement s'est produit l'année dernière : la visite d'un marcheur nommé Madion des Lointains. Horla, il était en mission dans la région, à la recherche d'une ruine de l'Avant. Il a séjourné plusieurs semaines à la ferme. Entre deux explorations, il a mis enceinte Ana, la fille d'Ytor. Il y a un peu plus de cinq mois, ses recherches furent couronnées de succès. Un soir, il revint avec un colis volumineux et l'air ravi. Après avoir bu plusieurs verres d'alcool de champignon, il s'exclama que « sa renommée éclipserait celle de son grand-père Elkald ». Il venait de signer son arrêt de mort. Konkalites ou pas, les Ertensen s'étaient jurés de se venger d'Elkald. La nuit même, Madion fut massacré dans son lit. Ses restes allèrent engraisser les cochons. Son colis et son carnet de notes ont été récupérés par Ana. Depuis, le débat fait rage entre ses deux frères : faut-il couper tous les liens avec le Konkal, continuer comme autrefois, ou le rallier ouvertement ?

LES LIEUX

.....

SURUOL

- **L'ENCEINTE.** Un mur d'une hauteur respectable, un peu délabré. La muraille nord est en béton

armé, d'où dépassent des tiges de métal rouillées et aiguisées. Les trois autres sont en grosses pierres maçonnées. Il n'y a pas de tours de guet, mais l'unique porte d'entrée, dans le mur ouest, est surmontée d'un châtelet où sont entreposés des flèches, des casques, et une grande marmite pleine de sable. Cette dernière n'a jamais servi, mais l'idée est de déverser des pelletées de sable brûlant sur les assaillants (c'est bien meilleur marché que l'huile, et pratiquement aussi efficace : le sable s'insinue dans la moindre fente des armures). La porte elle-même est une plaque de métal martelée de deux tonnes, qui s'ouvre à l'aide d'un treuil (dans une vie antérieure, c'était le fond d'un semi-remorque).

- **LA COUR.** Carrée, avec un puits dans l'angle nord-est. Généralement boueuse. C'est le terrain de jeu préféré de Mâche et Broie, les deux cerbères de la ferme. Ils sont plus gros et plus intelligents que la moyenne, mais sont indemnes d'archessence sombre.

- **L'ÉLEVAGE.** Du côté nord de la cour se trouve un bâtiment bas, en béton, dont les fissures ont été colmatées. Sa destination n'a pas changé depuis l'Avant : c'était une porcherie, ça l'est resté. Cela dit, les douze gros monstres noirs qu'élèvent les Ertensen n'ont que de très lointains rapports avec les gentils cochons de notre époque. Ils sont nettement plus proches du razorback, n'ont pas encore perdu leurs défenses, et se montrent très agressifs avec les étrangers. Ils sont aussi carnivores, et ont déjà goûté à la chair humaine. Les porcelets sont élevés dans un enclos à part, sans quoi leurs parents les dévoreraient.

- **LE SALOIR.** En face de la porcherie, une construction récente, précédée d'un auvent. C'est là qu'on tue les porcs, qu'on les dépèce et qu'on les sale. Les jambons et les saucissons sont pendus au plafond et répandent une odeur fort agréable. La dernière pièce, tout au fond, est toujours fermée à clé. C'est là que vit Ytor lorsqu'il y a des étrangers à la maison. C'est aussi là qu'est conservé l'équipement de marcheur de Madion (vêtements, luxance, filtres, havresac, etc.), en attendant le jour où les Ertensen pourront le revendre à un voyageur de passage.

- **LES APPENTIS.** Côté ouest, de part et d'autre de la porte. À gauche, une petite forge, un débarras, des vêtements étanches et de grands râteaux (pour

récolter le sel, s'il y a un marais salant à proximité). À droite, tout ce qu'il faut pour faire de la maçonnerie, fondre des bougies, etc.

• **LE CORPS DE LOGIS.** Côté est, face à la porte. Un seul niveau, plus un grenier auquel on accède par une échelle posée contre la façade. La porte extérieure donne sur une grande cuisine. De là, on passe (à gauche) dans la grande salle commune ou (à droite) dans les chambres. Les visiteurs sont logés dans le grenier.

Toutes les pièces sont basses de plafond, avec des meubles en métal plus ou moins branlants, et éclairées par des chandelles en graisse de porc. Celles-ci donnent peu de lumière, fument beaucoup et sentent horriblement mauvais. Le sol est dallé.

• **LA CAVE.** Une porte solidement verrouillée, dans la cuisine, donne accès à une petite champignonnière. L'objet le plus intéressant est un alambic à côté duquel sont posés plusieurs cruchons « d'eau rouge », un alcool de champignons très fort et légèrement hallucinogène.

VIE QUOTIDIENNE

Les Ertensen mènent une existence tout à fait paisible. Les journées sont partagées entre les soins apportés aux porcs, la chasse (Mâche et Broie sont d'excellents limiers), l'entretien des bâtiments et la récolte de sel quand le temps le permet. En temps normal, la vie intellectuelle est strictement égale à zéro. Les conversations se limitent à quelques gestes et à un ou deux mots — ça suffit pour que tout le monde se comprenne. À ses heures perdues, Parann, le plus âgé des fils Ertensen, fait de très jolies sculptures sur champignons. Ses sujets préférés sont les femmes nues et les cochons.

Lorsque des marcheurs demandent l'hospitalité, ils sont bien reçus. Pendant qu'un de ses fils parle avec eux à la porte, Ytor va se cacher dans le saloir. Les voyageurs sont désarmés et longuement reniflés par les cerbères, sous les yeux méfiants de toute la famille. Il y a toujours quelqu'un pour demander, avec une véritable angoisse dans la voix « dites vouère, vous seriez-t-y pas Konkallites, des fois ? » Un soupir de soulagement collectif suit une réponse négative. Parann et Nader rangent les

fourches qu'ils gardaient « discrètement » à la main.

Les visiteurs sont libres de se promener où ils veulent, à l'exception du saloir (« j'veux pas vous offenser, m'sieur, mais on a guère à manger, et c'est déjà arrivé que des marcheurs, y nous fauchent des jambons »). Le repas du soir, dans la grande salle, est à base de charcuterie et de champignons sautés, arrosés d'eau claire. Pendant la veillée, la mère sort la jarre « d'eau rouge ». Les Ertensen entreprennent de s'enivrer jusqu'à l'hébétude, en écoutant vaguement les voyageurs parler du monde extérieur. Fransoiz est la seule que l'alcool rend bavarde.

Si les visiteurs s'incrument, les jours suivants sont des variations sur le même thème. Au bout de trois ou quatre nuits, la mère finit par leur demander de partir ou de se rendre utiles.

LES GENS

.....

YTOR ERTENSEN, LE PÈRE

145 kg, 2 mètres, couvert de poils noirs, yeux jaunes phosphorescents, défenses à la place des canines inférieures, odeur de champignons pourris, ressemble plus à un cochon bipède qu'à un être humain.

Ytor a été bel homme. Aujourd'hui, il n'est plus qu'une shankréature plus pathétique que la moyenne — parce qu'il a conservé une bonne partie de son intelligence humaine. Il a bien conscience qu'il ne peut plus se montrer aux étrangers, mais a du mal à rester enfermé. Au plus profond de la nuit, il sort du saloir, rôde dans la cour et, s'il se sent audacieux, va rendre visite à sa femme. Pour être sûr de ne pas être dérangé, il retire l'échelle qui mène au grenier. Il ne mange plus de viande, mais boit le sang des porcs (qui ont très, très peur de lui). S'il ne se tue pas d'ici là, dans quelques mois, il sera mûr pour aller vivre dans l'Obscur.

Le Konkall ne le terrorise plus, et il est ravi d'avoir tué Madion. Il peut encore s'exprimer par grognements, mais arriver à lui soutirer un témoignage cohérent serait un exploit.

Adaptez la fiche du Hurlant (*DkE* 2, p. 183) avec Impressionner 3. Pour les pouvoirs shankr : uniquement Peur et les pouvoirs communs.

MONA ERTENSEN, LA MÈRE

65 ans, petite, frêle, se tient très droite, cheveux blancs, yeux gris, rongée par l'arthrite.

Mona n'est pas une Ertensen. Ytor l'a enlevée à une communauté d'adaptés il y aura quarante-deux ans aux prochaines neiges. Elle a énormément de mal à tenir son rôle de veuve : une fois sur deux, elle parle de son mari au présent. Ses fils rattrapent le coup avec des phrases du genre « faites donc pas attention, depuis la mort du père, elle a plus toute sa tête ».

Les PJ peuvent sans trop de mal la faire parler, mais elle n'a pas grand-chose à dire, sinon que ses fils ont assassiné un marcheur, l'an passé, à cause d'une très vieille vendetta. Elle aimait bien Madion, qui savait la faire rire, et ne l'associe absolument pas au Konkal. Elle ne sait pas très clairement ce que c'est — quelque chose de mauvais — ni quels liens son mari a... avait avec ces gens.

Prenez l'archétype du chasseur.

PARANN ERTENSEN, L'AÎNÉ

40 ans, peau très blanche, yeux rouges, mains et bras énormes, voix rauque, vocabulaire limité, ne se déplace jamais sans son gourdin.

Parann n'est que le second fils d'Ytor et Mona. L'aîné, Emer, a disparu dans l'Obscur il y a bien des années. Depuis que le père n'est plus montrable, c'est lui qui sert de maître de maison. Il est frustré, bourru, brutal... mais son âme est absolument intouchée par l'archessence. Il a un sens très net du bien et du mal et croit que la vengeance est un devoir sacré. C'est lui qui, avec l'aide d'Ytor, a assassiné Madion. Cela ne pèse absolument pas sur sa conscience, mais il vit dans la hantise de la vengeance du Konkal. Il en est au point où il se demande s'il ne va pas quitter la ferme pour prévenir quelqu'un, peut-être des Initiés, qu'il est en danger.

Adaptez l'archétype du chasseur (*DkE* 2, p. 40) sans les pouvoirs gaïens. Avec Tranchoir 3, Fau-
cheur 3, Razorback 3. Shankréatures 1

NADER ERTENSEN, LE CADET

34 ans, pilosité abondante, ongles noirs ressemblant presque à des griffes, un peu plus bavard que son frère, semble moins violent.

Contrairement à son frère, Nader jouit d'un semblant d'éducation. Malheureusement, tout ce qu'il sait, il l'a appris enfant, sur les genoux de marcheurs konkalites. Sa vision du monde est donc désespérément faussée. Il est persuadé que les stal-lites sont encore de toutes petites communautés isolées, et que toutes ces histoires de machines à vapeur sont de la propagande. Quant aux Initiés, ce sont des hommes cruels qui servent des démons de feu tombés d'au-delà du Noir-Nuage. Il connaît des dizaines d'histoires sur les « choses » qui rôdent dans l'Obscur, et les utilise volontiers pour terroriser les marcheurs, sous couvert de les avertir.

Le meurtre de Madion le consterne. Lui non plus ne doute pas qu'il y aura des représailles. Il est trop proche de son frère pour penser à l'assassiner afin de se dédouaner, mais il s'est juré de ne pas lever le petit doigt pour le défendre, le moment venu.

Fiche technique : même chose que son frère Parann, avec Coutumes (Konkal) 2, Légendes 2.

SANDUA, FEMME DE PARANN ET FRANSOIZ, FEMME DE NADER

26 et 30 ans, brune et blonde, tout à fait normales, parlent peu, et toujours d'une voix craintive. Fransoiz a souvent un œil au beurre noir ou d'autres ecchymoses.

Il y a une dizaine d'années, la caravane dont elles faisaient partie a été anéantie par une maraude. Elles ont été achetées peu après par les deux frères. Sandija en est venue à aimer Parann : tous deux sont honnêtes, taciturnes et un peu lents d'esprit. En revanche, Fransoiz et Nader se détestent — et ce n'est pas une haine silencieuse. Fransoiz rêve toujours de revenir à sa famille, surtout depuis la mort de Madion (dont elle était amoureuse). Elle n'hésitera pas à accuser Nader de tous les maux de la terre si cela peut faire avancer ses affaires. Ni l'une ni l'autre n'ont d'enfants. Sandija en souffre et, la prochaine fois que la maraude passe dans la région Parann envisage de lui en acheter un.

Prenez l'archétype du chasseur que vous allégeriez et adapteriez pour ces deux femmes.

UIGGA ERTENSEN, LA FILLE

28 ans, cheveux noirs lui descendants jusqu'aux reins, silhouette voluptueuse, joli visage déformé par une paire de canines proéminentes. Enceinte jusqu'aux yeux.

Vigga règne en maîtresse incontestée sur la porcherie. Elle est aussi forte que ses frères, et exerce un réel ascendant sur sa mère. C'est aussi la préférée de son père. Elle aime bien Sandija et s'entend

LES SOUVENIRS DE VIGGA

• **Le carnet.** Soixante pages de papier de ruego. Les passages compréhensibles sont sans grand intérêt : des visites à des stallites, des achats de matériel, etc. Le reste est rédigé en code, ou plus exactement dans une écriture abrégée qui n'avait de sens que pour Madion. La déchiffrer n'est pas impossible, mais cela prendra du temps et demandera des efforts (une bonne journée et un jet d'Érudition + Lettres SR 5). Si les PJ font cet effort, ils comprendront que Madion était un Konkallite et pire, un Horla. Si vous en décidez ainsi, le texte contient peut-être assez de noms et de lieux pour que les PJ décapitent l'organisation à l'échelle de la région.

• **La carte.** Glissé dans le carnet, un dessin sur un papier jauni, visiblement recopié sur une carte de l'Avant. Les dernières pages contiennent des relevés topographiques de la région. Madion a laborieusement tenté de faire coïncider le décor actuel avec sa carte. Il semble y être parvenu, à en juger d'après le petit plan griffonné sur la dernière page.

• **Le paquet.** Un cylindre de métal noir, long d'une cinquantaine de centimètres, large de trente, enrobé de chiffons. Il pèse une dizaine de kilos, et est complètement lisse à l'exception d'une fente de trois centimètres de long sur deux millimètres de large, près de sa base. C'est visiblement un objet de l'Avant. Il porte de nombreuses inscriptions. Même si les PJ ne comprennent pas DANGER DE MORT ni le symbole de contamination biologique, les têtes de morts peintes en rouge sur le fond et sur le côté devraient leur donner à réfléchir. Même Vigga a compris que c'était dangereux et qu'il ne fallait pas l'ouvrir !

La clé magnétique qui permet de déverrouiller la sécurité du cylindre est dans les affaires de Madion, dans le saloir. Il suffit de l'insérer dans la fente pour que le fond se sépare du reste. À l'intérieur, protégé par une couche de biogel bleuté, une éprouvette pleine d'un liquide trouble attend depuis des siècles l'occasion de semer la mort.

Au cas où les PJ seraient vraiment, vraiment désireux de mourir, ils peuvent la casser sans aucune difficulté. Elle contient un virus génétiquement modifié, combinant les effets d'Ebola au pouvoir de contamination de la peste noire. Si vous vous sentez d'humeur clémentine, il est possible qu'il ait perdu de sa virulence au cours de ces trois derniers siècles.

mal avec Fransoiz.

Elle comprend pourquoi Parann a jugé bon de tuer Madion, mais cela ne l'empêche pas de lui en vouloir à mort. Elle n'est pas très intelligente et, en dépit de tous ses efforts, elle n'arrive pas à trouver une vengeance à la hauteur. Pour l'instant, elle se dit qu'elle ne va rien faire, mais qu'elle demandera aux Konkallites la permission d'assister à l'exécution de Parann.

Elle fait aussi régulièrement des cauchemars à propos de son accouchement (qui peut se produire d'un jour à l'autre). L'enfant sera tout à fait normal, et deviendra l'héritier de la ferme.

Sans imagination excessive, Vigga a dissimulé sous son lit ses biens les plus précieux : le carnet de route de Madion et le paquet qu'il a ramené le soir de sa mort. Elle est fermement résolue à remettre tout cela à son fils lorsqu'il sera en âge de comprendre.

Fiche technique : identique à celle de Parann.

LA DÉCOUVERTE DE MADION

Si les PJ suivent les indications du carnet, ils arrivent à un petit dôme de béton, à environ trois jours de marche de la ferme. Il mesure moins de deux mètres de diamètre, est fendillé de partout, et est à moitié recouvert de cendres. À l'intérieur, un escalier bétonné débouche sur une grande rotonde. De là, on accède à une aile administrative (déserte et sans intérêt) et surtout à une série de couloirs bordés d'alvéoles qui contiennent des centaines de cylindres identiques à celui de Vigga. Leurs clés magnétiques reposent dans une chambre forte, au fond du complexe. Les murs sont épais, les portes métalliques aussi. Dans l'ensemble, l'endroit est remarquablement bien conservé. Les ingénieurs militaires qui l'ont construit en 2024 peuvent être fiers d'eux !

Des avertissements en langage de l'Avant sont dessinés partout sur les murs.

Que ce site de stockage d'armes bactériologiques ait été russe, français, américain, chinois, anglais ou irakien n'a guère d'importance. Ce qui compte, c'est que chaque cylindre contient de quoi exterminer la population d'un stallite. Et oui, il y a nettement plus de cylindres qu'il ne reste de stallites sur Sombre-Terre.

Arme bactériologique de l'Avant

Les indices sont des suggestions que vous adapterez en fonction de la gravité de vos scénarios.

Virulence : 8 à 16

Période : 1 à 4 heures

Dispersion : 1 à 3

LES INTRIGUES

Il n'y en a qu'une seule : les conséquences de la mort de Madion. Celui-ci allait remettre l'arme absolue aux mains des forces des ténèbres. Sans le savoir, les Ertensen ont sauvé la civilisation. Ils vont sans doute en être fort mal récompensés...

LES HORLAS SE MANIFESTENT

À court terme, la ferme va recevoir la visite de deux ou trois marcheurs venus « demander des nouvelles de leur ami Madion ». Ils sont un peu plus sur leurs gardes que celui-ci, mais à peine : les Ertensen servent le Konkal depuis vingt ans, et pour ce qu'ils en savent, Madion a pu être victime de l'Obscur. Ytor et ses fils, totalement paniqués, décident de les tuer aussi. Si les PJ sont présents, ils leur demandent de l'aide. Évidemment, quand deux sombre-fils vous expliquent que les gentils marcheurs qui partagent votre dortoir sont d'horribles Konkalites, il est permis de douter...

Une fois les marcheurs liquidés, il faudra trois ou quatre mois pour que les Horlas reviennent à la charge, mais cette fois, ce sera sous la forme d'une unité de la Légion des Damnés venus raser la ferme.

L'ENFER EN BOUTEILLE

Contrairement à la majorité des sites de l'Avant, non seulement il n'y a rien à tirer de celui-là, mais il est horriblement dangereux. La meilleure chose à faire est de brûler carte et carnet. Quant au cylindre, le balancer dans le marais suffira pour quelques siècles. Faire sauter l'escalier d'accès serait une autre bonne idée, effacer certains des points de repère pris par Madion aussi. S'ils ont visité le site, les PJ sont désormais les dépositaires d'une information pour laquelle les Horlas sont prêts à tuer. Changer de région serait une bonne idée.

QU'EN FAIRE ?

Vous avez, en gros, deux possibilités.

« ON A VU LA LUMIÈRE... »

Les PJ arrivent à la ferme par hasard. L'endroit est étrange, avec sa famille de paysans primitifs qui

communiquent par grognements, comme leurs porcs. Les hommes sont des sombre-fils, les femmes ont l'air malheureuses, la mère parle de son mari comme s'il était encore vivant, la fille a l'air de détester son frère aîné, bref tout cela pue.

L'imagination des joueurs va sans doute se mettre à galoper, probablement en direction d'une énième « auberge rouge » pleine de cannibales. S'ils sont un peu routiniers, ils vont chercher la shankréature dans la cave (perdu ! Elle est dans le saloir, et Ytor est sans doute le meilleur allié qu'ils puissent avoir !).

S'ils restent inertes, Parann leur demande de l'aide. Il explique confusément que la famille est en danger, que le Konkal veut leur mort, etc. Après quoi, Fransoiz vient les voir et leur révèle qu'ils sont dans un nid de Konkalites et que d'ailleurs, ils ont tué un « brave marcheur » il n'y a pas bien longtemps « même qu'ils l'ont donné à manger aux cochons ». Une fois que les PJ auront trouvé la carte et le cylindre, il sera temps de faire intervenir les forces des Ténèbres (voir plus haut, « les Horlas se manifestent »).

PIONS DES TÉNÈBRES

Les PJ sont dans un stallite. Un commanditaire calculé pour leur inspirer confiance leur demande de retrouver son père/frère/mari, Madion des Lointains, un marcheur qui était parti en mission d'exploration. Il recherchait de très importants vestiges de l'Avant, et devait explorer grosso modo cette région. Retrouvez-le et, s'il est mort, retrouvez son carnet. S'il y a vraiment des reliques de l'Avant, vous aurez une part des bénéfices.

Ensuite, les PJ arrivent dans une ferme pleine de sombre-fils qui avouent avoir tué Madion, et qui gardent un monstre dans le saloir. Si les joueurs sont un peu bornés, ils peuvent tout à fait ramener le cylindre et le carnet à leur commanditaire, qui les récompense bel et bien.

Fin de l'histoire... jusqu'à l'épidémie. Évidemment, s'ils ont posé trop de questions, les Horlas décident de les éliminer, ou de les utiliser comme cobayes.

ET SI LES HORLAS S'EMPARENT DU SITE ?

Dans ce cas, Sombre-Terre a un gros problème... qui pourrait encore se résoudre par un raid lancé depuis le stallite le plus proche. Lorsqu'on leur aura expliqué la situation, les dirigeants locaux et les chefs des compagnies se montrent tout disposés à aider. Une force de quelques centaines d'hommes est mise sur pied, accompagnée de plusieurs chars à vapeur et d'un dirigeable à la nacelle bardée de projecteurs (il ne combat pas, mais illumine le terrain). Bien sûr, constatant la mobilisation, les Horlas appellent la légion des Damnés à l'aide, et évacuent quelques cylindres.

Même si l'option militaire ne se concrétise pas, la situation n'est pas encore tragique. Des attaques biologiques « terroristes » sont certes à prévoir dans les stallites voisins. Au pire, la peur de la contagion freinera les échanges à l'échelle du continent, mais la civilisation ne régressera pas.

Mais la secte manque de biologistes qualifiés.

Mais certains cylindres s'avèrent impossibles à ouvrir sans endommager leur contenu.

Mais certains virus ont perdu de leur virulence... et il n'est pas certain qu'ils soient aussi dévastateurs sur les survivants de l'Apocalypse que sur les citoyens du XXI^e siècle.

Enfin, le Konkall ne veut pas exterminer toute l'humanité — une guerre civile entre la secte et les Horlas serait une bénédiction (temporaire) pour les forces de lumière et l'humanité en général.

Horla type

AGILITÉ 3/Camoufler 2, Esquiver 1, Sauter 1

FORCE 3/Forcer 1, Lancer 2, Porter 2

HARGNE 4/Aggresser 3, Supporter 4, Surprendre 1

MOUVEMENT 2/Sprinter 1

PRESTANCE 2/Impressionner 2, Influencer 1

RÉSISTANCE 4/Contrôler 2, Endurer 1, Régénérer 2

SENS 2/Chercher 2, Percevoir 2, S'orienter 1

TREMPE 3/Résister 3, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3/Aileron 2, Esponton 3, Poignard courbé 4, Pistol à rüeg 2,

COMMUNICATION 2/Baratin 2, Éloquence 1

ÉRUDITION 2/Avant 1, Coutumes (Konkall 3, marcheurs 2, fouineurs 2), Runkas 1, Shankréatures 3

SURVIE 4/Végétaux: Champignons 2, Milieux: Chaos 2, Désert 3, Marais 2, Mortezones 3, Montagnes 2, Ruines 3, Pister 2, Premiers Soins 2

TECHNIQUES 2/Pierre 1, Explosifs 2, Corps 1

Armes

Aileron 2: Dommages +3, Défense +1

Esponon: Dommages +4, Défense +2 Enc 1

Poignard courbé: Dommages +2

Pistol à rüeg: Dommages +6

Armure: armure de cuir complète (Pr.2 Enc 1)

Ressources

Vie: 17 Énergie: 11

Note: le Horla typique possède toujours une fiole d'un poison quelconque dont le type — par ingestion, de contact — dépendra de son objectif. Fréquemment, il a en sa possession un Darkefact — souvent des Pustuls, parfois une Noirlame (DkE 2, p. 180).

LE VILLAGE D'ELF

Il glissa lentement dans l'eau sombre. Sa faim le tenaillait à nouveau. Les grognements lointains des crocodiles en chasse attirèrent son attention. Un bruit étrange et inconnu stoppa le raffut émis par les reptiles. Et soudain, l'odeur du sang ! Il s'empressa d'arriver sur les lieux. Sur place, debout sur leur embarcation, les Pacificateurs tiraient des rafales dans l'eau espérant atteindre les crocodiles. Ces derniers sentirent la shankréature approcher et se retirèrent tandis que les humains s'attribuaient cette fuite en riant. Leur joie fut de courte durée. Ils disparurent quelques instants plus tard dans un chaos de cris et d'os broyés. La surface redevint lisse à l'exception d'un tentacule poussant délicatement l'embarcation presque intacte vers un îlot de végétation avant de disparaître. La créature pouvait patienter, elle avait des courageux Pacificateurs à dépecer.

L'HISTOIRE DU MARAIS

Au moment du cataclysme, un fragment de météorite s'abîma dans l'océan Atlantique. Le darkessence qui s'en dégagait corrompit deux spécimens d'une espèce de pieuvre vivant par plus de deux cents mètres de fond. Le couple remonta progressivement à la surface où la lumière était dorénavant absente. Il s'installa à l'embouchure d'un marais au détriment de la faune locale.

EN DEUX MOTS

Sur Solaria, un vaste marais barrant un itinéraire de moyenne importance.

La proximité de crocodiles qui menacent chaque jour un peu plus les habitants d'un village lacustre, pousse ces derniers à envoyer les voyageurs qu'ils reçoivent vers une mort certaine, espérant ainsi stopper la prolifération des reptiles. Personne ne se doute que c'est un mal bien pire qui fait fuir les crocodiles de leur territoire traditionnel.



Ces deux pieuvres, appelées poulvres, grossirent en taille au point d'inquiéter leurs voisins : les crocodiles marins. Les reptiles remontèrent en masse le cours d'eau tandis que les plus lents succombaient sous les crochets du couple monstrueux. Les poulvres ne tardèrent pas à avoir une descendance importante. Leurs rejetons suivirent la trace des crocodiles pour ne pas être dévorés par leurs géniteurs. La dissémination de ces shankcréatures fut ralentie par les reptiles qui défendirent leur territoire avec acharnement, se ruant sur tous les céphalopodes encore jeunes. Néanmoins, les poulvres colonisèrent le marais, repoussant toujours plus haut les crocodiles. Ces derniers atteignirent les alentours du village embrumé. Depuis, la vie des habitants y est de plus en plus précaire : les déplacements en bateau ou en pirogue deviennent périlleux, les réserves de nourriture se raréfient et la chasse est dangereuse. Les villageois craignent pour leur avenir devant le nombre croissant des crocodiles, ignorant que l'arrivée des reptiles est annonciateur d'une menace bien plus mortelle.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le marais salé était auparavant une ancienne mangrove longée et traversée en plusieurs endroits par une route nationale. Le cataclysme a provoqué l'effondrement partiel de cette route qui s'est retrouvée immergée avec toute l'infrastructure — station

service, halte-repos, etc. — à la suite du détournement d'un cours d'eau. Le marais s'étire sur environ cent kilomètres de long perpendiculairement à la côte pour une largeur minimum de trente kilomètres. C'est un obstacle connu des compagnies de marcheurs qui dissimulent à des endroits précis les barques nécessaires à sa traversée.

La quasi-totalité de la végétation de cette mangrove s'est fossilisée, donnant au paysage une allure de cimetière s'étendant à perte de vue. La végétation survivante s'est adaptée à un environnement hostile pour le malheur du voyageur imprudent qui fait dorénavant partie de son menu.

La marée joue ici un rôle particulier. On sent jusqu'au plus profond du marais l'influence de l'océan. À marée haute, le niveau monte, rendant la navigation plus aisée. C'est aussi la période de sortie des plus gros prédateurs. L'ensemble des petits courants a tendance à repousser les embarcations vers l'intérieur du borborygme. À marée basse, le niveau baisse entraînant tout ce qui flotte vers l'embouchure.

Pour le marcheur, une embarcation rudimentaire est indispensable. Le déplacement entre les îlots de terre immergées permet au voyageur de rester partiellement au sec. Néanmoins la marche est très risquée car les îlots sont souvent le lieu d'accueil d'une faune agressive. D'un autre côté, se déplacer avec de l'eau jusqu'à la taille est une attitude pratiquement suicidaire dans cet environnement brumeux. À moins d'être en groupe très important, le marcheur finit par se faire happer la jambe et disparaître sous la surface liquide.

LA VÉGÉTATION

Les plantes et les arbres fossilisés font partie du décor et ne sont pas un danger direct. Cependant leurs branches servent fréquemment de refuges aux serpents et insectes venimeux tandis que les racines immergées sont le repaire des crocodiles, murènes et congres. La végétation encore vivante a un régime plutôt carnivore.

LIANE ÉPINEUSE. Elle se balance aux branches en effleurant la surface. Une fois qu'elle a accroché quelque chose à ses épines, elle s'enroule autour dans un mouvement réflexe, tel un serpent. Ses épines creuses injectent une substance paralysante. La victime servira de nourriture et d'hôtes pour des spores qui donneront de jeunes pousses. Un jet de Force + Force SR 4 est nécessaire pour briser ses liens (dégâts conséquents aux épines : 2). La liane possède 6 points de vie.

ALGUE GLUANTE. Elle vit en colonie formant un tapis sous-marin. Les branches les plus longues viennent effleurer la surface à marée basse. L'algue sécrète une substance gluante qui la recouvre entièrement. Le marcheur s'y empêtre facilement et finit par être immobilisé par la masse végétale. Il mourra noyé à la prochaine marée haute. Après avoir tiré au fond le cadavre, l'algue gluante libère une substance acide qui dissoudra lentement sa proie en éléments nutritifs. Parfois, elle doit se contenter des restes car la victime finit en grande partie dans le ventre d'autres prédateurs. Ces derniers l'utilisent aussi comme piège, les crocodiles n'hésitent pas à rabattre leur proie vers un tapis d'algues gluantes. Deux jets de Force + Forcer (SR 5) sont nécessaires pour s'extirper, chaque échec augmente le SR d'un point. La victime peut aussi infliger 12 points de dégâts à la colonie pour se sauver, sachant que les tests d'Arts Martiaux sont augmentés de 1 du fait de l'encombrement.

ANÉMONE GÉANTE. Fixée à un support, elle laisse dériver ses tentacules à la recherche de proies insouciantes. Une fois en contact avec cette dernière, à qui elle injecte un poison provoquant une tétanie mortelle. La victime est amenée vers l'estomac situé au centre de la créature. La taille de l'anémone varie entre cinquante centimètre à deux mètres de diamètre. Caractéristiques : Poison paralysant (Virulence : 3, Période : 2 Passes, Dispersion : 1), Vie : 9. Ajoutez deux dés au test de Résistance + Contrôler si le personnage porte une armure.

LA FAUNE

La faune est inégalement répartie sur l'ensemble du marais. Elle s'appauvrit à mesure que l'on se rapproche de la côte maritime. Sur les rives les plus en amont, le marais accueille de nombreux batraciens, crustaks et quelques bancs de poissons, presque tous comestibles. Des brouilles y rôdent de temps à autres. À quelques centaines de mètres du pourtour, on rentre dans le territoire des flottes. En poursuivant vers l'intérieur de la mangrove, le niveau de l'eau augmente sensiblement. Les endroits émergés se font plus rares et les flottes laissent la place aux congres, aux couples de murènes et aux serpents aquatiques qui servent eux-mêmes de repas aux crocodiles. Ces derniers vivent principalement au cœur du marais, dans les endroits les plus profonds. On rencontre parfois des crocodiles solitaires plus près des bords. Ce sont de vieux individus qui se sont isolés pour ne pas servir de repas à leurs congénères.

CROCODILE MARIN. Individuellement ou en groupe, c'est l'animal le plus féroce pour le marcheur. Sa taille varie de cinq à sept mètres, sa gueule est plus fine et allongée que celle du crocodile de l'Avant mais aussi puissante. Il est couvert d'écailles — celles des flancs sont coupantes. La concentration forcée l'oblige à vivre de plus en plus en groupe — non sans heurts. Son intelligence équivaut celle de la hyène. Seul, il se dissimule dans l'enchevêtrement de racines et de branches immergées ou sous une fine couche de sable sur les îlots de terre émergée, guettant une proie. Les reptiles chassent aussi en groupe de cinq à dix individus. La méthode habituelle consiste à rabattre le gibier vers un second groupe en embuscade. Un tel groupe se forme toujours autour d'une à deux femelles dominantes.

Le crocodile marin possède les mêmes caractéristiques que celle du crocodile commun de Sombre Terre (*DkE* 2, p. 226) Faites passer la Force à 6 et les dommages de la queue à +3. C'est surtout l'intelligence et le comportement grégaire de l'espèce qui le distingue du crocodile habituel.

MURÈNES. Elles vivent en couple et sont très territoriales. La morsure est redoutable et infectieuse. La victime est susceptible de contracter la douve des marais — deux chances sur six (Virulence : 2, Période : 2 jours, Dispersion : 0). Voici les caractéristiques pour un couple. Si l'un des deux individus meurt, la Hargne tombe à 2.

AGILITÉ 4/Camoufler 3, Esquiver 2

FORCE 2/Forcer 1
 HARGNE 4/Agresser 4, Surprendre 3
 MOUVEMENT 3/Nager 3
 PRESTANCE 2/Impressionner 2
 RÉSISTANCE 2/Régénérer 2
 SENS 2/Chercher 2, Percevoir 3
 TREMPE 2/Surmonter 2
Dés d'initiatives: 2 dés
Morsure: Dommages +2
Vie: 13
Énergie: 2

SERPENTS AQUATIQUES

LE SURGIS fait jusqu'à trois mètres de longueur. C'est un prédateur solitaire qui se nourrit essentiellement de congres et de poissons. Il s'attaque parfois à des proies plus considérables, surtout à la période du Froid. Il entoure son adversaire avant de lui injecter son poison par morsure. Un poison lent. Il suit ensuite la victime, attendant qu'elle soit faible pour l'étouffer au fond de l'eau. Bien distillé, son poison devient une forte liqueur sucrée et euphorisante. Cf. les caractéristiques du congre, p. 226 de *DkE 2*, avec morsure +1, enlacer +1 et Hargne 4, poison surgis (Virulence: 1, Période: 5 Passes, Dispersion: 0).

Plus petit — trente centimètres de long, **L'AFATA** ne s'attaque pas à l'homme à moins de se sentir agressé. Son poison est foudroyant, les habitants des marais en badigeonnent le bout de leurs flèches. Hargne + Agresser: 4 dés et un dé pour l'initiative, dégâts d'une morsure: 1, Vie: 3. Poison afata (Virulence: 7, Période: 2 Passes, Dispersion: 3).

LE VILLAGE D'ELF

LE VILLAGE

Situé à une cinquantaine de kilomètres des côtes, distant de vingt kilomètres de la bande de terre la plus proche, le village d'Elf se dresse au milieu des brumes. Il est composé de quatre plates-formes principales faites de métal et de bois. Construites au-dessus de l'ancienne route nationale, ces habi-

tations sur pilotis sont soutenues par des lampadaires électriques, des troncs d'arbres et un panneau publicitaire métallique d'une compagnie pétrolière de l'Avant: Elf. Les premiers marcheurs qui découvrirent le village gardèrent ses énormes lettres en souvenir et c'est ainsi qu'il fut nommé dans *Les Carnets de l'Obscur*. La base des piliers a été renforcée à l'aide de briques de terre cuite remplacées régulièrement.

Les plates-formes sont reliées entre elles par des passerelles. Une estrade de bois est suspendue au centre de ce village surélevé, soutenue par des filins. Cette « place à palabre » est utilisée par les membres du conseil des aînés. Dans la pratique, c'est le plus souvent Modibo qui sert de porte-parole en raison de l'âge avancé de la plupart de ses pairs. Beaucoup plus rarement, l'estrade sert d'arène à des habitants venus régler une querelle — souvent une dispute entre deux familles.

Chaque plate-forme supporte une dizaine de huttes fabriquées à partir d'os et de cuir de crocodile, des embarcations qui sont remontées grâce à des treuils

L'ACCUEIL

Les habitants accueillent volontiers des voyageurs qui peuvent y séjourner un temps indéfini à conditions qu'ils gagnent leur pitance. Voici quelques corvées auxquelles les PJ peuvent participer : chasse (congres, murènes, crustaks et crocodiles), réparation d'embarcation et toutes les autres tâches liées à l'entretien du village, extraire la tourbe servant de combustible ou siphonner la citerne d'une station-service. Celle-ci est immergée au milieu d'une large étendue d'eau. Des chasseurs y plongent pour relier un tuyau aux réservoirs du bateau pendant que les plus courageux — Motunbo en tête — détournent l'attention des crocodiles.

Les sombre-fils ne sont pas mal traités ou mal vus. Certains des habitants sont contaminés ou sont eux-mêmes des sombres-fils et filles. Simplement lorsque les élans et les violences sont trop fréquentes, ils s'éloignent progressivement du village et survivent un temps dans les îlots avoisinants, jamais très longtemps. Les radieux sont moins appréciés car trop lointains pour ces Adaptés qui se préoccupent de leur survie quotidienne. Une attitude trop évasive sera rapidement interprétée comme du dédain. Enfin, les habitants sont assez hermétiques aux discours mystiques et exigeront des preuves et des miracles avant d'avoir un quelconque respect pour les géants de lumière.

et des poulies archaïques, un fumoir et une tente servant d'entrepôt — nourriture et matériel. L'humidité étant omniprésente, tout y est emballé avec soin.

LES HABITANTS

.....

La communauté est organisée selon un système tribal. Elle est centrée autour d'un groupe de dirigeants, le conseil des aînés, dont les membres sont issus des quatre grandes familles. Ce sont d'habiles chasseurs mais plus souvent des personnes âgées censées représenter l'expérience et la sagesse. Ces dirigeants prennent les grandes décisions pour le bien de toute la communauté. Dans la pratique, chaque famille essaie d'imposer ses opinions et les mesquineries sont courantes. Alors que les reptiles mettent en péril l'existence de la communauté, les aînés — comme la plupart de ses habitants — se querellent pour les motifs les plus bénins. Ils sont tous confis dans des habitudes et des coutumes centenaires dont les disputes, certaines ressassées depuis des générations, ne sont qu'une facette. Les quatre familles disposent chacune d'une plate-forme séparée ; dans leur dialecte, leur refuge se nomme le « Village des Quatre ». Elles n'ont pas beaucoup d'échanges — à l'exception des chasseurs qui coopèrent de plus en plus.

Voici les personnages principaux du village.

FAMILLE MOTUMBA (30 MEMBRES).

MODIBO : le chef de famille. Père de six enfants, l'un des chasseurs les plus expérimentés de sa tribu, membre du conseil des aînés, sûrement l'homme le plus charismatique et influent de la communauté. Il est rusé et pragmatique. Il pense avant tout à la sécurité de sa famille.

SEMERA : ancienne membre de la famille Lembala, elle a rejoint la famille Motumba — comme l'exige la tradition — en épousant Modibo. Mariage malheureux car son mari trop préoccupé de politique, la délaisse. Elle pourrait être un appui en faveur du départ de la communauté et un informateur pour les marcheurs, surtout si l'un des personnages est charmant.

MOTUNBO : Le meilleur chasseur du village. Sa droiture l'entraîne régulièrement à s'opposer à Modibo.

FAMILLE DIENBA (41 MEMBRES).

KEÏTA : une femme entre deux âges. Dirigeante de sa famille et membre du conseil, c'est le chef des partisans de l'abandon du village et la seule membre du conseil à soutenir cette décision. Les marcheurs sont synonymes d'espoir mais elle ne trahira jamais le conseil pour les prévenir du danger qui les guette.

BAFUTU : Le jeune cousin de Keïta est un chasseur prometteur. Curieux, il s'intéresse aux appareils que décortiquent Mamadou de la famille Lembala. Son père a été dévoré par les crocodiles. Depuis, le jeune Bafutu a une revanche à prendre. Il refuse catégoriquement de quitter le village et accuse Keïta de trahir la mémoire de la famille.

FAMILLE DIAKITE (48 MEMBRES).

MADAOU : un vieil homme, dirigeant de sa famille et doyen du conseil. C'est le conciliateur des conflits entre les différents partis. Il sera pour le sacrifice des marcheurs.

DJADILA : sa petite-fille. Une jeune femme déterminée qui hait la famille Motumba à l'exception de Motunbo le grand chasseur. Elle fait partie des partisans de l'exode et serait capable de trahir le village pour prévenir les marcheurs. Là encore, le charisme des personnages est un facteur important.

FAMILLE LEMBALA (27 MEMBRES).

SADILA : une femme d'âge avancé, dirigeante de sa famille. Ambitieuse, elle rêve de prendre la place de Modibo qui a séduit sa fille. Si les marcheurs reviennent vivants et vengeurs, elle essaiera de diriger leur courroux vers son rival.

MAMADOU : loin des aspirations de sa compagne, cet homme entre deux âges est le principal bricoleur du village. Il aimerait moderniser les habitudes de la communauté qui pour l'instant, se contente des moteurs de bateau et de ses lampes à huile. Il fait preuve d'un détachement total vis-à-vis des querelles de famille.

LES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Lorsqu'une référence est faite à un archétype proposé dans le livre de base, nous vous invitons à l'adapter au mieux à la situation. Exemple : pour Survie, le Milieu principal sera Marais (minimum 2) ; ils possèdent tous Nager à 1 et les armes à feu sont remplacées par arc et/ou harpon (Dommages +1, Défense +1).

MAMADOU est usé par le climat de terreur qui s'est installé. Il se montre calme et respectueux avec les marcheurs malgré son envie de les questionner sur le fonctionnement de leur équipement. La longueur du séjour lui permettra peut-être de faire connaissance avec eux malgré les regards outrés de certains membres de sa famille. Aménagez l'archétype mécano à la situation avec Survie 3 et Poignard 2.

DJADILA est une jeune femme non dénuée de charme malgré une cicatrice sur son visage. C'est une chasseresse émérite. L'archétype chasseur — sans les pouvoirs gäiens — lui ira parfaitement. De même pour Bafutu avec Esponton 2.

SADILA (Animaux : Serpents aquatiques 3) et Madaoui possèdent l'archétype gaillard. Idem pour Keïta (Nature : sombre-fille) avec Percevoir 2.

ABABKA est un ancien chasseur de la famille Diakite. Ses penchants très violents de sombre-fils l'ont exclu partiellement du village. Il survit depuis deux ans à l'extérieur et revient pour les festivités ou les grandes battues. Archétype du chasseur sans les pouvoirs gäiens, avec Camoufler 3, Hargne et Agresser 4, Marais 5, Esponton 4. Contamination : niveau 1, 5 points de ténébreux.

MODIBO est un homme athlétique à la peau noir ébène et au visage sévère. Il se montre méfiant et assez méprisant avec les étrangers. Son habileté de meneur d'hommes est indéniable.

AGILITÉ 3/Esquiver 1, Camoufler 3
FORCE 4/Forcer 1, Porter 1
HARGNE 4/Aggresser 4, Surmonter 2, Surprendre 2
MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 3
PRESTANCE 3/Impressionner 2, Influencer 3
RÉSISTANCE 3/Endurer 3, Régénérer 3, Contrôler 2
SENS 2/Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 2
TREMPE 3/Motiver 3, Résister 2, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 4/Esponton 4, Harpon 4, Poignard 2, Tranchoir 5

COMMUNICATION 3/Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 2

ÉRUDITION 2/Coutumes (prôneur) 2, Religion 2, Région : Solaria 1

SURVIE 5/Milieux : Marais 4 ; Animaux : Crocodiles 3, Congres 1, Murènes 1, Plantes : Algues 1 ; Pistage 3

TECHNIQUES 2/Pilotage : bateau à moteur 3 ; Energie : Huile 2,

Armes

Esponton : Dommages +4, Défense +2, Enc. 1

Poignard : Dommages +3

Harpon : Dommages +5 Défense +1

Tranchoir : Dommages +4 Défense +1

Armure : gilet de cuir (Pr. 1)

Ressources

Vie : 15

Énergie : 12

Renommée : Rang 1 - Estimé

MOTUNBO a la trentaine. Ses larges épaules ne l'empêchent pas d'être souple et agile. Il a la peau plus claire que son oncle Modibo. C'est l'un des hommes les plus grands du « Village des Quatre » avec son mètre quatre-vingt.

AGILITÉ 5/Esquiver 4, Camoufler 4, Sauter 3

FORCE 4/Forcer 2

HARGNE 4/Aggresser 3, Surmonter 4, Surprendre 3

MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 5

PRESTANCE 2/Impressionner 1

RÉSISTANCE 4/Endurer 3, Régénérer 3, Contrôler 2

SENS 3/Chercher 2, Percevoir 5, S'orienter 3

TREMPE 3/Motiver 1, Résister 3, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 4/Esponton 5, Harpon 5, Poignard 4

COMMUNICATION 2/Éloquence 2

ÉRUDITION 2/Coutumes (prôneur) 1, Légendes 1, Région : Solaria 1

SURVIE 5/Milieux : Marais 6 ; Animaux : Crocodiles 6, Congres 4, Murènes 2, Flottes 2 ; Plantes : Algues 3 ; Pistage 3

TECHNIQUES 2/Corps 1, Pilotage : bateau à moteur 2 ; Energie : Huile 2, Vapeur 1

Armes

Esponton : Dommages +4, Défense +1, Enc. 1

Harpon : Dommages +5, Défense +1

Poignard : Dommages +3

Armure : aucune

Ressources

Vie : 17

Énergie : 12

Renommée : Rang 2 — Réputé

Nouvelle arme : le Harpon

Harpon : Dommages +1, Défense +1

Portée : 3/8/15.

Lancer. Peut-être lancé en soustrayant 2 dés à son potentiel d'attaque.

Même **coups spéciaux** que l'Esponton.

Rareté (stalliterhalte) : Rare/Peu Commun

Prix : 45 Lux

LE POULVRE

Le poulvre est une énorme pieuvre à la tête aplatie. Sa peau épaisse et tachetée change de couleur en fonction du décor. Seules quelques marques de dépigmentation d'un blanc laiteux indiquent son origine abyssale. La créature possède des crochets à dents à la place des habituelles ventouses. Les extrémités de ses tentacules sont extrêmement dures et recourbées en griffes que le poulvre plante pour résister aux courants. La shankréature ne voit pas à plus d'une dizaine de mètres. En revanche, elle est très sensible aux vibrations. Ses yeux, associés en trio comme de petites grappes, font le tour de sa tête aplatie. Pour connaître les déplacements à la surface, la créature laisse traîner quelques extrémités de tentacules sur les îlots proches afin de sentir les vibrations.

Le jeune poulvre se nourrit de petits crocodiles et de poissons jusqu'à atteindre six à sept mètres de diamètre. Il s'enterre pendant presque un an après s'être engraissé et avoir stocké des proies dans un trou. Là, il subit une mue qui le fait passer au stade de jeune adulte. Lorsqu'il sort de son trou, c'est un poulvre affamé de plus de dix mètres qui part aussitôt dans une chasse effrénée qui durera plusieurs semaines. Il grandit ensuite plus lentement mais indéfiniment. Le couple originel, qui vit depuis plus de cent ans à la surface, dépasse les trente-cinq mètres ! Ce sont les deux indi-

vidus qui sont les plus décolorés, des taches blanches importantes les rendent plus visibles. Le poulvre vit dans des lieux de passage assez profond pour qu'il puisse s'immerger à plus d'un mètre de profondeur. Au combat, l'adulte peut porter jusqu'à huit attaques autour de lui, deux au maximum sur une seule cible.

AGILITÉ 5 (5)/ Camoufler 4 (5)

FORCE 7 (5)/ Forcer 6 (3), Porter 4 (2)

HARGNE 7 (4)/ Agresser 6 (5), Supporter 5 (2), Surprendre 4 (5)

MOUVEMENT 3 (3)/ Nager 2 (3)

PRESTANCE 1 (1)/ Impressionner 6 (4)

RÉSISTANCE 6 (4)/ Contrôler 5 (2), Endurer 4 (3), Régénérer 6 (4)

SENS 4 (3)/ Chercher 3 (3), Percevoir 5/1* (4/1*)

TREMPE 3 (2)/ Résister 4 (3), Surmonter 5 (3)

* indice de Percevoir visuel uniquement.

Note : les indices entre parenthèses sont ceux d'un jeune spécimen.

Armes

Crochets : Dommages +4 (+2)

Griffes : Dommages +5 (+3)

Coup spécial : Dommages +1.

Coup spécial : coup de tentacule. Celui-ci balaie une zone. Si le marcheur n'esquive pas, il est projeté sous l'impact et va s'écraser dans le décor. Il doit faire un jet de Résistance + Endurer (SR 5) pour ne pas être étourdi 1d6 +1 passe — ôtez alors deux dés à toutes ses actions.

Protection : peau épaisse (Pr.2/1).

Vie : 23 (17)

Cœur Sombre : 3

Entropie Shankr : 6

Pouvoirs Shankr

Tous les pouvoirs communs.

LA MÈRE ORIGINELLE / LA MATRONE

AGILITÉ 4/Camoufler 1

FORCE 10/Forcer 7, Porter 6

HARGNE 9/Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 2

MOUVEMENT 3/Grimper 2, Nager 1

PRESTANCE 3/Impressionner 3
 RÉSISTANCE 7/Contrôler 7, Endurer 5, Régénérer 6
 SENS 4/Chercher 2/I*, Percevoir 6/3*
 TREMPE 5/Résister 5, Surmonter 5

Armes

Crochet : Dommages +5

Griffes : Dommages +6

Coup spécial : Dommages +4

Combat : Chaque adversaire peut être potentiellement attaqué par cinq tentacules par passe ! Faites à chaque passe un jet d'Agilité + Esquiver -SR 2, chaque succès au-dessus du seuil ôte une attaque.

Protection : cuir épais (Pr.2)

Vie : 29

Cœur Sombre : 5

Entropie Shankr : 9

Pouvoirs Shankr

Tous les pouvoirs communs

Plaie purulente (au contact des griffes)

Régénération

INTRIGUES

INTRIGUES DE VILLAGE

En premiers lieux ce sont les dissensions entre les familles, les rancunes ancestrales qui vont apparaître aux yeux des personnages. Peut-être vont-ils être entraînés malgré eux dans ces histoires de clocher. Il suffit de dîner un soir dans la tente de Sadila Lem-bala et de s'y attarder plus tard que prévu (« Vous reprendrez bien un peu de cette liqueur de surgis ») pour rencontrer la méfiance, voire l'hostilité de la famille Motumba; entre autres. Et que se passera t-il s'ils apprennent la volonté de partir d'une partie des habitants? S'ils se proposent de les guider jusqu'à un stallite ou tentent de rallier le reste du village à cette idée, ils risquent de trouver la liqueur de surgis plus forte que d'habitude ou d'avoir un accident de chasse. Tomber du bateau en plein milieu d'une chasse aux crocodiles ou glisser du haut d'une plate-forme à marée basse est si vite arrivé... Vous

pouvez faire tomber dans les bras du personnage le plus charismatique la jeune Djadila. Imaginez que le vieux Madaoui surprenne sa petite-fille dans sa tentative de séduction. Que se passera t-il pour le pauvre personnage? L'animosité des frères, des cousins ou des prétendants pourraient déboucher sur un duel sur la plate-forme. Il en sera de même si les étrangers défient trop fréquemment l'autorité de Modibo qui enverra un de ses fils provoquer l'un des marcheurs.

TRAHISON

Il adviendra bien un moment où le conseil des aînés décidera d'envoyer les marcheurs à l'abattoir. La sentence finale sera rendue après le rapport d'un sombre-fils isolé, Ababka. Celui-ci a repéré à moins d'une demi-heure de pirogue un bassin isolé entouré de bancs de sable. Une dizaine de femelles crocodiles y ont pondu leurs œufs. La saison chaude approchant, ces derniers vont éclore dans les prochains jours. Le village doit faire quelque chose. Les marcheurs seraient la diversion idéale pour que les chasseurs accèdent aux nids. Les villageois sont réunis pendant une chasse menée par Motumba et à laquelle les étrangers participent. À leur retour, on leur décrit un plan légèrement différent. Devant le village rassemblé pour l'occasion, les aînés demandent solennellement aux marcheurs de participer à une expédition dangereuse. Les villageois ont décidé d'attaquer un regroupement de femelles. Étant extérieur au village, Modibo leur confie une mission moins dangereuse. Ils devront répandre le feu dans la végétation fossilisée qui borde le banc de sable où les femelles sont cachées. Une fois cette tâche accomplie, ils pourront se joindre au massacre; s'ils le souhaitent. En fait, les chasseurs attendront sagement que les femelles se soient ruées sur les gêneurs pour attaquer les nids le plus rapidement possible. Dernière trahison, leur bateau contient à peine assez de carburant pour s'approcher de l'îlot, histoire d'être sûr que les étrangers meurent en défendant chèrement leur peau. Un personnage ayant réussi un test — volontaire — de Communication + Empathie SR 5 (ou le pouvoir runka Détecter les mensonges) remarquera que Modibo ment quant à la difficulté de leur mission. Sentant le danger, Motunbo décide d'accompagner les marcheurs au moment du départ. Ne pouvant ni trahir sa famille, ni abandonner ces étrangers à leur triste sort, il a décidé de partager leur destin. Un test

d'Empathie SR 4 (ou Lecture d'aura, le pouvoir gaïen) permet au personnage de remarquer l'émoi que causera cette décision et le défi dans les yeux du grand chasseur à l'adresse des aînés.

Note : *une Djadila vraiment amoureuse tentera peut-être de faire comprendre à demi-mots discrets, que le PJ élu de son cœur va au devant d'un grand danger.*

Rien ne va se passer comme prévu. Les chasseurs qui se sont approchés furtivement par le côté opposé aux marcheurs, vont être surpris par un poulvre adulte. Celui-ci vient de tuer presque toutes les femelles, ayant décidé que l'endroit était parfait. Les reptiles survivants (deux ou trois) ont fui dans la direction des marcheurs. Ils ne tarderont pas à les rencontrer. Blessés, les sauriens ne devraient pas être un danger insurmontable. Un test de Sens + Percvoir ou Chercher SR 3 relèvera la présence d'un crochet d'ivoire fiché dans un des crocodiles. Une fois le bassin atteint, les marcheurs accompagnés de Motumba observeront les restes du massacre. Le bassin est rouge de sang, les embarcations des chasseurs sont retournées ou brisées, des membres déchiquetés et des entrailles indistinctes flottent à la surface. Un nouveau test de Chercher relèvera la présence d'un autre crochet planté dans le bois, maigre indice. Le Poulvre enterré sous une couche de boue panse ses plaies, entouré de cadavres.

CONCLUSION

Les marcheurs se rendront-ils comptent de la trahison ? Et si c'est le cas, abandonneront-ils le village à un destin funeste ? Quitteront-ils l'endroit avec les volontaires ? Ou pire, chercheront-ils à se venger ?

Rencontreront-ils le Poulvre en revenant sur les lieux ou ailleurs ? Pourquoi pas lors de l'émigration d'une partie du village vers une terre plus clémente ?

Voici une suggestion d'évolution si les marcheurs quittent les lieux en gardant le secret de ce qui s'y cache. Les poulvres vont coloniser entièrement le marais dans les cinq prochaines années. La nourriture venant à manquer, elles s'entre-tueront les années suivantes. Entre six et huit ans après le passage des joueurs, il restera deux représentants de cette espèce : un mâle, survivant du conflit en amont du marais et la femelle originelle qui a dévoré son compagnon avant de quitter l'embouchure pour écumer les côtes. Le mâle s'adaptera grâce à l'archessence sombre

et évoluera vers une créature rampante qui sèmera la terreur sur son passage. Peut-être les deux derniers survivants s'accoupleront-ils dans un lieu adapté à leur mode de vie. Une catastrophe à éviter ! Une chasse extraordinaire en dirigeable va t-elle être organisée ou des Phalanges de Lumière vont-elles s'enfoncer dans le marais ? À vous de décider suivant le caractère épique ou sombre de votre scénario.

QU'EN FAIRE ?

.....

Ce marais est en premier lieu un obstacle, un vaste borbier coupant une voie de communication reliant deux points stratégiques — stallites, ruines, etc. Si vous voulez exploiter au mieux ce lieu, faites le découvrir aux explorateurs en plusieurs étapes. Les explorateurs peuvent le contourner une première fois et le concevoir comme un lieu grouillant de vie (cf. le paragraphe « Présentation générale »). Puis, l'urgence d'une mission les obligera à le traverser de part en part, leur donnant l'occasion de découvrir les lieux plus sérieusement. Rappelez-vous que les marécages ont englouti des constructions de l'Avant. Les marcheurs peuvent très bien s'enfoncer dans ce borbier à la suite d'un « tuyau » entendu dans un assomoir, de la découverte d'une carte (ancien panneau indicateur en bord de route) ou à la demande d'un marchand. Une station d'essence peut se révéler une manne pour des antéquaires.

Le village d'Elf est connu des compagnies de marcheurs, en particulier de la compagnie de la Nuit-Horizon. Dans *Les Carnets de l'Obscur*, l'endroit est présenté comme la seule halte sûre dans tout le marais. La plupart du temps, les marcheurs qui traversent le borbier essayent de s'y arrêter à mi-chemin. Ce sera peut-être le cas des personnages. Ces derniers seront peut-être envoyés par une compagnie pour faire un rapport complet sur ce refuge. Personne ne se doute que ce sont les habitants du village qui envoient les voyageurs à la mort, on perd tout simplement leur trace. Qui sait si l'organisation marcheur n'envisage pas d'en faire un relais permanent — ou une lucéphore — pour les voyageurs.

À moins que les personnages ne soient à la recherche d'un ami ou d'un messenger disparu récemment dans ce marais ?



CE QU'ILS APPELLENT L'ÈRE DU CONTACT EST UN PAS DANS LA BONNE DIRECTION, MAIS C'EST UN PROCESSUS LENT, QUI VA S'ÉTENDRE SUR UNE GÉNÉRATION AU MINIMUM. NOS ANALYSTES ESTIMENT QU'IL EN FAUDRA AU MOINS DEUX AUTRES POUR QUE LES BASES D'UNE CIVILISATION GLOBALE SOIENT EN PLACE. COMPTE TENU DE NOTRE SITUATION, IL NOUS SERA DIFFICILE D'ATTENDRE UN SIÈCLE. NOUS ALLONS DONC DEVOIR, POUR LA PREMIÈRE FOIS, AGIR SUR LE MONDE EXTÉRIEUR. BIEN PLUS QUE LE TRANSPORT TERRESTRE, LES DIRIGEABLES SERONT LE FER DE LANCE DE CETTE REDÉCOUVERTE DE LA TERRE. PAR CHANCE, C'EST AUSSI LA TECHNOLOGIE SUR LAQUELLE NOUS POUVONS INFLUER LE PLUS DIRECTEMENT. JE VOUS DEMANDE DONC, HONORABLES DÉLÉGUÉS ET CHERS COLLÈGUES, DE SOUTENIR MON PROJET.



— QUELQUE PART DANS UNE BASE DU DEHORS, UN MATIN DE MAI 2370 (SOUFFLE, 316 P.4).

LES SECRETS DU GAZ-SOLEIL ET DES NOUVEAUX DIRIGEABLES, LES MACHINATIONS DES SEIGNEURS DU FLÉAU, LES MONASTÈRES OCCULTES DE GAÏA, LES EXPÉRIENCES RATÉES DE L'ALLIANCE RUNKA... CONTRAIREMENT AUX APPARENCES, LA GRANDE RÉVÉLATION ET L'ÈRE DU CONTACT ONT ENTRAÎNÉ DE NOUVELLES MANIGANCES, DISSIMULATIONS ET AUTRES COMLOTS. AUJOURD'HUI, IL EST TEMPS DE MONTRER AUX MARCHEURS TOUTES LES FACETTES DES DIFFÉRENTES COMPOSANTES DE SOMBRE-TERRE.

LES SECRETS DE L'OBSCUR, SUPPLÉMENT DE 144 PAGES CONÇU POUR LA SECONDE ÉDITION DE DARK EARTH, MET À VOTRE DISPOSITION DIX-SEPT DOMAINES LIÉS AUX QUATRE VOIES PRÉDOMINANTES DE CE MONDE EN PLEINE RECONSTRUCTION : LA VOIE DE L'HOMME, LA RÉACTION GAÏA, L'ALLIANCE RUNKA ET LA MENACE SHANKR. CHACUN DE CES DOMAINES OFFRE UN CADRE D'AVENTURE INÉDIT AUX JOUEURS, AVEC À LA CLÉ DES RÉVÉLATIONS SPECTACULAIRES ET UNE REDÉCOUVERTE DE L'UNIVERS DE DARK EARTH. TRÈS DÉTAILLÉS, MAGNIFIQUEMENT ILLUSTRÉS, RICHES EN INTRIGUES ET EN PERSONNAGES HAUTS EN COULEURS, CES DOMAINES PEUVENT FAIRE L'OBJET D'UN SCÉNARIO « ONE-SHOT » OU S'INTÉGRER FACILEMENT À N'IMPORTE QUELLE AVENTURE, OFFRANT AINSI UN OUTIL MODULABLE IDÉAL POUR LE MENEUR DE JEU.

VOUS VOULIEZ SURPRENDRE VOS JOUEURS ?
EN VOICI L'OCCASION...