LES ECLAIREURS DE TAÏA

SECONDE ÉDITION

DARK EARTH

Le jeu de rôle



DARK EARTH II

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE DE DARK EARTH
GUILLAUME LE PENNEC

BACKGROUND
DAVID « KOBAL » GIRARDEY
TRISTAN LHOMME
GAËL OIZEL

CHARGÉ DE GAMME
LÉONIDAS VESPERINI

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
ALEKSI BRICLOT

PLAN
SOPHIE GUILBERT

COUVERTURE
DIDIER GRAFFET

CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE
CYRILLE DAUJEAN

CORRECTIONS
FRANCK PLASSE
ANNE RICHARD

MAQUETTE
DAVID BENOIT

DIRECTION ÉDITORIALE
FRÉDÉRIC WEIL ET SÉBASTIEN CÉLERIN

FABRICATION
NICOLAS HUTTER

Remerciements

Merci à Vincent Delage, à l'origine du synopsis de base de la campagne, et bienvenue à Thomas, petit Gaïen au destin moins tragique que celui de cette aventure.

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 éclaireurs de Gaïa, supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, 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

Synopsis de la campagne et préambule 4

La Maison Kyrilm 5

1 • PROLOGUE : OKHAEN, CINQ ANS PLUS TÔT 7

2 • ACTE I 15

Okhaen, 321 PA 16
La disparition de l'enfant et le départ d'Okhaen 20

3 • ACTE II 24

Istan et Nople 25
Première enquête 38
Deuxième enquête 42
Épilogue 46
Les PNJ 49

4 • ACTE III 51

Entracte 52
Présentation du plateau de la Cappadoce 54
Phase I : découverte du plateau 61
Phase 2 : la révélation 71
Phase 3 : bâtisseur d'une cité nouvelle 78
Les dix principaux PNJ 83

5 • ACTE IV 89

Le Runka 90
La descente vers le tombeau 99

6 • ACTE V 104

La mer d'Aral 105
Le monastère de Gaïa 120
Conclusion 125

7 • ANNEXES 128

La prophétie 129
L'Enfant 133

INTRODUCTION

La gamme Dark Earth, forte désormais de dix suppléments, s'enrichit d'une nouvelle campagne, la première ancrée dans le contexte de Grande Révélation de la seconde édition. Déclinée en cinq actes, elle va entraîner vos joueurs dans une aventure de grande envergure, aux conséquences majeures, à la fois géopolitiques et mystiques. Elle va aussi lever le voile (du moins en partie !) sur l'une des voies les plus énigmatiques de Sombre-Terre : celle de Gaïa…

Tout comme *La Croisade de la Ville Mouvement*, la campagne des *Éclaireurs de Gaïa* vous demandera un peu de préparation. Moins linéaire, moins militaire que la précédente, elle fonctionne beaucoup plus sur les rapports humains, et en particulier ceux que les PJ noueront avec un petit enfant de cinq ans, aux pouvoirs et au destin extraordinaires. Le plus grand défi, pour le Meneur de Jeu, sera sans doute de donner vie de manière crédible à cet enfant. En lui donnant une personnalité, des émotions, en le liant progressivement à vos joueurs, vous le rendrez attachant, et la conclusion de l'aventure n'en sera que plus poignante. Nous vous conseillons de préparer soigneusement et à l'avance cette interprétation. Reportez-vous, pour cela, aux annexes qui figurent à la fin du livre (Chapitre 6). Les autres principaux PNJ de cette aventure font, eux aussi, l'objet de descriptions précises, et nécessitent également un minimum de préparation en amont.

La deuxième particularité de cette campagne est la grande liberté laissée parfois aux personnages (en particulier pour les actes 2 et 3). Il vous faudra réagir aux actions de vos joueurs, et parfois improviser face à des suggestions qui ne seront pas toujours prévisibles.

De même, comme avec chaque nouveau supplément de Dark Earth, les Eclaireurs de Gaïa vous propose un cadre d'aventures extrêmement fouillé. Jamais les stallites d'Istan et Nople n'avaient été aussi détaillés. Ceux qui ont participé à la Croisade de la Ville Mouvement, seront peut-être émus en retrouvant, 6 ans après, le cadre mythique de la célèbre campagne militaire. Le fascinant plateau de la Cappadoce, avec sa cité souterraine labyrinthique, fournira, quant à lui, un terrain propice aux intrigues et aux actions les plus inattendues.

Enfin, pour la première fois, les PJ auront l'occasion de fouler les terres maudites de l'est, s'approchant comme jamais de l'antre du terrible Seigneur Shankr. Les aventuriers vivront, en ces terres effroyables, imprégnées d'archessence Shankr, un périple cauchemardesque, priant, à chaque nouveau pas, pour ne pas connaître le même sort que leurs malheureux prédécesseurs de l'expédition Sarkesh…

Gaïa n'a pas livré tous ses secrets, et Sombre-Terre non plus. Attendez-vous, avec cette aventure, à des révélations spectaculaires, dont les conséquences se feront sentir longtemps après. Les enjeux sont détaillés à la fin (chapitres *Conclusion* et *Annexes*). Lisez-les bien et essayez de vous en imprégner, pour donner à certaines scènes le caractère sacré qui leur sied. Les événements de cette campagne vont marquer l'histoire de Sombre-Terre. Vos joueurs en seront les acteurs. Ils pourront, dire, plus tard : « J'y étais… »

SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

PROLOGUE

Cette campagne débute durant l'adolescence des personnages, à Okhaen, leur stallite natal. Une erreur de parcours leur permet de faire la connaissance du Portail et de ses habitants atypiques — notamment Jörg qui devient leur ami. Pendant cette période au sein de l'étrange communauté de marcheurs du Portail, les personnages ont l'occasion de rencontrer la belle Nephrayah et Yesha, l'ancien Phâr de Nâh, qui se présente comme le père de la jeune femme. Les manigances du vieil homme et le charme de Nephrayah font succomber les personnages. Le prologue dans leur stallite d'origine se termine par une dure matinée, après une longue nuit de débauche dont ils ne se souviennent plus des détails. Sans le savoir avec certitude, les PJ ont tous fécondé Nephrayah. Mais cette dernière a disparu peu après, avec son « père ».

PREMIER ACTE

La première partie démarre cinq ans plus tard. La population d'Okhaen est en proie à des rêves singuliers mettant en scène un enfant. Dans ce contexte et en moins de 24 heures, les personnages vont être entraînés dans une enquête concernant des enlèvements de gamins et devront assumer leur nouveau rôle de père (en effet, Nephrayah a choisi ce moment pour réapparaître avec son garçon, qui s'avère être également celui des PJ). Les kidnappings sont perpétrés par une Initiée kyrim qui profite de ses pouvoirs, de la naïveté des habitants et de son statut. Une des premières victimes est Keïta, une

jeune cousine d'un PJ. Après une investigation difficile, les PJ se lancent à la poursuite de la Kyrim démasquée qui a s'est emparé de leur fils le dernier soir. Celle-ci prend la fuite dans un dirigeable à destination de Phénice, puis d'Istan et Nople.

DEUXIÈME ACTE

La deuxième partie de la campagne est un long scénario d'enquête dans les stallites jumeaux. Les personnages, à la recherche de leur fils et de Keïta, vont devoir remonter la filière créée par les Kyrims. Hélas, la tâche se complique à cause d'un attentat perpétré par le Konkal. Un dirigeable kamikaze a décimé les rangs des Initiés réunis pour parler des rêves. C'est donc dans une ambiance tendue, sur fond de réaction istanienne à la répression, que les PJ vont découvrir les deux stallites. Après avoir retrouvé leur garçon, ils participeront peut-être à la grande révolte qui offrira plus d'égalité entre citoyens, avant de se lancer aux trousses des Kyrims et de leur précieux chargement. Cette poursuite à travers les pistes de terre et les plateaux rocheux de la Cappadoce met fin à cet acte.

TROISIÈME ACTE

Après la découverte des cadavres des Kyrims et des enfants kidnappés (dont Keïta), les personnages trouvent une ville troglodyte habitée par une communauté d'adaptés. Dans ses profondeurs, elle cache le laboratoire des Kyrims. C'est ici qu'ils tentent de déchiffrer les augures concernant leur fils. La cité se situe au milieu d'un vaste plateau habité par de nombreux clans. Découpée en différentes phases, cette troisième partie est très ouverte. Les PJ devront se faire une place sur le plateau, éduquer l'Enfant et déchiffrer la prophétie. Avec l'apparition des pouvoirs du garçon, les personnages vont, sans le vouloir, devoir prendre la tête d'une population croissante qui le considère comme un messie.

QUATRIÈME ACTE

Ce chapitre introduit les représentants des grandes lignes de force de Sombre-Terre qui vont intervenir sur le destin de l'Enfant. Ils solliciteront constamment les PJ alors que la prophétie est sur le point d'être déchiffrée : Il sera difficile de ne pas prendre position. L'acte se termine par la descente dans le tombeau à rêve d'un Runka, dans les tréfonds de la Cité. L'Enfant se gave d'archessence runka, ce qui provoquera, à long terme, le réveil du géant de lumière et la naissance d'un nouveau stallite. Une fois remontés à la surface, les PJ se dirigent vers la prochaine étape décrite dans la prophétie : la mer d'Aral.

CINQUIÈME ACTE

Dernière partie avant le final, l'expédition dans la plus terrible des mortezones se révèle un cauchemar pour les personnages encore inexpérimentés : ils ne devront leur salut qu'à leur prudence et aux pouvoirs de plus en plus impressionnants de leur fils. Au plus profond de cet enfer, le messie absorbe de la darkessence pure en s'immergeant dans un lac vivant. Les PJ doivent alors trouver le monastère du Bout du Monde, dernière étape de leur parcours. Poursuivis par une entité de darkessence pure, les personnages sont ralentis par l'Enfant, de plus en plus faible.

LE FINAL

Malgré les embûches naturelles et les mauvaises rencontres, le groupe de personnages parvient à atteindre le monastère. Leur fils est faible et se meurt. Les personnages n'ont hélas pas le temps de s'occuper de lui, car ils se retrouvent impliqués dans des conflits opposants l'Alliance aux Adeptes gaïens du monastère. Les disputes se transforment en affrontements directs, alors que l'Enfant agonise. Pour le protéger, les PJ doivent l'emmener dans le temple en évitant d'être pris dans la tourmente. Dans le chaos ambiant, les personnages assistent à sa mort et à sa transformation. À l'extérieur, un assaut massif de shankréatures met tout le monde d'accord. Les serviteurs du Shankr sont repoussés et c'est l'heure des bilans. La campagne prend fin. Les multiples événements et aventures qu'ils ont vécus seront une source intarissable de scénarios et de pistes à exploiter. Nul doute que vous enchaînerez sur d'autres histoires de votre cru.

LA MAISON KYRIM

La Maison Kyrim, également appelée maison de la Terre Immortelle, est sans doute celle dont les objectifs se rap-

prochent le plus de ceux des Adeptes de Gaïa. Proches de la nature, les Kyrims ont été les premiers à soutenir l'idée de l'existence de l'entité gaïenne.

Les origines de la Maison Kyrim se confondent avec les différentes traditions et cultes de la nature qu'a connu la Terre : chamanisme africain, druidisme celtique, mouvements new age de la fin du vingtième siècle… Bref, tout ce que l'histoire a pu compter d'organisations, de mouvements religieux ou non, prônant le retour à la nature. À tel point que les autres maisons, notamment la Maison Sarkesh, l'ont souvent accusé de porter plus d'attention à Gaïa qu'aux géants de lumière.

Pour la Maison Kyrim, Gaïa est un allié naturel des Runkas et non une force qui leur serait opposée.

Le deuxième axe de la politique kyrim est la recherche de connaissances. Depuis les origines, les Kyrims ont toujours tenu à conserver leurs acquis, leurs savoirs dans des écrits. *Le Codex Animae* est l'un de leurs ouvrages majeurs.

QUELQUES PARTICULARITÉS DE LA MAISON KYRIM

Si vous possédez le supplément « Les Initiés », vous connaissez déjà les particularités de cette Maison très influente. Voici un résumé de son organisation et de ses principales caractéristiques.

HIÉRARCHIE

Avant la Grande Révélation, cette Maison était celle qui offrait le système hiérarchique le plus lâche et le plus accueillant, les grades représentant plus l'évolution d'un homme sur la voie de la sagesse que ses prérogatives par rapport aux siens.

Après la formation des premières phalanges de lumière, cette hiérarchie s'est encore amoindrie, pour se limiter seulement au respect des plus hauts degrés et à l'obéissance implicite aux demandes des Initiés plus âgés.

LES LIGNES DE VIE

Un Initié kyrim de haut niveau bénéficie d'un pouvoir particulier qui lui révèle les lignes de vie couvrant la terre.

Ces lignes de vie sont des faisceaux lumineux d'une dizaine de mètres d'épaisseur, invisibles à l'œil du profane, et reliant les uns aux autres les tombeaux des Runkas. Ces rayons sont constitués d'une fine poussière d'archessence runka flottant dans l'air.

En se plaçant sur ces lignes de vie, l'Initié se grise de la puissance brute de deux Runkas situés à chaque extrémité de ce cordon. Certains choisissent ainsi de rester dans des Autels de lumière, construits dans ce but, où ils peuvent bénéficier continuellement de la douce chaleur des dieux de lumière. Elles permettent également, pour celui qui sait les détecter, de se diriger dans l'Obscur : suivre une ligne de vie conduit automatiquement au Runka reposant sous un stallite. Le seul inconvénient est que la distance à parcourir reste inconnue.

LE PLAN KYRIM

Les Kyrims étudient *Le Codex Animae* depuis plusieurs années, tâchant de comprendre les écrits de leurs ancêtres et notamment la Prophétie (voir l'annexe située à la fin de ce livre).

Les premiers vers de celle-ci ont été traduits très récemment et mettent en évidence la naissance prochaine d'un Messie susceptible de changer la face de Sombre-Terre.

Zerdan Flamme-Ardente, l'Initié kyrim de plus haut rang des stallites jumeaux décide alors d'utiliser cette prophétie pour la plus grande gloire de la Maison Kyrim. Pour cela, il met secrètement en place un réseau d'Initiés kyrims chargés de trouver l'Enfant, en se basant sur les très vagues descriptions données dans le Codex Animae : un habitant de stallite d'environ 5 ans.

Le but est de récupérer au plus vite le jeune Élu et de l'accompagner dans son destin pour apprendre de lui, et peut-être avoir un ascendant sur lui pour faire pencher la balance du côté des Runkas dans la guerre cosmique éternelle.

Trouver l'Enfant est sans doute le point le plus délicat du plan kyrim, étant donné que la plupart des gosses de 5 ans peuvent correspondre à la description du Codex. Mais Zerdan, obnubilé par le Messie, décide de recourir à l'enlèvement de tous les gamins qui correspondent à cette description. Ils sont amenés jusqu'aux stallites jumeaux pour y subir des tests permettant de découvrir s'ils possèdent les pouvoirs décrits dans le Codex.

Lorsque des rêves étranges commencent à s'emparer des Okhaénites, c'est le signal de départ du plan institué par Zerdan Flamme-Ardente : la Prophétie est en train de se réaliser. Aussitôt, les agents des forces en présence se mettent en branle et les premiers enlèvements sont planifiés : l'aventure commence…



CHAPITRE 1
PROLOGUE



PROLOGUE

SYNOPSIS DU PROLOGUE

Après avoir interrompu involontairement la réception privée du gratin d'Okhaen lors de la fête du Serpent, les personnages — encore adolescents — vont être assignés de corvée au Portail. C'est pendant leur semaine de travaux forcés qu'ils vont rencontrer le vieux Yesha, l'ancien Phâr de Nâh, et Nephrayah, la future mère de l'Enfant messie, lors d'un sanglant combat. Croyant voir un signe dans l'intervention des personnages, Yesha va tout faire pour qu'ils deviennent les géniteurs de l'Enfant. C'est ce qui arrivera peu après leur retour à Okhaen. Nephrayah et Yesha partiront le lendemain de cette nuit de débauche.

Cinq ans plus tard, alors que le stallite tout entier est en proie à des rêves concernant un enfant, Nephrayah les retrouve. Elle leur apprend qu'elle est pourchassée par Yesha. Le vieil homme devenu fou, en veut à leur fils (gasp… les voilà tous pères du même garçon). Simultanément, les premiers enlèvements d'enfants ont lieu — l'un d'entre eux étant la jeune cousine d'un personnage. Les PJ vont devoir jongler entre la traque du kidnappeur et la protection de l'Enfant. Au terme d'une enquête aussi longue que vous le souhaiterez, ils découvriront que le criminel est l'invité d'Izmayazhin : une femme d'un certain âge, membre de la Maison Kyrim à la recherche de l'annoncé prophétique. Elle s'emparera de l'Élu la veille de son départ en dirigeable en direction de Phénice. Les PJ s'embarqueront avec plus ou moins de retard dans un ballon, accompagnés de Nephrayah et du Phâr. Ils laisseront Okhaen en proie à des troubles d'importance variable suivant leurs dernières actions.

UNE FÊTE TRÈS ATTENDUE

Le prologue débute en l'an 315, le jour du solstice d'hiver, date la plus importante de l'année pour les Okhaénites. En effet, pendant la nuit la plus longue de l'année, une descente aux flambeaux a lieu au cœur de la ville troglodyte. Cette fête liturgique en l'honneur du Serpent à l'origine de la cité, est organisée par l'éminent Izmayazhin, le chef religieux.

Comme le reste de la population, les PJ participent aux préparatifs. On suspend des lampions et des guirlandes jusque dans les ruelles les plus étroites. Des musiciens accordent leurs instruments en prévision de la fête qui suivra la procession. Malgré le manque d'espace, tout le stallite s'acharne à trouver la place nécessaire pour danser.

Aucun joueur n'évitera la corvée de décoration du logis familial. Le seuil du foyer devient l'objet de toutes les attentions. En effet, chacun espère recevoir des compliments d'Izmayazhin ou d'Omar, le nouveau maître d'Okhaen, pour le soin apporté à sa maison. Certains parlent d'une récompense offerte par le dirigeant du stallite aux plus belles habitations…

C'est donc dans la ferveur populaire et l'excitation croissante à l'approche de la tombée de la nuit que les PJ se préparent. Pensez donc, la nuit la plus longue ! Une occasion à ne pas rater lorsque l'on est jeune : n'est-ce pas à cette occasion que l'oncle d'un des PJ a connu sa deuxième épouse ? Bref toute la jeunesse okhaénite attend cette fête avec impatience dans l'espoir de faire une rencontre heureuse.

Après les préludes d'ordre général, chaque joueur va vaquer à des occupations spécifiques à sa caste. Les fouineurs seront sûrement occupés à vendre des colliers et des bracelets à l'effigie du Serpent et de Solaar ou à tout autre moyen de rentabiliser cette soirée (en détroussant quelques prôneurs par exemple ?). Les enfants de bâtisseurs ou de nourrisseurs seront probablement aux côtés de leurs parents, affairés à organiser l'espace disponible ou à estimer les stocks de vivres nécessaires pour le grand banquet nocturne. Les fils de prôneurs devront écouter les recommandations du père soucieux de faire bonne figure devant les plus hautes instances de la ville… Le moment paraît opportun pour une rencontre entre des PJ issus de même caste. Il vous sera ainsi plus facile de naviguer entre petits groupes pendant la fête. La solution la plus aisée reste de créer votre équipe dès le départ, en décidant que les joueurs sont tous issus du même quartier et se connaissent de longue date. Sinon, il vous faudra attendre les festivités pour les réunir.

UNE NUIT MÉMORABLE

Une fois la descente aux flambeaux effectuée, la fête bat son plein. La plupart des jeunes se retrouve sur la plus grande place d'Okhaen, à quelques rues de la réception privée que donne Omar en l'honneur de ses invités étrangers. En effet, un peu plus tôt, les PJ ont pu assister à l'arrivée des marcheurs escortés par la crème des gardiens du feu, sous l'œil vigilant de leur chef, Traoul Lubumba. Accueillis par le diri-

geant du stallite et quelques dignitaires, ils sont rentrés ensemble dans une grande bâtisse du troisième cercle, magnifiquement décorée pour la circonstance. D'ailleurs tout le monde en parle sur la place et dans les échoppes alentours où l'on peut se désaltérer pour pas grand-chose. Les jeunes filles s'extasient sur le teint pâle des nouveaux venus et le doux regard du célèbre Izmir. Les jeunes mâles fantasment plutôt sur ces supposées danseuses qui animeront la soirée privée du maître d'Okhaen. Et tous rêvent du luxe déballé à l'abri des regards. Déjà, certains reprochent à Omar son désintérêt pour la vie quotidienne du stallite. Cette réception n'est-elle pas la preuve qu'il s'éloigne des considérations de ses concitoyens? C'est sûrement au cours des conversations qui vont bon train sur ce sujet que les joueurs qui ne se sont pas encore rencontrés, pourront se retrouver.

Les PJ sont abordés séparément par Kajun, un jeune Okhaénite quelque peu éméché. Il n'est pas le seul, mais c'est sa proposition qui va capter l'attention des jeunes PJ bouillonnants. « Et s'ils tentaient de s'introduire dans cette réception ou du moins d'observer ce qui s'y passe? Les personnages seraient-ils des poltrons, à moins que leurs parents leur aient ordonné de rentrer tôt ce soir? » Bref mi-complice, mi-moqueur, Kajun essaye de rassembler quelques courageux Okhaénites pour tenter le coup. « De quoi se vanter pendant des années! » affirme-t-il. Une fois tout le monde d'accord, il expose son plan: depuis le quatrième cercle, on peut atteindre le toit de la maison en contrebas à l'aide de cordes. La descente ne devrait pas être trop ardue et les filets de sécurité dissimuleront les mouvements des jeunes héros du regard des rares gardiens encore sobres (cf. DkE 2 partie II chapitre III pour une description du stallite et des filets de protection du troisième cercle).

Après avoir trouvé des cordes, peut-être dans la remise du père de l'un des PJ, ils se dirigeront vers le bord du quatrième cercle. Il est surveillé de manière évasive par quelques gardiens du feu dont toute l'attention est prise par leur cruche et les chants des fêtards qu'ils reprennent joyeusement depuis leur baraquement. Lancez quelques dés derrière l'écran, plus pour faire monter la pression que pour tester vraiment leur discrétion. Une fois l'extrémité du quatrième cercle atteinte et les cordes solidement attachées, les PJ vont entamer la descente. Si l'un d'entre eux flanche avant le grand saut, Kajun lui propose de se racheter en allant faire le guet discrètement près du poste des gardiens. Il faut ensuite penser à se jeter à l'eau (le PJ faisant le guet se fera attraper dix minutes après les autres… dénonciation anonyme). Vous pouvez exiger quelques jets de Force + Forcer (SR 2) ou Mouvement + Grimper (SR 2) (SRI si les PJ ont pensé à faire des nœuds à la corde) pour savoir si personne ne lâche prise. Arrivé au bord des filets, il faut se positionner au-dessus de la fameuse maison. Connaissant bien l'emplacement de cette dernière, Kajun se dévoue pour grimper une première fois sur les filets afin de repérer leur cible. Après quelques hésitations, il la trouve. Il rejoint ensuite les autres sur le bord. Les PJ n'ont plus qu'à ramper sur les filets jusqu'à l'ouverture qu'a fait Kajun avec son coutelas. Une fois regroupés, il suffit de se laisser glisser le long d'une corde attachée aux mailles déchirées pour atterrir sur le toit. L'excitation doit être à son comble dans le groupe des apprentis aventuriers. En effet ce n'est pas souvent que l'occasion leur est donnée de réaliser de tels exploits! La suite est beaucoup moins agréable. Kajun qui est resté en retrait, soi-disant pour faire la sécurité, coupe subitement la corde alors que le dernier des personnages est encore suspendu. Il tombe, près des autres, sur le toit qui sous le choc s'effondre. Cela se passe si rapidement qu'il n'est pas évident que les joueurs se rendent compte de la cause du drame. Laissez leur la possibilité d'effectuer un jet de Sens + Percevoir (SR 4) pour s'apercevoir de la traîtrise et un autre après l'atterrissage pour remarquer que la corde a été sectionnée.

Vous pouvez accorder un jet d'Agilité + Esquiver (SR 3) pour éviter la chute. En cas de réussite le personnage se retrouve suspendu aux poutres ou debout sur le toit, suivant le nombre de succès supplémentaires. Dans ce dernier cas il n'est pas recommandé d'essayer de se sauver. Le fuyard passerait du statut de simple petit jeune agité à celui d'espion ou de Konkalite en herbe, ce qui signifierait qu'une fois attrapé — ce qui ne saurait tarder — il aura droit à un bon passage à tabac dans les cachots avant de rejoindre les autres dans les geôles.

OKHAEN EN 315 P.A.

Okhaen est un petit stallite en bordure de mer qui ne compte guère plus de huit mille habitants. Il a changé de dirigeant depuis quelques années. C'est aujourd'hui Omar qui est au pouvoir. Il a réformé les institutions et a offert plus de libertés aux Okhaénites. Mais ses ambitions et ses rêves l'obnubilent de plus en plus, et par conséquence la vie des ses concitoyens l'intéresse de moins en moins. Son intérêt tout entier est focalisé sur son grand projet: relier le stallite au Portail, un cimetière côtier fait de carcasses métalliques datant de l'Avant (il sert de lieu de rassemblement des marcheurs, encore mal acceptés dans Okhaen). Et ce sans compter les pertes. Ce sont les Terreux, des reclus interdits de séjour dans la ville qui fournissent la main d'œuvre contre un peu de lumière et de pain. L'image d'Omar se flétrit de jour en jour à mesure que le chantier avance.



LA PUNITION

Voilà nos aventuriers tombant les pieds dans le plat, dans l'une des salles en contrebas. La chute est loin d'être mortelle, et à part quelques coupures dues aux débris de vaisselles et quelques contusions, ils n'ont rien de bien sérieux (2 points de vie perdus par personne seront suffisants). C'est le branle-bas de combat dans la réception. Très vite nos malheureux héros sont entourés de gardiens du feu à la mine sévère. Déconfits, ils vont devoir raconter leur histoire. Izmir ou tout autre Initié est là pour vérifier leurs dires. Par la suite, la recherche d'un dénommé Kajun ne donnera rien. Omar, furieux que sa soirée soit gâchée par une bande de jeunes audacieux boutonneux énumère d'une voix pleine de colère mal contrôlée les sentences possibles. Il parle de coups de martinet et bien d'autres choses plus douloureuses ou honteuses encore. Énumérez une liste de punitions plus terribles les unes que les autres afin de faire trembler vos joueurs. Puis brusquement, l'un des compagnons d'Izmir assistant à la scène, amusé par ce remue-ménage, propose une solution d'arrangement. Afin de réparer l'offense, Omar n'a qu'à prêter ces « apprentis acrobates » aux marcheurs. Omar accepte après quelques hésitations. En attendant, les PJ sont mis au cachot pour le reste de la nuit !

Le lendemain après-midi, c'est un marcheur mal réveillé après une très longue nuit qui vient les récupérer. Leur sauveur se prénomme Jörg. Il est de passage en ville et travaille habituellement au Portail. Accompagné de deux gardiens du feu pâteux, il les mène jusqu'à la muraille naissante. Elle doit rejoindre la mer d'ici quelques années selon lui. Le marcheur leur explique qu'il s'est mis d'accord avec Omar quant à la nature de leur punition. Suspendus dans le vide à des harnais de cuir, ils vont devoir éliminer toute présence de rouille et de champignons du phare du Portail pour ensuite l'enduire d'huile de rueg. De belles journées en perspectives, surtout avec la vague de pluie qui s'annonce !

Remarque : *dans un stallite aussi petit, il est inévitable que leur histoire circule. En fait ce n'est pas une mais dix versions de leur aventure qui en ont fait le tour. Il y a fort à parier que vos joueurs préféreront celle selon laquelle après une folle course poursuite sur les toits, ils se sont fait arrêter par Traoul Lubumba en personne plutôt que celle où ils atterrissent dans la fosse d'aisance de l'arrière cour. Cet épisode a pu leur apporter quelques points de Renommée, entre 2 et 6 au plus. En effet, il est évident que cette erreur de jeunesse leur sera rappelée de temps à autre par leur entourage, au risque que les personnages soient connus sous les sobriquets de « voltigeurs », « pieds sûrs » et autres noms moqueurs.*

KAJUN

De son vrai nom Kaldoun. Fils d'un bâtisseur sans prétention, il est atteint de mythomanie. En grandissant, ses petits mensonges d'enfant se sont complexifiés. Le soir de la fête du Serpent, les personnages vont être les victimes (désignées au hasard) d'un plan sorti tout droit de son esprit tordu. Plus tard, il mettra cette déviance mentale au service de sa carrière. Il a ainsi réussi à se faire remarquer, en écrasant les autres. Il est devenu l'assistant d'Izmayazhin qui est trop occupé par les affaires du stallite pour remarquer sa folie. La Kyrim le bernera en lui faisant miroiter des promesses d'ascension sociale dans la mythique Phénice. Il finira par se faire prendre à son propre jeu.

Modifiez l'archétype « le Gaillard » p. 44, échangez les valeurs de Baratin et Représentation. Prestance 3.

BAPTÊME DU SANG

LA VIE AU PORTAIL

Les personnages vont passer plusieurs semaines hors du stallite pour s'acquitter de leur tâche. Vous pouvez passer cette période rapidement ou la décrire plus en détail : le travail, les risques partagés et la vie commune ont assurément resserré les liens. C'est l'occasion pour tout le monde de parler de soi, de sa famille, de ses rêves, le soir au coin du feu avant de tomber assommés par un labeur épuisant. Malgré tout, ils doivent être conscients que Jörg les a sauvés d'un châtiment autrement plus douloureux.

Les jours passent au Portail et la monotonie commence à gagner les PJ. La nouveauté de l'extérieur et les risques de leur tâche s'amenuisent à grand coup de grattoir. La journée et bien avancée et nos aventuriers commencent à penser au grog qu'ils prendront ce soir en compagnie de Jörg. La canaille les oblige à travailler malgré la pluie et le vent de plus en plus violent, annonçant l'arrivée de la saison froide. Ils sont pratiquement les seuls dehors, la plupart des marcheurs profitant de l'abri des hangars pour bricoler. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'ils vont être les seuls à repérer ces flammes au loin. À moins de trois kilomètres de là, un début de feu s'est déclaré. Un jet réussi de Sens + Percevoir (SR 2) indiquera aux aventuriers que des personnes s'activent autour de ce foyer, les réussites supplémentaires leur donneront la précision qu'un combat s'est engagé avec une meute de voulpes (une quinzaine) à moins que ce soient des hyènes ?

COMBAT DANS L'OBSCUR

Il faut descendre le plus rapidement possible du phare en rappel et donner l'alerte. Jörg est le premier à les entendre. En quelques instants, les voilà à bord d'un brisant. Le marcheur leur conseille de se débarrasser de leur harnais et de s'équiper comme ils le peuvent avec ce qu'ils trouveront dans le coffre à l'arrière (trois gilets de cuir d'indice de protection 1, un lançat, deux arbalètes, une falchion, deux haches et un esponton). Les gilets sont à peine enfilés qu'ils sont déjà sur les lieux. Autour d'un feu de camp improvisé, un groupe de voyageurs fait face à une meute de hyènes. Les cadavres s'amoncellent chez les défenseurs alors que les créatures sont encore une dizaine. Après la surprise et l'hésitation, les hyènes se retournent vers les arrivants (pas plus de deux par joueur). Jörg se rue dans la mêlée brisant le cercle. Avec une telle force de frappe à leur côté, le combat ne devrait pas poser trop de problèmes. Du moins donnez-leur cette impression en décrivant le marcheur riant devant la crainte des dernières hyènes. Accordez un jet de Sens + Percevoir (SR 4) pour repérer la ghast entonnante qui surgit des ténèbres pour se jeter sur un Jörg souriant de toutes ses dents. En cas de réussite, le marcheur évite l'attaque. Dans le cas contraire, la shankréature le blesse sérieusement au bras. Une nouvelle lutte s'engage. Néanmoins, au vu des effectifs et avec l'aide des survivants et des autres marcheurs venus à la rescousse, la victoire est acquise. La créature tentera de s'enfuir avant la fin, une chance pour les PJ courageux de l'achever.

(Les hyènes p. 221, la ghast entonnante p. 184 de DkE 2)

Une fois le combat terminé, il faut s'occuper des blessés — en particulier de Jörg s'il a été surpris par la shankréature. Dans ce cas, il tendra au plus corpulent ou au plus téméraire des personnages sa fameuse hache. Après l'avoir fait chauffer à blanc dans les flammes et les braises du feu, l'heureux élu a pour instruction de lui trancher l'avant-bras, juste en dessous du coude ! Si aucun des joueurs n'accepte, l'un des marcheurs arrivés sur les lieux peu après le fera.

On rapatrie ensuite les survivants dans le camp. L'ambiance risque de ne pas être joyeuse, surtout si le nordique a perdu un bras. Une victoire amère, comme beaucoup sur Sombre-Terre.

UN GROUPE ÉTRANGE

Le groupe se compose d'une troupe de mercenaires servant d'escorte à Yesha, un vieil homme à l'air fier et hautain, qui se promène en permanence avec une sorte de petit chat sur son épaule. La fourrure de l'animal est rase, et il arbore de très longues oreilles : c'est un fennec, une espèce rare vivant sur Solaria, et plus particulièrement dans la région de Nâh — jet d'Érudition + Solaria (SR 4) ou Survie + Déserts (SR 5) pour le reconnaître. Le vieil homme réconforte une ravissante jeune femme, encore sous le choc des derniers événements. Elle semble victime de sueurs et tremblements. Le vieux prend grand soin d'elle.

JÖRG

Il a tout l'air d'un viking : grand et massif, de longs cheveux blonds et une barbe hirsute. Il porte une hache à double tranchant qu'il s'est fait forger selon des gravures datant de l'Avant qu'il garde sur lui (une couverture de jeux de rôle). Il est persuadé qu'elles représentent un parent éloigné… Malgré cela, il n'en reste pas moins un homme chaleureux. Il plaisante beaucoup et a le rire - tonitruant - facile. Même s'il est pesant parfois, sa franchise et sa bonne humeur en font un compagnon agréable. Après la perte (hypothétique) de son bras, il sera moins gai. La tristesse et le mal du pays le gagneront. Peut-être les personnages le suivront-ils un jour dans son stallite d'origine, au nord de la Roke ?

AGILITÉ 2 / Camoufler 1, Sauter 2
FORCE 4 / Forcer 1, Lancer 2
HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 1
MOUVEMENT 2 / Grimper 1
PRESTANCE 2 / Impressionner 2
RÉSISTANCE 3 / Endurer 1, Régénérer 2
SENS 2 / Chercher 1, Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 2 / Motiver 2, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3 / Hache 4, Hachette 3
COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 1, Marchander 2
ÉRUDITION 2 / Avant 2, Coutumes : Marcheur 3, Histoire de Sombre-Terre 2, Intendance 1, Région : Roke 3
SURVIE 2 / Milieux : Déserts 1, Glaces 4, Marais 1, Montagnes 3, Noir-nuage 2
TECHNIQUES 3 / Énergie : Vapeur 2, Matériaux : Métal 1, Pilotage : Char à Voile 2, Terrestre à vapeur 1

Armes :
Hache : Dommages +5
Hachette : Dommages +4

Armure :
Cuir Complet (Protection 1)

Vie : 14, Énergie : 7
Renommée : Réputé (Rang 2)

Peu après leur arrivée, il remercie les PJ et Jörg pour leur intervention en leur promettant qu'ils seront grandement récompensés pour leur geste. Il semble très ému par leur acte alors qu'il ne montre aucune émotion lorsqu'un Initié vient l'informer que certaines personnes de son escorte vont être exécutées à cause d'une contamination trop importante.

L'ancien Phâr de Nâh a trouvé les personnes qui fertiliseront Nephrayah, celle qui doit porter le Messie. Selon lui, les PJ ont été désignés par le destin. Convaincu, le vieil homme va tout faire pour que les PJ fassent la connaissance de la ravissante jeune femme. Hélas, elle ne peut pas être très entreprenante à l'égard de ses sauveurs à cause de la fièvre qui la cloue au lit. C'est donc le grand Phâr qui va jouer les entremetteurs. Il n'apprécie pas vraiment cette situation, ce qui pourra se voir. Si les PJ se montrent réticents et peu compréhensifs devant ses efforts — parfois maladroits — pour les faire rejoindre Nephrayah, il risque de s'irriter. En effet, qui sont-ils pour refuser son offre, à lui le grand Phâr de Nâh et le premier serviteur de Gaïa? Cependant il prendra sur lui quelles que soient les circonstances, mettant de côté sa fierté — avec plus ou moins de difficultés — pour servir les desseins de sa déesse. Ses bouffés de fureur et son impatience seront parfois mal contenues, et vous pouvez à certaines occasions accorder un jet de Communication + Empathie (SR 3 ou 4) aux PJ pour remarquer ces accès de colère sous cape. Les sautes d'humeur de Yesha seront de moins en moins perceptibles au fur et à mesure qu'il acceptera son rôle et le perfectionnera (les SR d'Empathie vont donc augmenter).

PREMIÈRES RENCONTRES AVEC NEPHRAYAH

Au vu de leur participation active au sauvetage, les marcheurs se montrent beaucoup plus coulants à l'égard des PJ et c'est donc avec un rythme beaucoup moins soutenu qu'ils vont reprendre le travail. Le vieil homme va se montrer très avenant à leur égard, leur apportant des en-cas en milieu de journée et des collations le reste du temps. Ses attentions sont touchantes, voire étouffantes et son ton peut sembler parfois trop mielleux pour être honnête. Jouez-le très poli et bienveillant avec les joueurs et montrez discrètement — par de petites scènes — l'attitude froide et hautaine qu'il peut avoir avec ses autres interlocuteurs, surtout les Initiés. Rapidement, il va proposer aux PJ de venir s'abriter sous son toit durant les pluies torrentielles afin qu'ils puissent contempler la jolie Nephrayah plongée dans un sommeil agité. La belle est parfois réveillée, sortant de son repos pour sourire à ses sauveurs et les remercier. Une séance où chacun à son tour va s'agenouiller au pied de son lit pour recevoir un baiser est une manière de rapprocher vos joueurs de Nephrayah. Jouez-la douce, évasive et très sensuelle dans ses soupirs. Ses regards empreints de douceur et de tendresse devraient éveiller un sentiment de protection, d'attention et de désirs chez les joueurs suivant le sexe et le caractère de leurs personnages. Les pauses dans leur travail risquent de s'allonger. Si des joueurs s'embarquent dans un concours de séduction pour plaire à la jeune femme, cela sera facilité par le vieil homme qui, se réjouissant de leurs ardeurs, s'absentera providentiellement.

SUGGESTION AU MJ

C'est sûrement pour les personnages la première fois qu'ils sortent de leur demeure à moitié souterraine. C'est aussi une occasion de côtoyer des étrangers, ces marcheurs dont tout le monde parle et qui se montrent à Okhaen si rarement. Gageons que certains curieux prendraient leur place avec plaisir : une chose qu'il vous faudra leur faire remarquer. Enfin, si vous voulez profiter de ce prologue pour approfondir l'historique de chacun, cette « visite » au Portail a peut-être été le déclencheur d'une vocation de marcheur. Ne serait-ce pas aussi le moment propice pour les PJ de faire la connaissance d'un Initié ou de l'un des premiers Adeptes de Gaïa ?

DÉPART DU PORTAIL

Yesha finira par convier les jeunes aventuriers à dîner le soir précédent son départ pour les remercier encore une fois : il annonce qu'il part le lendemain. De leur côté, leur tâche s'achève et du même coup leur punition. Le vieil homme a bien sûr fait coïncider son départ avec la fin de leurs travaux. Au cours du repas, le Phâr les priera de l'escorter jusqu'à Okhaen où il trouvera les produits nécessaires à la guérison définitive de Nephrayah. En effet, la jeune femme va mieux. Elle a quitté exceptionnellement sa couche pour rejoindre les invités. Elle insistera pour qu'ils les accompagnent, se sentant plus rassurée en leur présence… Comment refuser quelque chose à ce regard attendrissant ? Plus rien ne les retient en ces lieux et ils devront eux-mêmes prendre le chemin du stallite dans les prochains jours. Le vieil homme est prêt à les payer d'une quelconque manière pour ce trajet, mais il ne le fera qu'en dernier recours, préférant que les PJ le fassent par égard pour Nephrayah plutôt que par intérêt.

RETOUR À OKHAEN

Les PJ auront l'autorisation de partir mais pas sans avoir promis à Jörg de revenir au Portail. Il leur remettra un pli

à faire parvenir à Traoul Lubumba en main propre. Après une dernière accolade chaleureuse (avec un ou deux bras ?), les personnages partiront rejoindre leurs familles après de longues semaines d'absence. Un dernier regard en arrière leur fera admirer le phare du Portail flambant neuf. Le retour se passe sans incident, à moins que ne vouliez mettre en scène un accrochage avec les Terreux. Un peu de diplomatie et le don d'un objet utile permettra d'éviter la violence. La manière forte est aussi possible. De toute façon les gardiens du feu seront vite prévenus du remue-ménage et viendront ouvrir un passage sans ménagement envers les malheureux adaptés. Ce sera l'occasion de montrer une autre réalité d'Okhaen. Les conditions de travail et de vie sont inimaginables pour un citadin. Elles devront soulever un sentiment de pitié mêlé de dégoût chez les PJ. Ils pourront pointer ainsi du doigt les inégalités et comprendre que l'essor du stallite se fait sur le dos d'une communauté d'adaptés.

Une fois devant la muraille, il faut affronter l'obstination des gardiens du feu qui refusent l'entrée aux compagnons de voyage des PJ. Laisser les joueurs argumenter avec un jet de Prestance + Influencer (SR 3) à la clé si vous le désirez. S'ils ne sont pas convaincants, faite intervenir Traoul ou un gradé quelconque qui ouvrira les portes aux deux étrangers sans leur escorte de mercenaires. Une fois à l'intérieur, ce sera l'heure des séparations.

RETROUVAILLES (ET COMPLICATIONS)

Yesha leur demandera tout de même un moyen de les contacter au cas où il aurait besoin de leur connaissance de la ville. Encore tout étourdis par le tendre baiser d'adieu de Nephrayah, les personnages vont devoir trouver Lubumba pour lui remettre le pli si ce n'est pas déjà fait. Le chef des gardiens du feu les accueille avec froideur. Il leur pose quelques questions concernant la vie au Portail et les avancées des marcheurs. Il leur demandera de narrer en détail le combat dans l'Obscur et sera affligé en apprenant la perte du bras de Jörg (et impressionné par le sang froid de celui qui lui a sectionné le bras s'il fait partie du groupe). Il comparera leur récit avec celui fait par Jörg dans la lettre, et gare aux mensonges éhontés ! Il approuvera leur courage d'un hochement de tête admiratif et considèrera leur faute réparée. Peut-être proposera-t-il aux plus courageux et déterminés des jeunots de devenir gardiens du feu sous sa férule ? Selon lui, Omar a déjà oublié leurs noms tant il est pris par ses projets.

Leur devoir accompli, les PJ retourneront dans leurs familles respectives. Suivant la situation sociale de leurs parents, il est probable que l'accueil soit différent. En effet, autant des fouineurs pourraient ne pas avoir trop de mal à accepter la bêtise de leur progéniture, autant des personnalités ayant des responsabilités et une image à maintenir pourraient se sentir mises en cause par l'attitude puérile et irresponsable de leur rejeton.

Au risque de bousculer leur historique, vous pouvez considérer que certains parents très attachés à leur honneur chasseront leur enfant. Après tout, on peut se débrouiller à son âge. Que reste-il comme choix à l'adolescent répudié à part devenir creuseur ou accepter l'offre de Traoul Lubumba ? Cela peut aussi être un moyen de garder des liens forts entre deux personnages. La famille d'un PJ pouvant accueillir le gamin répudié — particulièrement efficace si vous avez des joueurs qui ont l'habitude d'évoluer en binôme. Quoi qu'il en soit, après les aventures qu'ils ont vécues ensemble, il y a fort à parier que les PJ se retrouveront régulièrement.

DANS LES BRAS DE NEPHRAYAH

L'INVITATION

Alors que les personnages reprennent lentement leurs habitudes de citadins, Yesha refait son apparition chez l'un des PJ. Il lui adresse une invitation à l'attention de tout le groupe. Nephrayah est guérie et cela grâce à eux. Il propose de fêter cela ensemble le lendemain soir. Aucune raison de refuser, après tout cela leur permettra de revoir la jeune femme.

Le soir suivant, le Phâr, vêtu d'une grande toge de couleur blanche et terre, les reçoit avec beaucoup de solennité. Ses habits et sa prestance lui confèrent une noblesse et une aura que peu de prôneurs possèdent. Mais elle n'est pas inquiétante pour les PJ qui ne manqueront pas de la remarquer. Donnez-lui une voix plus grave et calme qu'à l'accoutumée, gardez la tête droite et un sourire bienveillant sur les lèvres.

Si les joueurs s'inquiètent, détournez leur attention avec l'arrivée de Nephrayah. Elle est porte des soieries, ses cheveux longs et ondulés sont attachés en une coiffure raffinée mais par-dessus tout, elle exhale un parfum qui trouble tous les personnages présents, quel que soit leur sexe. Une fois l'échange de politesse effectué, tout le monde s'assoit — ou s'allonge suivant sa convenance — sur le tapis de coussins à la disposition des convives. Chacun se prépare à un repas mémorable. En effet le luxe déployé est tout à fait inhabituel pour la plupart des personnages, et la décoration du lieu laisse présager un festin inoubliable. N'ayant plus de suite, le Phâr s'excuse et s'occupe du ser-



NOTE AU MJ

Sans le savoir, les PJ viennent de féconder Nephrayah. Ils sont, tous ensemble, les géniteurs de l'Enfant de Nephrayah (aussi bien les personnages masculins que féminins). Plus tard, vous devrez faire ressentir à chaque joueur le sentiment de paternité ou de maternité qui habite son personnage. Veillez à ne pas exclure vos PJ féminins de cette charge.

vice. Le dîner est une succession de mets raffinés, mélangeant harmonieusement les saveurs. Ils sont accompagnés de vins et d'autres boissons qui se marient parfaitement avec la nourriture. Lorsque l'on arrive au dessert, les PJ seront repus. Une odeur d'encens envahit progressivement la salle pendant que les personnages sirotent une dernière infusion. L'ensemble boisson-encens aurait des vertus digestives et apaisantes, selon le vieil homme.

UNE DIGESTION TRÈS EXOTIQUE

Si le repas a été relativement silencieux, tout affairés qu'étaient les convives à manger, ce moment de calme est propice à la discussion. D'ailleurs Nephrayah et Yesha vont tour à tour poser des questions à leurs invités sur leur vie et leurs occupations, et comment s'est passé leur retour… Entretenez les échanges un moment en signalant que Nephrayah boit beaucoup et ressert les personnages, les invitant du regard ou d'un sourire à la suivre dans son enivrement. Au fur et à mesure, la tête leur tourne, la fumée leur semble plus dense et c'est Nephrayah qui mène la conversation, parlant — avec un sourire ingénu — de la timidité des Okhaénites et de l'intimité que procurent ces maisons troglodytes. Son parfum devient de plus en plus attirant jusqu'à obnubiler l'attention des personnages (en particulier ceux qui possèdent un haut score de Sens). De plus, le vieil homme semble être parti, par pudeur, à moins qu'il n'ait trouvé la discussion trop ennuyeuse? Peu importe, l'essentiel dans l'esprit des PJ est qu'ils sont désormais seuls avec celle qu'ils désirent maintenant clairement. Les interlocuteurs se rapprochent lentement, les mots ne sont plus nécessaires, les regards suffisent. La fumée s'épaissit et finit par déposer un voile sur une scène torride au cours de laquelle TOUS les PJ vont participer à la conception de l'Enfant qui sera l'axe central de la campagne (quel que soit leur sexe… et leurs principes).

Le matin se lève sur le stallite. Les bruits de la ville réveillent lentement nos héros entièrement nus. Les dernières volutes d'encens s'étiolent dans la pièce vide. Seuls les tissus aux couleurs chatoyantes sur lesquels ils reposent prouvent qu'ils n'ont pas rêvé tout cela… Et puis il y ces souvenirs confus et enfumés d'une nuit que la bienséance voudrait taire. Le vieil homme et la jeune femme ont disparu. En questionnant les gardiens du feu postés à l'entrée du stallite, les PJ apprendront que leurs hôtes ont retrouvé leur escorte à l'extérieur de la ville et sont partis sans plus de cérémonies. Impossible de les rattraper, ils ont quelques heures d'avance et les PJ ne sont pas équipés pour les poursuivre. S'ils se montrent têtus et tentent malgré tout l'aventure, laissez les goûter aux joies de l'Obscur : une rencontre avec des hyènes devrait suffire, à moins que vous soyez plutôt du genre à les faire tomber dans le campement de maraudeurs mal réveillés (histoire de leur laisser le temps pour prendre leurs jambes à leur cou). Bref, ils n'ont plus qu'à se faire une raison en se contentant de souvenirs fugaces de caresses et d'un parfum irrésistible.



NEPHRAYAH




CHAPITRE 2
ACTE 1



OKHAEN, 321 PA, CINQ ANS PLUS TARD...

UNE SOIRÉE GÂCHÉE



khaen, solstice d'hiver, cinq ans plus tard. Le temps est passé depuis cette nuit mémorable. Comme chaque année, les personnages se réunissent pour se remémorer cette période de leur jeunesse si riche en émotions. Dans l'ensemble, on parle de l'aventure au passé. Chaque joueur peut, en interprétant son personnage, expliquer aux autres comment il a évolué depuis. On sourit en se rappelant certains souvenirs, on hoche gravement la tête en repensant au combat avec la ghast entonnante et à Jörg ; d'ailleurs il n'a pas pu venir cette année, occupé sur un chantier d'importance au Portail. Sûrement un nouveau dirigeable…

Tous les Okhaénites ne partagent pas leur enthousiasme. L'ambiance n'est pas à la fête. En effet, depuis quelque temps, nombreuses sont les personnes qui rêvent d'un enfant. Le sentiment mêlé à cette vision oscille entre tristesse et joie. Les gens se réveillent le matin, perplexes mais aussi plein d'énergie et d'espoir. Tous les personnages qui ne sont pas Initiés ont déjà fait ce rêve plusieurs fois. Les Adeptes de la réaction Gaïa y sont particulièrement sensibles. Le songe doit rester flou, le gamin doit évoquer de la tendresse et de l'amertume. La scène se termine souvent alors que l'enfant s'éloigne vers une destination lointaine… voire dangereuse selon les Adeptes de Gaïa. Attention : à moins qu'ils n'en fassent la déduction eux-mêmes, ne faite pas remarquer que l'interprétation varie suivant leur appartenance ! Malgré ses conséquences bénéfiques, l'étrange phénomène a tôt fait d'inquiéter l'ensemble de la population. Si bien que la descente au flambeau et le discours commun d'Omar et d'Izmayazhin n'ont pas réussi à calmer les craintes. On commence à suspecter tout le monde, on pointe du doigt tout ce qui sort de l'ordinaire : Initié, Gaïa et autres. Dans un tel climat de suspicion, des personnes relativement joyeuses, se retrouvant autour d'une table et parlant doucement tels des conspirateurs — comme c'est le cas des PJ — ne font qu'éveiller les soupçons et les regards hostiles. Pendant la description de l'ambiance générale, glissez discrètement aux joueurs qu'il serait préférable de finir la réunion ailleurs, chez celui qui possède la plus grande maison par exemple. À moins qu'ils ne préfèrent en rester là pour ce soir, dégoûtés par l'atmosphère paranoïaque qui plane sur le stallite en ce moment.

LE MESSAGE

Quelle que soit leur décision, ils retrouvent chacun devant leur porte un morceau de tissu dont les motifs ne laissent aucun doute. Les fibres sont abîmées, déchirées et un peu boueuses, mais elles dégagent un peu de ce parfum inoubliable. C'est Nephrayah qui a profité des festivités pour pénétrer dans Okhaen. Elle a accroché ces morceaux d'étoffe à l'entrée de leur demeure, en laissant à chaque

À PROPOS DE MOTIVATIONS

Vos joueurs peuvent se montrer peu enclins à courir après un gamin qu'ils ne connaissent pas depuis plus d'une semaine. Il en est de même pour Keïta, la cousine. Pour que vos joueurs suivent la ligne directrice du prologue autrement que pour vous faire plaisir, nous vous conseillons d'avoir défini, avant le début de cette campagne, la situation familiale de chaque personnage. Jetez sur une feuille les noms de leurs proches. L'idéal serait que vous mettiez en scène l'entourage des PJ avant et pendant le prologue. Si vous ne voulez pas le faire séparément pour chaque joueur, vous pouvez décider que les familles ont appris à se connaître après l'épisode qui s'est déroulé pendant leur adolescence : vous n'aurez plus qu'à organiser un banquet où chacun des personnages présentera les siens aux autres.

À l'apparition de l'Enfant, interrogez-les sur les impressions de chacun vis-à-vis de la paternité ou de maternité. N'oubliez pas qu'un inexplicable sentiment de protection et d'attention les submerge en le voyant. Ils ne doivent pas remettre sérieusement ce lien de sang en cause. Essayez de rendre le gamin attendrissant par de petites scènes. Nephrayah étant fatiguée, ils devront assumer régulièrement leur rejeton : le laver, lui acheter quelques vêtements à sa taille (demandez aux joueurs le choix des couleurs), lui soigner les petits bobos, etc.

Si vous réussissez à donner du relief à l'entourage de leurs personnages, les joueurs n'auront aucun mal à prendre tous les risques pour sauver les deux enfants. Et puis tous les marcheurs qui quittent leur stallite natal ne partent pas le cœur léger. Le départ, même précipité, peut donner lieu à une scène d'adieu poignante ; une phrase dans le style « ramène-nous ta cousine saine et sauve, nous avons confiance en toi ! » devrait leur donner une sacrée détermination.

fois la même note : rendez-vous le lendemain soir, là où ils se sont vus pour la dernière fois. Remarque : si certains PJ possèdent maintenant leur propre maison, ce n'est qu'au matin qu'une personne de leur famille viendra leur apporter le tissu et son message.

Alors que certains font des rêves agréables en attendant avec impatience la rencontre à venir, un drame se prépare en ville.

LES ENLÈVEMENTS

LA NUIT DES PLEURS

La Kyrim présente sur les lieux était aux aguets depuis l'apparition des rêves collectifs. Elle a profité du fait que tout le monde était de sortie pendant la fête pour visiter quelques maisons, à la recherche d'enfants susceptibles de correspondre à la prophétie. Quatre ont répondu à ses critères cette nuit-là. Lors de leur rentrée tardive, des parents se sont aperçus du drame. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire vivre à certains joueurs une scène nocturne : la famille et les proches dans la rue en train de crier le nom de leur marmot, les voisins aux fenêtres ou sur le seuil du foyer. Le temps que le ou les PJ sortent, les premiers gardiens du feu sont arrivés. Le quartier apprend la nouvelle en même temps. Le tumulte s'amplifie, les parents resserrent leurs enfants dans les bras avant de s'enfermer précipitamment. Traoul Lubumba, arrivé un peu plus tard sur les lieux, demande des volontaires pour organiser une battue. Si un personnage se dévoue, il va passer le reste de la nuit à fouiller les ruelles, les tunnels et inspecter les puits sans rien trouver.

LENDEMAIN DE DRAME

Lorsque les personnages se retrouvent le lendemain dans leur échoppe habituelle, ils sont tous ou presque informés des événements de cette nuit. Serait-ce lié au rêve concernant un enfant ou à la recrudescence d'activités shankrs aux abords de la muraille ? Les hypothèses fusent. Ce ne sont pas les seuls à les véhiculer. La rumeur a fait presque le tour du stallite, souvent déformée : « une centaine de gosses, je te dis, tous ceux du quatrième cercle ont disparu ! Solaar nous protège ! » Alors que les personnages se préparent à partir, la mère de l'un d'eux se précipite en larmes dans la taverne tout en criant et en injuriant son fils. Elle l'accuse de ne pas être resté à la maison hier soir. D'une voix étouffée par les sanglots, elle raconte que pendant que toute la famille discutait dans le salon, Keïta sa jeune cousine, a été enlevée dans la chambre d'à côté !

Dès à présent, le scénario se divise en deux axes. Le premier concerne les retrouvailles avec Nephrayah et la découverte du jeune Messie. Le second concerne l'enquête et la recherche de l'identité du kidnappeur.

PÈRES MALGRÉ EUX

RENDEZ-VOUS

Malgré les événements, il est peu vraisemblable que les PJ ne se rendent pas au rendez-vous, du moins pour certains d'entre eux. Nephrayah arrive en avance, emmitouflée dans une longue toge et un manteau sombre. Elle porte un sac à dos. Elle se retourne souvent comme si elle craignait d'être suivie. Elle hésitera en voyant au loin les silhouettes des PJ, surtout s'ils ne sont pas tous présents. Une fois sur place, elle ne retirera pas tout de suite le voile couvrant son visage. Mais les personnages n'auront pas besoin de cela pour reconnaître ses yeux, même si le regard a changé : craintif, aux aguets. S'ils ne sont pas au complet, elle leur demandera la raison des absences. Elle préfère parler au groupe réuni, quitte à attendre le lendemain matin. Si tel est le cas, elle demandera à loger chez l'un des personnages — de préférence chez un personnage féminin si possible (une femme est plus expérimentée pour s'occuper de l'Enfant si elle-même tombe de fatigue). Nephrayah est maigre. Son visage émacié et ses traits tirés indiquent que ces dernières années n'ont pas été de tout repos. Si elle doit attendre le lendemain, elle ne parlera pas plus de son passé et de ce qu'y l'amène, se bornant à poser des questions sans grand intérêt sur les occupations des personnages. Si les anciens amant(e)s sont tous présents — ou s'il semble impossible de tous les réunir — elle leur expose la raison de son retour.

RÉVÉLATION

Après les avoir quittés, elle a suivi le vieil homme. Elle était enceinte, ce qui enchantait grandement son compagnon de voyage. Ils se sont installés à quelques jours de marche d'Okhaen dans un village d'adaptés où tout se passait pour le mieux. Cependant, avec le temps, Yesha est devenu de plus en plus obnubilé par le futur nouveau-né, faisant des plans grandioses à son sujet. La folie gagnait le vieil homme. Craignant pour son bébé, elle fuit le village en direction d'Okhaen. Elle mit au monde le nourrisson parmi les Ter-



reux qui travaillent à l'édification de la muraille qui doit relier un jour le Portail au stallite. Elle vécut au milieu d'eux, jusqu'à l'arrivée récente du vieil homme. Il est sur ses traces et elle ne connaît personne — en dehors des PJ — capable de protéger l'Enfant. D'ailleurs, ils ont toutes les raisons du monde de l'aider puisque c'est leur garçon ! Après l'avoir sorti de son couffin que Nephrayah porte comme un sac à dos, il s'avère en effet que c'est leur fils sans aucun doute. Il possède une particularité de chacun. Piochez dans la liste des traits caractéristiques des PJ si c'est compatible, sinon inventez-les en fonction des désirs des joueurs s'ils sont raisonnables. Si vous le souhaitez, vous pouvez accentuer cet effet en décrivant qu'un inexplicable sentiment de paternité (ou de maternité) et de protection s'empare des PJ. Cela pourra donner une raison aux joueurs récalcitrants qui ne veulent pas s'embarquer dans une telle histoire.

ASSURER LA SÉCURITÉ DE L'ENFANT

Le premier choc passé, ils risquent d'assommer Nephrayah de questions, entre autres sur la manière dont cela peut être possible. Elle n'est pas plus au courant qu'eux sur le sujet, elle est simplement sûre que le vieil homme — qui se faisait appeler le Phâr sur la fin (mais les PJ n'en connaissent pas l'orthographe) — est derrière tout cela.

Si les PJ se lancent dans une série d'hypothèses et de raisonnements scabreux, elle les ramène sur terre promptement en leur demandant quelles précautions ils vont prendre pour surveiller leur enfant. Voici quelques suggestions auxquels les joueurs peuvent penser.

• Ils décident de garder le gamin avec eux en toutes circonstances. Nephrayah est d'accord malgré sa crainte que le Phâr le repère ainsi trop facilement. Cependant les personnages ne savent pas à quoi ils s'exposent. L'Enfant a peut-être acquis des traits de chacun d'entre eux, mais il n'a pas acquis leur patience conjuguée. Il reste un marmot qui a besoin de jouer, d'aller faire ses besoins et de manger régulièrement. Il pourrait rapidement devenir un fardeau pour les PJ qui ont déjà à charge de retrouver Keïta.

• Ils se séparent en deux groupes ou l'un des PJ au moins le garde. La solution qui va donner le plus de fil à retordre à la Kyrim… et à vous ! L'autre désavantage d'un tel choix, c'est que l'un des joueurs tricote pendant que les autres enquêtent. Essayer de l'éviter en faisant intervenir un proche au premier repas qui suivra les retrouvailles. Il y a toujours une tante ou une cousine enchantée que le PJ ne soit plus célibataire et prenne ses responsabilités en devenant père. Difficile pour le personnage d'expliquer que ce n'est pas son fils, il lui ressemble tellement. En laissant des consignes, il ne devrait pas y avoir de problèmes, surtout si Nephrayah reste à ses côtés.

• Le placer sous la garde de la famille d'un des personnages, au milieu des autres gosses qui sont sous haute surveillance.

• Demander l'aide des autorités d'Okhaen. Elles sont débordées ! Figurez-vous que les PJ sont loin d'être les seuls à avoir fait ce raisonnement. Après avoir attendu un temps indéfini dans une file d'attente, ils sont reçus par un gardien du feu exténué. Même s'ils racontent l'histoire dans son ensemble en montrant le garçonnet à l'aspect si singulier, le représentant de l'ordre ne pourra rien faire pour eux. Une exception à la règle créerait un mouvement de mécontentement dont il préfère se passer.

Une fois l'Enfant en sécurité, la traque du kidnappeur va commencer.

L'ENQUÊTE

Voici une série de pistes possibles. Elles sont là pour balader les aventuriers dans Okhaen pendant quelques jours. Certaines sont très courtes, d'autres sont des impasses plus crédibles qui les garderont en haleine plus longtemps. Les premiers indices vont déboucher sur plusieurs investigations que nous traiterons séparément. Certaines sont susceptibles de se croiser. Nous vous conseillons donc de bien lire la partie enquête pour assimiler l'arbre des possibilités. Viendront s'ajouter d'autres éléments tels que l'arrivée du Phâr qui compliqueront d'autant plus la tâche des joueurs.

PREMIERS INDICES

Sur les lieux de l'enlèvement de Keïta, il n'y a pas beaucoup de renseignements à retirer quant à l'identité du criminel. Le volet a été sorti de ses gonds. Avec ou sans outil, il a fallu une grande puissance pour soulever le lourd panneau sans faire trop de bruit. L'individu est donc doté d'une force imposante et est assez discret pour ne pas avoir attiré l'attention des proches à quelques mètres de là. Pour arriver à ces déductions, vous pouvez demander un jet de Sens + Chercher (SR 2).

En faisant le tour des familles des autres victimes, vos apprentis investigateurs pourront trouver quelques indices supplémentaires.

Chez l'une d'entre elle, une fouille minutieuse permet de trouver l'empreinte de pas du criminel. Elle est de taille moyenne, et seule particularité, les motifs de la semelle sont trop complexes pour être celles d'un simple brodequin de creuseur. En faisant appel à l'aide d'un artisan, ils apprendront que des chaussures d'une telle qualité sont coûteuses (un jet réussi de Survie + Rueg SR 3 renseignera aussi sur la valeur de l'objet). Seuls les bourgeois d'Okhaen et certains étrangers possèdent l'argent nécessaire à un tel achat. La tournée des commerçants susceptibles de vendre ou réparer de tels souliers ne donnera rien, à moins que vous souhaitiez les envoyer sur une fausse piste.

Un jet réussi de Sens + Chercher (SR 5) permet de détecter un reste d'odeur étrange dans l'air et sur les vêtements. Interrogées, les familles se rappelleront facilement que cette odeur particulière planait dans la pièce. À moins de réussir un jet Survie + Champignons (SR 5), il faudra que les personnages se renseignent auprès de professionnels compétents (herboriste, soigneur ou marchand d'essences rares).

En questionnant les voisins, les PJ pourront apprendre qu'un individu un peu plus petit que la moyenne et assez frêle a été repéré à plusieurs reprises près des lieux d'enlèvements.

Autre personne récurrente ces derniers jours, une étrangère : une jeune Initiée qui vendait des pendentifs à l'effigie de Solaar, dans les quartiers populaires. Elle n'était pas originaire du stallite (un accent) et a raconté aux personnes qui ont un peu discuté avec elle, qu'elle était ici en formation. Cet élément n'a pas échappé aux gardiens du feu qui sont très ennuyés. Traoul Lubumba a pour l'instant écarté cette piste afin d'éviter tout problème diplomatique avec les autorités religieuses de plus en plus influentes avec l'arrivée d'Initiés étrangers.

Remarque : *En interrogeant adroitement des gardiens du feu, on peut obtenir les informations citées plus haut. Vous devrez juger de leur habilité à amadouer les gardes. Un des moyens serait de repérer la taverne où ils ont l'habitude de boire après le service et leur soutirer les tuyaux en leur payant quelques godets, une idée qui germera facilement dans l'esprit d'un personnage fouineur moyennant un jet réussi d'Érudition + Caste (fouineur) (SR 2).*

UNE ODEUR TRÈS PARTICULIÈRE

En faisant humer l'odeur à des soigneurs, herboristes et autres rebouteux et en distribuant quelques lux, les PJ apprendront que ce parfum est tiré d'un champignon assez rare dans cette partie de Sombre-Terre. En quantité importante, il a des vertus apaisantes. Il est prescrit — entre autres — aux personnes qui ont des difficultés à s'endormir, mais aussi pour faciliter la digestion… Cela leur rappellera peut-être de vieux souvenirs mais ce n'est là que pour brouiller les cartes. Peu de monde vend ce genre de remèdes. Les soigneurs s'approvisionnent beaucoup auprès des marcheurs de passage, certains ouvrant des échoppes ponctuelles à cette intention. Sinon, il y a bien un commerçant d'essences rares, Mek'Ba, mais ses prix sont inabordables pour la majorité. Sa boutique est en bordure des escaliers qui mènent au troisième cercle. Une fastidieuse recherche à l'entrée de la ville, auprès des marchands venus de l'extérieur ne donnera rien. Aucun d'entre eux n'en a vendu ces derniers jours.

Il ne reste que le magasin de Mek'Ba. Suivant l'accoutrement des personnages, l'accueil de l'herboriste et de son assistant sera plus ou moins chaleureux. S'ils se présentent comme des acheteurs, ils endormiront sa méfiance. Il sera désolé de ne pouvoir accéder à la demande du groupe. Se gonflant d'importance, il expliquera fièrement que c'est un notable très important et très riche qui lui a réservé son maigre stock. En revanche, si les personnages le questionnent de but en blanc, ils n'obtiendront qu'une excuse polie leur expliquant que l'identité de ses clients est confidentielle. Dans les deux cas, un personnage perspicace remarquera un léger tremblement à l'évocation du client (un jet réussi de Communication + Empathie SR 3). L'argent ne déliera pas sa langue — il craint trop les représailles de l'invité d'Izmayazhin. Les menaces n'apporteront rien de plus, à part quelques ennuis avec les autorités. L'assistant est beaucoup plus sensible à une promesse de rémunération. Moyennant quelques lux ou un verre dans l'une des tavernes les plus chères d'Okhaen, ils apprendront que c'est un certain Kaldoun qui fait les courses pour l'invité du prôneur. Ce dernier est l'homme à tout faire d'Izmayazhin. Il passe régulièrement à la boutique.

Si les PJ restent dans le coin pour guetter l'arrivée de personnes correspondant à la description ou en provenance du troisième cercle, ils apercevront plus tard dans la soirée, une silhouette discrète qui se glisse jusqu'à la boutique. En s'approchant ou en réussissant un jet de Sens + Chercher, ils reconnaîtront ce maudit Kajun ! Celui-ci ne reste que très peu de temps à l'intérieur. Il ressort rapidement avec un paquet. L'arrêter s'avère une opération difficile voire impossible. En effet, l'escalier menant au troisième cercle — gardé par quatre gardiens du feu — est à côté du magasin. En se renseignant auprès des gardes, les personnages apprendront



l'identité et la fonction actuelle du fourbe, si l'assistant ne leur a pas déjà tout expliqué.

ENQUÊTE AU TROISIÈME CERCLE

En traînant dans le quartier où se regroupent les Initiés, le groupe ne trouvera aucune trace d'une jeune Adepte de l'Alliance Runka. Questionnés sur le sujet, les intéressés ne se montrent pas très bavards. À moins qu'un personnage Initié ne fasse lui-même l'enquête, les PJ vont être vite refoulés. Avec beaucoup de persévérance (plusieurs visites sont nécessaires) et en faisant jouer d'anciennes connaissances (parmi les Initiés, ils trouveront enfin quelqu'un qu'ils ont rencontré quelques années plus tôt au Portail), les PJ apprendront qu'il y a effectivement une Initiée qui déambulerait de temps en temps dans les couloirs du troisième cercle. C'est la disciple d'un Initié hôte d'Izmayazhin. Les personnes interrogées restent très évasives quant à l'identité de l'invité et seul un PJ Initié sera informé qu'il s'agit d'un dignitaire de haut rang dans la hiérarchie de l'Alliance. Son apprentie semble donc assez inaccessible pour l'instant.

IZMAYAZHIN

Ce dernier est très occupé : entre les rêves collectifs et les disparitions d'enfants, le prôneur ne sait plus où donner de la tête. Il assume son rôle de chef religieux, sortant quotidiennement rassurer les habitants, accompagné de son assistant Kaldoun et de la Kyrim. Il est difficile d'approcher le groupe pendant la tournée, l'escorte de gardiens du feu faisant un barrage. En revanche les PJ peuvent en profiter pour faire une demande d'audience auprès du prôneur et entr'apercevoir l'invitée (à vous d'en faire une description succincte). La Kyrim utilise ces visites comme moyen de repérage. Sans méfiance, les familles ouvrent leur porte au loup.

Une fois le rendez-vous pris (sachant qu'un Initié peut être reçu dans la journée alors que tout autre personne devra attendre jusqu'au lendemain au moins), une discussion avec le prôneur peut avoir lieu. Ce sera à vous de juger de leur tact, et selon leurs manières, Izmayazhin sera plus ou moins tenté de les croire. Accuser directement la Kyrim serait une maladresse car elle paraît trop infaillible. En revanche remettre en cause sa disciple et Kaldoun aura plus d'impact. Malgré ses doutes, leur hôte les congédiera de manière à peine polie, en essayant de cacher son trouble. Les deux jours suivants, le prôneur va mener son enquête. Il va vite s'apercevoir que son assistant, qu'il a mis à la disposition de son invitée, procède à de nombreuses allées et venues confidentielles dans le troisième cercle. Alarmé, il invitera les PJ à le retrouver dans une auberge retiré du quatrième cercle. Après leur avoir demandé une version complète de l'histoire et s'être assuré de leur discrétion, il leur demandera d'éclaircir la situation. Il les aidera du mieux qu'il peut (il leur donne d'ailleurs un sauf-conduit officieux qui leur permettra de circuler plus librement) à condition qu'ils restent discrets et subtils. Le prôneur est dans une position délicate : il n'a théoriquement aucune autorité dans le domaine mais il suppose qu'Omar profiterait du scandale pour le discréditer auprès de la population. Il peut leur donner l'adresse personnelle et l'emploi du temps officiel de Kaldoun, leur dire que la jeune Initiée se montre rarement, que son invitée est une personne respectée de tous les Initiés et qu'elle ferait partie d'un groupe appelé « Kyrim ».

LES AVEUX DE KALDOUN

Le jeune opportuniste est occupé une grande partie de la journée par la paperasse et le ménage des appartements de son maître. Depuis quelques jours, il déambule régulièrement dans les rues — toujours escorté — distribuant au nom d'Izmayazhin des encouragements et des symboles de Solaar. Le meilleur moyen pour avoir une discussion tranquille et sérieuse avec ce traître reste de lui rendre visite chez lui. De nature méfiante, il vaut mieux le surprendre. S'il est pris au dépourvu, Kaldoun va rapidement paniquer. Peureux, il suffira de le secouer un peu pour qu'il commence à parler (surtout s'ils lui rappellent sa première traîtrise cinq ans plus tôt). Il a fait la connaissance de la jeune disciple de la Kyrim. Celle-ci lui a promis un avenir radieux à Phénice s'il lui rendait service. Amadoué, il a servi de coursier et rend visite aux familles que la jeune femme lui désigne. Il leur en donne les listes. Celle d'aujourd'hui comporte deux adresses, dont l'une est le lieu où est caché l'Enfant ! Si vos PJ ne connaissent pas l'adresse de Kaldoun, ils peuvent très bien l'avoir suivi jusqu'à chez lui. Celui-ci étant prudent, quelques jets d'Agilité + Camoufler seront peut-être nécessaires. Dernière hypothèse, l'effraction en son absence : dans ce cas, ils trouveront la liste du jour, avec l'adresse du refuge. *Cf.* paragraphe « Enlèvement ».

DISTRACTIONS

Ignorant de la situation, le Phâr va d'abord poser quelques questions sur l'Enfant. En voyant les réactions violentes

que ses interrogations provoquent, il va se contenter d'errer en ville. Peut-être une première vague de rumeurs parlant d'un vieil étranger au regard hautain et fier interrogeant le quartier sur un garçonnet, parviendra-t-elle aux personnages ? Il est difficile à trouver, changeant chaque soir d'auberge. Néanmoins avec de la persévérance, on peut le repérer. De toute façon, il rendra tôt ou tard visite aux PJ, sur leurs anciens lieux d'habitation. Selon votre envie, il peut les rencontrer sur-le-champ ou laisser des messages à leurs familles après avoir jeté un coup d'œil aux marmots.

Le Phâr sera ravi de revoir les personnages, leur demandant ce qu'ils sont devenus. Il félicitera grandement les éventuels Adeptes de Gaïa et montrera de la déception si l'un d'eux est devenu un Initié. Il dit être à la recherche du garçon, Nephrayah ne l'intéressant pas. Il n'est pas très bavard quant à la nature de l'Enfant, le présentant juste comme exceptionnel. Si les PJ lui avouent le garder sans vouloir lui remettre, Yesha leur expliquera que leur rejeton a un destin unique à accomplir et qu'ils ne sont pas habilités à le préparer à une telle épreuve. Devant un refus catégorique, il va battre la campagne pendant quelques jours à la recherche d'Adeptes de Gaïa et reviendra à la fin du scénario. Une opposition physique entraînera l'arrestation des personnages. À leur sortie, leur fils ne sera plus là. Il leur faudra s'allier au Phâr — s'il est en vie — pour remonter la trace du kidnappeur. Ils peuvent aussi attirer l'attention de Traoul Lubumba sur cet étranger qui posait tant de questions sur un enfant. Cela mettra le vieux hors jeu (en geôle) suffisamment longtemps pour qu'il ne revienne qu'à la fin.

Jörg, le marcheur, va lui aussi faire une apparition, un jour avant le départ de la Kyrim. Il rendra une courte visite aux PJ. Il pourra faire jouer ses relations pour leur faciliter l'enquête. Il a beaucoup d'amis parmi les Initiés et peut leur obtenir des renseignements. Malheureusement, Jörg est obligé de partir car il escorte des personnes jusqu'au Portail. Ces dernières comptent prendre un dirigeable pour la Roke. Lui-même hésite à repartir vers son pays natal. Son client est évidemment la Kyrim, mais il ne connaît pas encore l'identité du voyageur.

QUI SUIVRE ?

Il est probable que Yesha essaiera de faire entendre raison à un PJ Adepte de Gaïa. Il commencera par lui donner discrètement un aperçu de ses pouvoirs afin que celui-ci comprenne bien qu'il a affaire à un supérieur hiérarchique. Puis il lui donnera un ordre simple : prendre l'Enfant pour l'amener dans un monastère. Le personnage devra choisir entre sa fidélité pour ses compagnons ou sa foi et sa discipline. S'il reste solidaire, il risque de se mettre une partie de son ordre à dos, dans l'autre cas ce sera les PJ.

LA DISPARITION DE L'ENFANT ET LE DÉPART D'OKHAEN

ENLÈVEMENT

En voyant la liste, les PJ vont se précipiter au secours de leur fils. Si Kaldoun est présent, il fera diversion en venant frapper à la porte de la maison, tandis que la Kyrim s'introduira par une fenêtre de derrière. Quoi qu'il en soit l'Initiée agira vite, arrachant l'Enfant des bras de Nephrayah après une courte lutte. Faites débarquer les joueurs au moment où elle s'enfuit. Sa silhouette mince est nimbée d'une fine aura (pouvoir de Force Accrue). La poursuite s'engage à travers les ruelles sombres de la ville. Tout en trottinant avec son fardeau sur le dos, elle renverse les lanternes et autres ustensiles servant à s'éclairer, rendant les ruelles plus sombres encore — vous pouvez exiger un jet de Sens + S'orienter (SR 3) pour éviter de trébucher (et si un début d'incendie gagnait une des maisons, afin de forcer les joueurs à choisir ?). Le bruit réveille les quartiers qu'ils traversent. On ouvre les portes et les fenêtres à leur passage. Dans le lointain, les sifflets des gardiens du feu retentissent. Cela ne devrait pas beaucoup troubler les PJ qui gagnent du terrain malgré les obstacles. Le kidnappeur faiblit clairement, ils l'aperçoivent à une vingtaine de mètres empruntant une échelle. Il porte leur garçon sur le dos, dans la veste bleue que lui a cousue la mère d'un des PJ (elle aura son importance par la suite). Dans la poursuite, le fuyard a perdu le tissu qui lui entourait la tête, dévoilant de longs cheveux blancs brillant à la lumière des lanternes : pas de doute, c'est l'invitée d'Izmayazhin ! Alors que, pour accéder à un toit, les aventuriers prennent pied sur une échelle, les barreaux se noircissent subitement (Pouvoir Runka : Fragiliser). De nouveau nimbée d'une faible aura, l'Initiée abat sa palache sur l'échelle qui se fend sur toute sa lon-



gueur. Sans un regard en arrière, Katarina repart aussitôt. Les personnages vont prendre trop de retard à grimper par eux-mêmes sur les hauteurs. Il faut se faire une raison, ils ont perdu leur protégé.

Lorsqu'ils reviennent dépités à la maison, c'est pour trouver la famille en sanglots. Elle tombe à genoux auprès des joueurs, demandant pardon pour le manque de vigilance. Nephrayah est toute pâle, son regard vide. Une patrouille est déjà sur les lieux, inspectant la demeure à la recherche d'éventuels indices. Les gardiens du feu restent un certain temps en retrait, respectant la douleur des proches. Cependant à l'annonce des débuts d'incendie étouffés, les PJ sont mis aux arrêts pour interrogatoire et rapidement emmenés alors que le quartier hausse le ton devant cet acte d'injustice (« n'emprisonnez pas les acrobates, ils sont innocents ! »).

ÉVITER L'ÉTINCELLE

Ils seront relâchés le lendemain après un interrogatoire rapide par un sergent fatigué qui ne veut surtout pas entendre leur histoire. C'est Izmayazhin qui a permis leur libération. Le prôneur est inquiet. Un rassemblement populaire est en train de se former devant l'un des accès aux murailles. Un étranger, accompagné de quelques Adeptes de Gaïa, mène les familles en colère. Il faut vite désamorcer le conflit avant qu'ont en viennent aux armes. L'agitateur réclame la Kyrim dont le départ vers Phénice est imminent (avec ou sans Kaldoun, en fonction des actions des joueurs).

Devant les portes de la ville, Yesha accompagné de quelques marcheurs (des Adeptes de Gaïa) et d'une vingtaine de creuseurs armés de bâtons et de pioches, font face à une poignée d'Initiés l'arme au poing, épaulés par une

KATARINA, FIDÈLE SERVANTE DE LA PROPHÉTIE

Membre de la Maison Kyrim et fidèle disciple de Zerdan Flamme Ardente, Katarina a été envoyée dans la partie côtière de Solaria afin de ramener des enfants susceptibles d'être celui que la prophétie annonce. Elle a joué de son statut et de son pouvoir de persuasion pour entraîner Izmayazhin dans des sorties quotidiennes. Elle a pu ainsi repérer les gamins intéressants. Son pouvoir de rajeunissement lui permettait de déambuler en ville sous une identité d'emprunt (sa propre disciple !) et d'embrouiller les pistes. Seule sa mission importe et rien ne pourra l'en détourner. Elle est prête à se dévoiler en partie auprès des Initiés pour obtenir leur aide si elle venait à connaître trop de difficultés.

Apparence : *La cinquantaine, assez petite, cette femme porte de longs cheveux blancs qui tombent dans son dos en cascade. Son regard gris clair rend ses interlocuteurs mal à l'aise et seuls les Initiés arrivent à le maintenir en général. Elle s'habille de vêtements ouvragés blancs et gris tirant parfois sur le bleu. Malgré son âge, sa condition physique lui permet de courir un peu. Elle a gardé un bon souffle. Bien sûr, elle ne le montre pas et préfère se déplacer en public avec une canne aux effigies de l'Alliance.*

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

ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 2, Palache 2
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 2, Représentation 1
ÉRUDITION 3 / Coutumes : Prôneur 2, Régions : Roke 2, Solaria 1, Religion 2, Runkas 4
SURVIE 2 / Milieux : Glaces 2, Montagnes 1, Noir-nuage 1
Techniques 2

Armes :
Poignard : Dommages +0,
Palache : Dommages +1

Armure :
Cuir Complet (Protection 1)

Voie : Alliance Runka (Statut 4 - Architecte)

Pouvoirs	***Stellaire***	***Maîtrise***
Force accrue	*Achernard*	*5*
Force mentale	*Achernard*	*5*
Affaiblir	*Achernard*	*3*
Fragiliser	*Achernard*	*5*
Robustesse	*Sol*	*4*
Rajeunissement	*Sol*	*4*
Vigueur	*Sol*	*3*
Soigner une blessure	*Lyre*	*3*
Soigner une maladie	*Lyre*	*3*
Antidote	*Lyre*	*2*
Duplication	*Beltégeuse*	*2*

Vie : 16, Énergie : 8, Énergie Runka : 10 (Récupération : 1 / 6 heures)

dizaine de gardiens du feu. Le Phâr toise les membres de l'Alliance Runka avec mépris, invective son groupe et incite les gens des alentours à venir le rejoindre. Un jet de Communication + Empathie (SR 2) permettra aux PJ de voir que le vieil homme a dû être un meneur d'hommes une bonne partie de sa vie, tant son talent d'orateur est grand. Des Okhaénites viennent grossirent ses rangs lorsque les PJ arrivent à sa hauteur.

Il y a des intérêts religieux d'une telle importance qu'aucun des deux partis ne renoncera. Que vont faire vos joueurs ? Essayer de calmer le jeu ou se jeter sur les Initiés qui veulent couvrir le départ de la Kyrim ? Dans le dernier cas, les Initiés seront submergés par le nombre et les gardiens du feu survivants se replieront dans un poste de garde tandis que le groupe du Phâr sortira de la ville au moment où le dirigeable larguera ses dernières amarres. Un tel événement fera hausser d'un bon cran la tension entre les Adeptes de Gaïa et les Initiés. De plus ce mouvement populaire pourrait déboucher sur une guerre civile. Autant dire que dans un tel cas, l'implication des PJ ne sera pas oubliée quel que soit le résultat. Inutile de souligner qu'ils risquent de ne pas être les bienvenus s'ils reviennent un jour et qu'Omar est encore au pouvoir. Au contraire, en calmant la situation, ils empêcheront un bain de sang. Leur tempérance et leur modération seront louées par la suite (quelques points de Renommée dès leur retour à Okhaen). Pour éviter le conflit, il suffit aux personnages de forcer le dialogue quelques minutes. En effet, une fois le dirigeable dans les airs, les révoltés perdent l'attention du Phâr, leur leader. Son objectif primordial reste l'Enfant. Et en son absence, le conflit perd tout intérêt.

UN BALLON POUR MON ROYAUME !

Le Phâr a disparu dans la cohue, les PJ ne le reverront pas. Il faut trouver un dirigeable. Les seuls possesseurs d'un tel engin sont les marcheurs du Portail. Après s'être préparés rapidement et avoir évité les gardiens qui recherchent tous les participants à l'altercation (sanglante ou non), ils se dirigent vers la mer en suivant le pipeline. Nephrayah les accompagne malgré son état. Qui peut refuser à une mère de chercher son fils ?

Arrivé au Portail, le groupe doit se débrouiller pour faire décoller un ballon au plus vite. En voler un relève du suicide. Vous pouvez soit leur faciliter la tâche en faisant apparaître le brave Jörg, et dans ce cas un petit dirigeable sera à leur disposition dans les douze prochaines heures, ou les laisser marchander tant bien que mal, quitte à les obliger à hypothéquer certains biens et objets personnels.

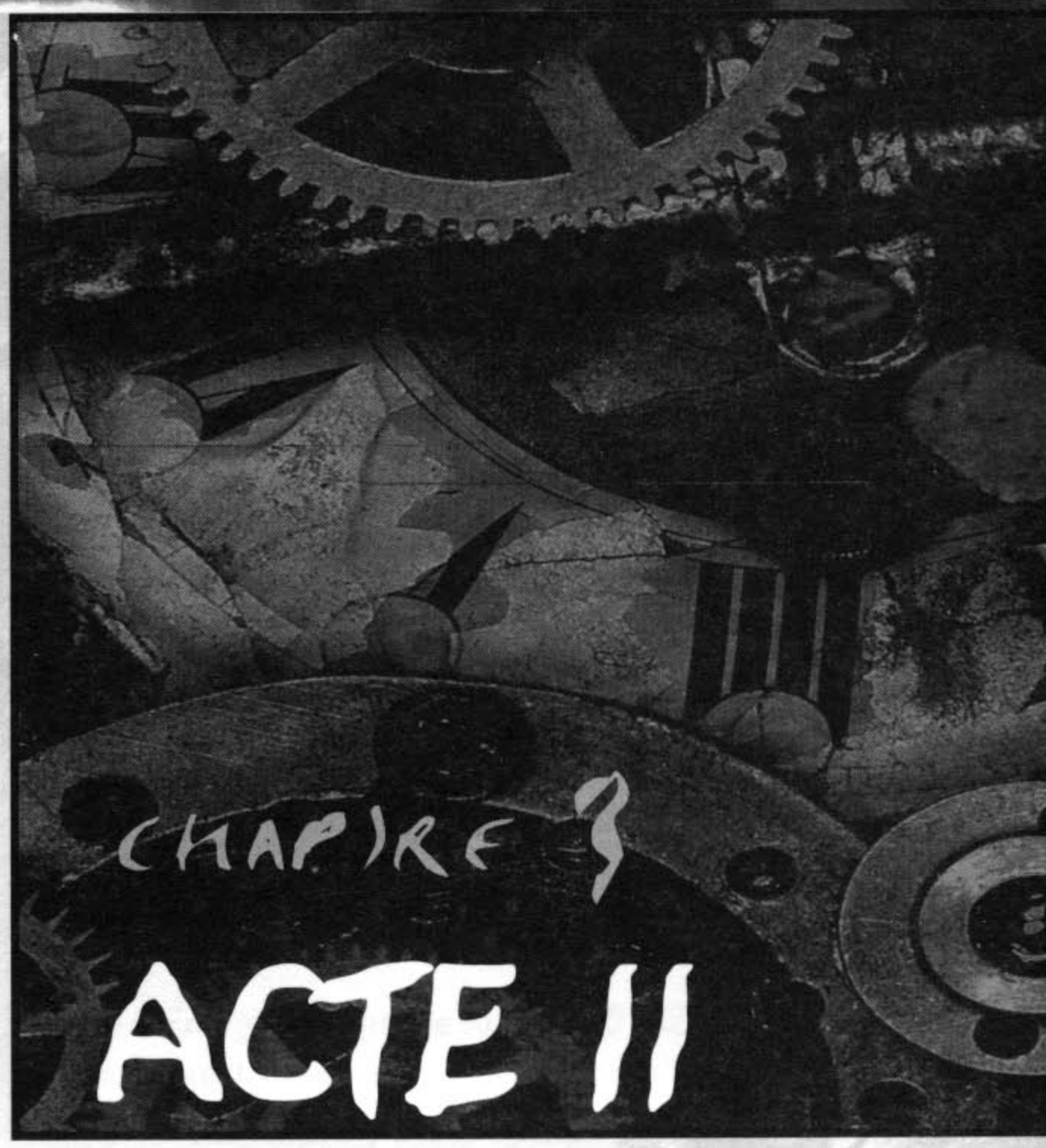
Après un temps variable, dépendant de leur habileté à négocier, les voilà dans la nacelle. Ils décollent enfin. L'attente va être longue jusqu'à Phénice. les PJ ne sont ni habitués à l'altitude ni au long voyage. Seule Nephrayah, plongée dans un état semi comateux, échappe aux tensions du vol.

Phénice ne sera qu'une étape. En effet, en interrogeant les personnes travaillant sur l'aire d'atterrissage, ils apprennent qu'une femme accompagnée d'enfants est effectivement arrivée il y a quelques jours. Mais elle est repartie vers Istan et Nople après avoir renouvelé ses réserves. Si Kaldoun l'accompagnait, la Kyrim l'a abandonné ici. Dans ce cas, il traîne en mendiant sa nourriture. Il a perdu de sa superbe. Interrogé, il expliquera son rôle et informera les PJ que l'Initiée a la faculté de rajeunir. La jeune disciple et la Kyrim ne font qu'une !

Forts de ces renseignements, les PJ peuvent s'envoler vers leur prochaine destination : Istan et Nople. L'espoir peut revenir dans le cœur des jeunes pères en voyant l'état de Nephrayah s'améliorer. Ils se rapprochent de leur but, les stallites jumeaux n'ont qu'à bien se tenir !

DARK EARTH II

LES ÉCLAIREURS DE GAÏA



L'HISTOIRE DES STALLITES JUMEAUX EN BREF

1 PA :	*La fin du monde. Ravagée par les raz-de-marée et les tremblements de terre, Istanbul est entièrement dépeuplée. La plupart de ses monuments disparaissent. Seul le pont de l'Europe, inauguré en 2040, résiste au cataclysme.*
20 PA :	*Des survivants découvrent les deux puits de lumière.*
37 PA :	*Union des deux stallites sous le règne de Selim le Boiteux.*
55 PA :	*Mort de Selim. Ses deux fils prennent le titre de bey et établissent des dynasties séparées.*
98 PA :	*Premiers assauts des Ténèbres sur Nople.*
134 PA :	*Première Guerre de l'Eau entre les deux villes. Par rapport à ce qui va suivre, c'est une simple escarmouche, mais leurs relations se dégradent petit à petit.*
152 PA :	*Début de la Grande Guerre.*
230 PA :	*Les belligérants sont trop épuisés pour continuer. Fin des combats.*
Vers 250 PA :	*Les beys d'Istan sont approchés par des émissaires du Shankr.*
267 PA :	*Début de la Guerre de Revanche. Les deux stallites se saignent à blanc pour le contrôle du pont, sans résultat décisif.*
278 PA :	*Incendie de Nople. Le peuple accuse des saboteurs istaniens.*
290 PA :	*Peste à Istan. Les Istaniens sont convaincus qu'elle a été causée par les Nopéléens.*
Vers 300 PA :	*La population des deux stallites a été divisée par trois depuis le règne de Selim le Boiteux. Au total, elle approche péniblement les quinze mille personnes.*
308 :	*Le bey Hamar d'Istan « s'allie » à la Légion des Damnés.*
311 :	*Chute de Nople.*
312 :	*Les premiers réfugiés nopéléens arrivent à Phénice.*
314 :	*La Croisade phénicienne arrive sous les murs d'Istan. La ville est reconquise avec l'aide des résistants nopéléens. Massacre des Istaniens pervertis… ou malchanceux.*
315 :	*Un Révéré arrive de Phénice pour « ramener les stallites dans le camp de la Lumière ». Il coexiste tant bien que mal avec le consul issu de l'armée croisée. Celui-ci fait reconstruire les murailles.*
318 :	*Au premier jour de l'année, le consul phénicien passe le relais à des « autorités locales » élues. Les deux deys, un par ville, essayent tant bien que mal de louvoyer entre les souhaits de leurs administrés, les volontés du Révéré et les « suggestions » du consul, dont l'influence reste déterminante.*
321 :	*Aujourd'hui.*

ISTAN ET NOPLE

LES ABORDS

Istan et Nople sont au cœur d'un système géologique complexe, profondément transformé par la fin des temps.

LE PLATEAU D'ISTAN

Hors de la ville, la terre noire et cendreuse alterne avec de vastes plaques de roche nue aux arêtes tranchantes, qui déchirent les meilleures chaussures en quelques jours. Les ruines sont nombreuses de ce côté, mais elles sont aussi terriblement endommagées. Le plateau a été balayé par plusieurs raz-de-marée titanesques lors de la chute des météores. Ils ont emporté presque toutes les constructions humaines. De loin en loin se dressent encore des vestiges, souvent incompréhensibles pour les Célestes : blocs sculptés de visages surhumains, pans de murs ornés de bas-reliefs érodés, colonnes éboulées… Une route large et fréquentée, ponctuée de nombreux relais, part vers le nord-ouest, le long du Grand Aqueduc. Elle a beau s'appeler « route de Phénice », elle ne dessert en réalité que les mines de charbon qui se trouvent à une quarantaine de kilomètres d'Istan.

LE PLATEAU DE NOPLE

Hors des murs, le sol grimpe en pente raide. Les ruines sont plus rares qu'autour d'Istan, et elles sont à moitié enfouies dans une gangue de scories volcaniques durcies. Les bâtiments sont souvent couchés ou déformés. Ils ont parfois conservé leurs occupants de l'Avant, sous la forme de statues de cendres. En quelques endroits, la cendre est assez épaisse pour avoir été creusée de terriers par les premiers survivants — puis par les shankréatures qui ont assiégé le stallite il y a une dizaine d'années. Cette partie des abords n'a pas bonne réputation. Le plateau est traversé par de nombreuses pistes, mais il n'y a pas de relais régulier, juste des sites de campement indiqués par des cairns.

LA MER GRISE

Les rives de la mer Grise se trouvent à une demi-journée de marche des deux stallites. Sortis des puits de lumière, les marcheurs qui se rendent dans cette direction découvrent que sa surface est vaguement phosphorescente, assez pour projeter une vague luminosité à l'horizon. Les eaux de la mer sont immobiles, sans marée et à peine salées. Elles contiennent également une concentration de métaux lourds suffisante pour tuer les imprudents qui se risqueraient à la consommer, même filtrée. À l'est, le rivage est une succession ininterrompue de hautes falaises. À l'ouest, ce sont d'interminables marécages hantés de nuées de brouilles, où la terre et l'eau se confondent.

LE MASCARET

La mer Grise se déverse dans l'ancien Bosphore, devenu le Gouffre pour les habitants des stallites jumeaux. Le phénomène est moins spectaculaire que les chutes de Gibraltar : il s'agit d'une centaine de petites cascades, hautes d'une cinquantaine de mètres tout au plus, étalées sur cinq kilomètres. Leurs eaux tombent dans un lac à la profondeur inconnue, d'où elles empruntent un lit profondément creusé dans la roche. Le courant de ce « torrent » large d'une centaine de mètres est assez fort pour broyer n'importe qui. Il coule au fond du Gouffre, très loin sous les deux villes, et ne s'apaise qu'une fois arrivé aux lacs Amers.

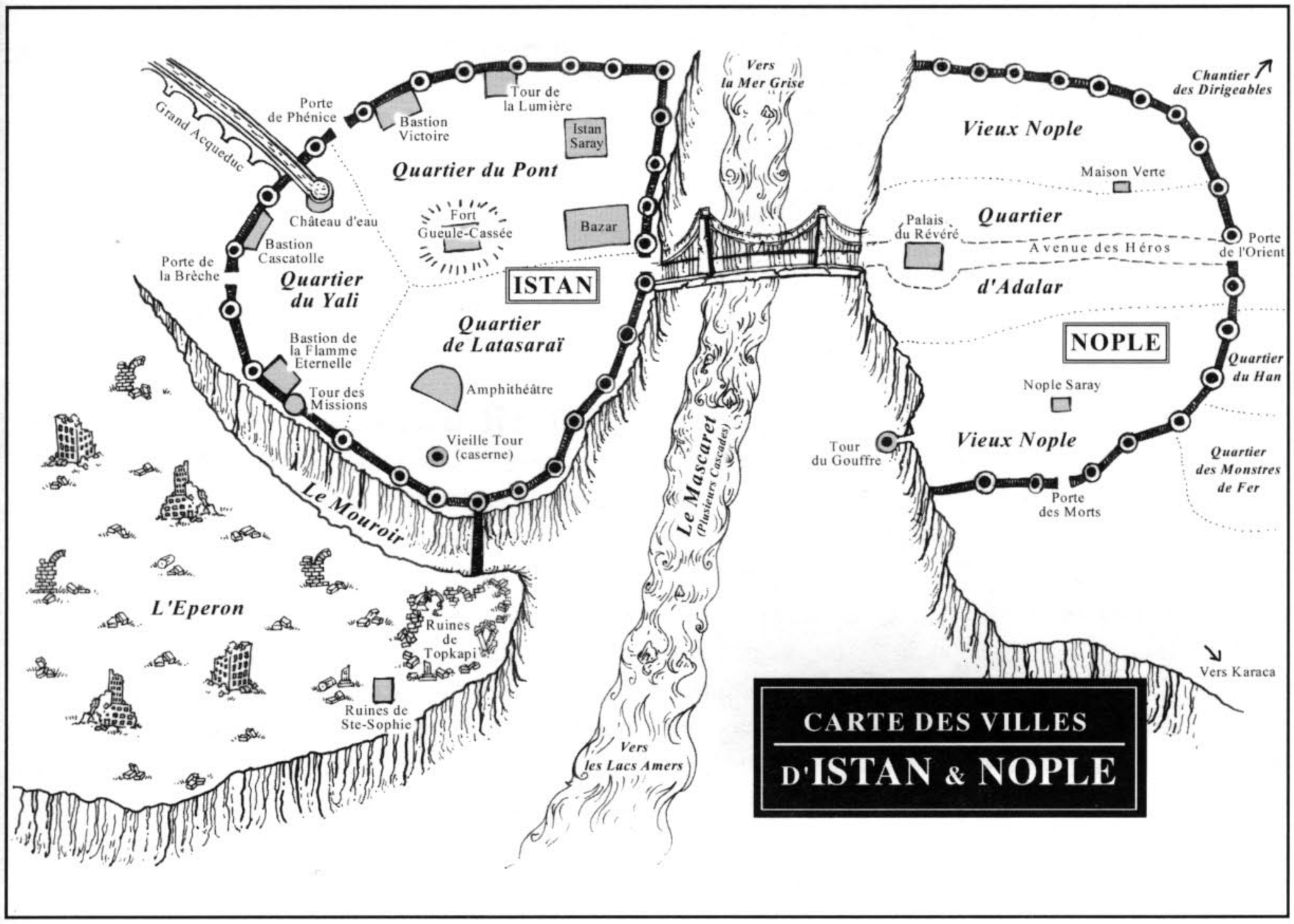
LES LACS AMERS

À son extrémité sud, le Gouffre s'évase, s'élargit et devient un labyrinthe de canyons, de plateaux et de dunes de sel gemme. Le Mascaret se divise en plusieurs rivières. Son courant s'apaise. Son flot alimente un chapelet d'étendues d'eau saumâtre, qui s'étendent sur près de cinquante kilomètres du nord au sud, jusqu'à une journée de marche de l'entrée du Défilé.

La faune est abondante, les poissons comestibles, la proximité des puits de lumière entretient une pénombre plaisante, l'eau est buvable moyennant un minimum de filtrage. Bref, l'endroit pourrait être un paradis… mais il a ses pièges. Les tremblements de terre fréquents — une ou deux secousses majeures par an, au minimum — bouleversent régulièrement sa topographie. Des lacs disparaissent, d'autres naissent, des failles profondes s'ouvrent sans avertissement. Et puis, des Choses vivent dans les replis les plus profonds du sol, là où l'Obscur est dense. L'existence de ces monstres n'empêche pas la présence de petites communautés d'adaptés, d'exilés des stallites et, depuis peu, de chercheurs désireux de trouver un moyen pratique de dessaler les eaux, ou d'expérimenter des navires à vapeur.

LE DÉFILÉ

L'ancien détroit des Dardanelles est le seul accès reliant le Chaudron des Enfers et les lacs Amers. C'est le chemin le plus souvent emprunté par les caravanes venues de Nâh. Du Chaudron, il faut trois jours d'une rude ascension, sur une piste mal balisée, pour parvenir à l'entrée du Défilé. Ensuite, sa traversée dure six jours — si la maraude d'Ugur le Lutteur ne vous détrousse pas. Nople y entretient deux forts, celui du Canon et celui de Musafa. Les gardiens du feu qui y vivent sont largement livrés à eux-mêmes. La rumeur prétend qu'ils sont parvenus à un arrangement avec



CARTE DES VILLES D'ISTAN & NOPLE

Ugur et, qu'en échange d'une part de ses prises, ils le laissent piller tout à loisir.

ISTAN, LA VILLE NOIRE

Dans l'imaginaire phénicien, Istan est la cité des Traîtres, la ville qui a pactisé avec les forces du Shankr, le membre gangrené cautérisé par la Croisade. La réalité ne correspond que très partiellement à ces clichés. Istan est sale, branlante, négligée par les nouvelles autorités… mais ses savants sont parmi les plus avancés de Sombre-Terre, et les cicatrices de la guerre s'effacent très rapidement.

LE GRAND AQUEDUC

De ce côté du Gouffre, les sources les plus proches sont à vingt kilomètres au nord. En 317 PA, les autorités d'occupation ont entrepris de les canaliser vers le centre de la ville. Pour cela, les bâtisseurs istaniens réparent patiemment, arche par arche, un très ancien aqueduc, dont certaines sections vont bientôt fêter leurs vingt-cinq siècles. Arrivé en ville, il dessert des fontaines (entre une et cinq par quartier, pour la plupart sculptées de scènes religieuses tirées du Livre de Solaar). Théoriquement, le gros œuvre est achevé, mais des « incidents » répétés font que l'eau ne circule librement qu'un ou deux jours par semaine… au mieux. De nombreux petits chantiers sont installés le long de la construction. On y vit mal, mais l'eau ne manque pas.

LE QUARTIER DU YALI

Avant la Croisade, ce quartier était le repaire de tout ce que les stallites jumeaux comptaient de truands. Largement déserté après l'invasion, il a été colonisé par les marcheurs désireux d'avoir un pied-à-terre en ville, puis par les antéquaires et les chercheurs. Les deux communautés s'entendent fort bien. Les gardiens du feu s'aventurent rarement dans le Yali, d'abord parce que l'endroit est paisible, et ensuite parce que les autorités de la ville insistent pour que les savants soient laissés en paix. C'est sans doute l'endroit le plus plaisant du stallite. C'est aussi là qu'il faut vous rendre si vous voulez acheter des filtres, des tenues de protection, une chaudière à fumante, des cartes… Il n'existe pas de marché à proprement parler, mais chaque famille a quelque chose à vendre, si l'on sait à qui s'adresser. Si vous êtes étranger, il est conseillé d'être « parrainé » par un Istanien, sans quoi vous risquez de ne rien trouver, ou de tout payer cinq ou six fois son prix.

LE QUARTIER DE LATASARAÏ

Les Istaniens étaient renommés pour leur passion pour les jeux violents. L'amphithéâtre, un stade de l'Avant à moitié effondré, servait de point focal à ce quartier. L'endroit a été la scène de l'une des batailles les plus violentes de l'invasion phénicienne. Depuis, il est à l'abandon, servant de refuge à une poignée de squatters et à quelques authentiques desperados. À en croire les rumeurs, les sous-sols de Latasaraï sont criblés de tunnels. Personne ne s'est risqué à vérifier.

LE QUARTIER DU PONT

Ce quartier, le plus vivant du stallite, abrite près de quatre mille personnes (sur une population d'environ six mille âmes). C'est aussi l'endroit où les Phéniciens rencontrent le plus de difficultés.

Fort Gueule-Cassée. Ce bâtiment massif était le palais des anciens beys d'Istan. Après la Croisade, il a été converti en hôpital de campagne, puis en hospice pour les vétérans qui ne désiraient pas rentrer à Phénice. Organisé autour de six vastes cours abritant des jardins et des arbres fruitiers, il abrite plusieurs centaines d'anciens soldats diversement mutilés, qui mènent une vie plaisante aux frais des autorités istaniennes. Tous ont droit à au moins un domestique, une ration d'eau double de la normale, assez de nourriture pour manger à leur faim…

Le bazar. Au débouché occidental du Grand Pont, ce vaste marché couvert propose à peu près tout ce dont peuvent rêver des Célestes. Tout l'équipement de base y est disponible (les accessoires pour marcheurs se trouvent plutôt dans le quartier du Yali).

La Tour de la Lumière. Cette colossale tour de l'Avant, haute de près de cinquante étages, a été le site d'une grande bataille pendant la Croisade. Le nouveau gouvernement a décidé d'en faire la principale caserne de gardiens du feu de la ville, et surtout le symbole de son triomphe sur les forces des Ténèbres. De nuit, des phares puissants, installés tous les dix étages, balayent la ville. Les Istaniens détestent ce monument, mais vivent avec.

Istan Saray. Cet ensemble de maisons basses est le siège du gouvernement du stallite. On y croise de nombreux



gardes istaniens en uniforme de parade. La présence des gardiens du feu phéniciens est beaucoup plus discrète, mais parfaitement nette quand on sait où regarder.

LE MOUROIR

Dans un passé lointain, c'était la Corne d'Or. Les vieux Istaniens se souviennent qu'Avant, elle s'appelait Haliç, le Canal. Située au pied du mur d'enceinte méridional de la ville, cette faille impressionnante, large de deux cents mètres et profonde de trente, est devenue une annexe de l'enfer.

Tous les citoyens d'Istan suspectés de collaboration avec les forces des Ténèbres après l'arrivée des Croisés ont été parqués ici. Cela représentait près de deux mille personnes, un bon tiers des Istaniens de l'époque. Au nord, l'enceinte de la ville. Au sud et à l'ouest, une falaise abrupte, impossible à escalader. À l'est, un précipice d'une centaine de mètres qui plonge dans le Gouffre. Les prisonniers n'ont aucun espoir d'évasion.

Le séjour ne serait pas plus horrible qu'ailleurs, si ce « quartier » avait accès à l'eau. Les masures de fortune bâties par les exilés comportent toutes une citerne, mais les premières années, il n'a tout simplement pas assez plu pour les remplir. Les rares sources locales sont trop polluées pour être buvables. En cinq ans, la soif et les maladies ont réduit la population à un petit millier de détenus. Il y a aussi eu des famines, et tous les survivants ont d'horribles histoires de cannibalisme à raconter. Bien sûr, elles sont toujours arrivées à l'ami d'un ami… Aujourd'hui, les cultures de champignons et de rueg, concentrées le long de la falaise du sud, produisent assez pour que plus personne ne meure de faim.

Le quartier vit sous le règne des bandes, dirigées par des Maîtres d'eau. L'actuel homme fort, Torgöl le Borgne, est une brute qui ne voit pas plus loin que le bout de son nez. Ses principaux rivaux sont Semion (qui rêve de négocier une amnistie avec les nouvelles autorités) et Ali Bey (un lointain parent du dernier bey, qui préfèrerait reprendre Istan par la force).

La tour des Missions est l'une des donjons de l'enceinte. Elle sert de garnison à une vingtaine de gardiens du feu phéniciens. Ils protègent une douzaine de prôneurs dont le rôle est, théoriquement, de convertir les « égarés » du Mouroir. En pratique, ils se contentent de prêcher l'évangile de la Lumière depuis un balcon grillagé, à l'abri de la violence du quartier. Au pied du bâtiment, une porte de fer donne sur la grand-place du Mouroir. Théoriquement, elle devrait s'ouvrir pour ramener les repentis à la lumière des stallites. En pratique, cela n'arrive jamais.

L'ÉPERON

L'ancien centre ville d'Istanbul se trouve au sud du Mouroir, hors de la muraille. C'est un plateau rocheux où la densité de ruines est extraordinaire. Les tours, très présentes dans la ville, laissent ici la place à une architecture en pierre, souvent massive, mais qui a étonnamment bien résisté aux tremblements de terre. Au sommet de l'Éperon, une partie du palais de Topkapi est encore habitable — mais hantée, à en croire les légendes istaniennes. Quant à l'église Sainte-Sophie, elle a perdu ses minarets et sa coupole s'est effondrée, mais à part ça, elle est intacte. Ce « quartier » est habité par quelques antéquaires, une poignée d'évadés du Mouroir qui ont réussi à escalader la falaise, et rien de plus.

LES REMPARTS

Les deux stallites sont entourés de remparts flambant neufs, construits par les autorités phéniciennes après la Croisade. Les ingénieurs n'ont pas lésiné sur la sécurité : par endroits, ils atteignent dix mètres de haut. La plupart des sections intègrent des immeubles de l'Avant dont les issues ont été murées. Côté Istan, la muraille comporte deux portes (la porte de Phénice et la porte de la Brèche, bâtie à l'endroit où les Croisés ont franchi l'ancienne fortification) et trois bastions (Flamme éternelle, Cascatelle et Victoire). Côté Nople, le touriste peut admirer la porte des Airs (qui conduit aux chantiers de dirigeables), la porte de l'Orient et la porte des Morts (qui mène au Champ funèbre, au sud). Les quatre bastions se nomment Fort-Lion, Lumière, Citadelle et Cinq-Tours. Tous ont été construits avec l'idée de résister à une armée moderne, équipée de canons : les murailles sont plus basses, légèrement inclinées pour ne pas laisser prise aux boulets, et des ouvrages avancés ne laissent aucun angle mort.

NOPLE, LE PARADIS CRÉPUSCULAIRE

En apparence, Nople s'est beaucoup mieux remise de l'invasion des Ténèbres et de la Croisade que sa sœur d'Occident. Mais les apparences sont parfois trompeuses…

LA TOUR DU GOUFFRE

Isolée sur un piton rocheux qui domine le Gouffre, à une cinquantaine de mètres du stallite, cette massive tour de pierres est la première chose que voient les visiteurs qui arrivent par les airs. En effet, sa terrasse, encombrée de treuils à vapeur, sert de point d'ancrage aux dirigeables. Les passagers débarquent par des échelles ou des passerelles repliables un peu branlantes, collées aux flancs de l'édifice. Il n'y a la place que pour un seul dirigeable, mais il est rare qu'il s'en présente plus d'un à la fois, de toute façon. Des hangars plus solides sont en construction à deux kilomètres à l'est du stallite, à la gorge des Damnés.

LE QUARTIER D'ADALAR

Le cœur de Nople, qui va de la place du Pont à la porte de l'Orient, a été entièrement reconstruit par les nouvelles autorités (en utilisant généreusement la main-d'œuvre captive d'Istan). C'est un quartier de manoirs fortifiés, organisé autour de la gigantesque avenue des Héros, au tracé rectiligne et à la largeur démesurée (construite dans l'axe du pont, elle est quasiment aussi large que lui, autrement dit plus large que les Champs-Élysées). Lorsqu'elle sera achevée, d'ici cinq ans, elle sera ornée, tous les cinquante mètres, d'une statue plus grande que nature de l'un des Héros de la Croisade (côté gauche) ou de la Résistance aux Ténèbres (côté droit). Au centre de la place du Pont se trouvera une statue géante de Letho Gdanz tendant la main à Nople, personnifié par un résistant gravement blessé.

Le palais du Révéré. À l'entrée de l'avenue se trouve un bâtiment de verre et de métal, une architecture phénicienne entièrement nouvelle ici. C'est à la fois une cathédrale et le siège du pouvoir religieux.

Le séjour des bienheureux. Les palais qui bordent l'avenue ont été attribués aux officiers supérieurs de la Croisade et aux Phéniciens désireux de refaire leur vie ici. Leur nom est à moitié ironique : ils ont été construits très vite, et se délabrent tout aussi rapidement…

LE VIEUX NOPLE

Rejeté au nord et au sud d'Adalar, le vieux Nople est un labyrinthe de vieilles maisons et de venelles étroites, reliées par des escaliers. Nople-nord est aussi le domaine des clans de nourrisseurs, et abrite de nombreuses étables, ainsi que quelques champignonnières.

• **La Maison verte,** située à la limite entre Adalar et Nople-nord, fut le domaine d'une très grande famille avant la chute du stallite. C'est resté un labyrinthe de chambres et de couloirs répartis sur quatre niveaux, dont deux souterrains (pris sur un parking de l'Avant). C'est la résidence officieuse du consul, qui dispose également d'un magnifique palais en face de la cathédrale. Mais il est plus à l'aise ici…

• **Nople Saray,** au cœur de Nople-sud, est un immeuble de l'Avant haut de huit étages, et sert de forteresse aux autorités civiles du stallite. La présence phénicienne y est moins pesante qu'à Istan, mais reste sensible. Le reste du quartier est essentiellement peuplé d'artisans et de bâtisseurs.

LE QUARTIER DU HAN

Situé hors des murs, le Han est une halte, le point de départ de toutes les caravanes qui sillonnent le Moyen-

LE PONT

Même avant la fin du monde, le pont de l'Europe était déjà un bâtiment spectaculaire. Large de six voies, il enjambait d'une seule arche élégante les deux kilomètres du Bosphore. Le cataclysme l'a laissé un peu guingois, fissuré par endroits, mais globalement sain. Il présentait une particularité unique au monde : des micro-organismes bioluminescents avaient été intégrés au béton. L'idée était de lui fournir un éclairage spectaculaire, doux et écologique. Aujourd'hui, certaines sections sont « mortes », d'autres brillent toujours d'une belle aura bleutée. En dépit de tous leurs efforts, les antéquaires des deux stallites n'ont jamais réussi à séparer les bactéries du béton qui leur sert de support. Quelques tentatives ont été faites pour vendre des blocs lumineux, mais loin du pont, ils s'éteignent en trois ou quatre jours.

La traversée se fait sur les deux voies centrales. Les quatre autres sont encore encombrées de débris et de ruines remontant aux guerres entre les deux stallites. Ici et là, il faut encore franchir des chicanes et, vers le centre, une imposante barricade à moitié démolie marque l'ancienne frontière istano-nopéléenne. La plupart des crevasses ont été comblées par les moyens du bord, ou renforcées par des poutrelles métalliques. Celles qui ne le sont pas sont l'objet d'études attentives de la part des bâtisseurs.

Istaniens et Nopéléens sont d'accord sur au moins une chose : le pont a mauvaise réputation dans les deux stallites. Après les flots de sang répandus de part et d'autre pour sa conquête, on le dit hanté. Et le fait est, qu'à l'époque où il abritait des garnisons, les soldats avaient tendance à disparaître à une fréquence alarmante…



LES CITERNES

Toutes les maisons des stallites jumeaux possèdent un dispositif de récupération d'eau. La plupart du temps, il s'agit juste d'un ensemble de gouttières reliées à un réservoir placé dans la cave, ou d'un bassin ouvert disposé sur le toit (parfois, les demeures riches disposent d'appareils plus sophistiqués, comme ces « pièges à vent » qui condensent l'humidité ambiante). Saboter une de ces citernes est le seul crime qui soit immédiatement passible de la peine de mort. La grande guerre istano-nopéléenne a commencé, en 152 PA, par l'empoisonnement de plusieurs cuves, un crime que les Nopéléens ont attribué aux Istaniens, et vice-versa.

Orient. L'animation y est constante, le marché animé, les prix un peu plus élevés qu'ailleurs… et la paranoïa bat tous les records. Les marcheurs et les caravaniers locaux se considèrent en effet comme le fer de lance de la surveillance des Ténèbres, et chaque voyage commercial est aussi une reconnaissance en terrain ennemi. Le Han est dirigé par Mehmet Un-Bras, un ancien résistant nopéléen, également membre de l'Alliance Runka.

LE QUARTIER DES MONSTRES DE FER

Juste au sud du Han se trouve un ensemble de bâtiments récents, construits de bric et de broc, organisés autour d'un haut-fourneau. C'est là que se concentre la modeste activité « industrielle » du stallite. Des artisans phéniciens y forment des Nopéléens (aucun Istanien) à construire et réparer des machines à vapeur. Ils ont déjà produit deux Fracas, et quatre autres sont en construction.

Le seul « monstre de fer » du quartier est le Léviathan, la titanesque locomobile qui fut le vaisseau amiral des Croisés. Irrémédiablement endommagé lors de la prise d'Istan, il a été remorqué ici, où il achève paisiblement ses jours sur la grande place centrale. Les ingénieurs phéniciens parlent de temps en temps de le restaurer, mais cela dépasse visiblement leurs compétences…

KARACA, LE CHAMP FUNÈBRE

C'est ici, au pied des murailles, qu'en 312, l'armée de Nople a été défaite par les forces des Ténèbres… renforcées pour l'occasion par des troupes istaniennes. Les cadavres des deux camps ont été laissés là où ils sont tombés. La visite de cet ossuaire en plein air n'est pas conseillée aux âmes sensibles. Pour devenir légalement adultes, tous les enfants de Nople doivent y passer un jour et une nuit pendant le mois de leur douzième anniversaire, et y accomplir une tâche (généralement nettoyer certains squelettes de la poussière, ou graver une plaque à la mémoire de leurs ancêtres morts en combattant). La coutume impose de ne pas passer l'épreuve seul. Au premier jour de chaque mois, on peut voir des groupes de cinq à quinze enfants quitter la ville par la porte des Morts.

LA GORGE DES DAMNÉS

Relié à Nople par une ligne de chemin de fer inachevée, ce repli de terrain à l'abri du vent fut le site d'une grande bataille, en 311 PA. Aujourd'hui, c'est un chantier, dominé par la silhouette de trois immenses hangars à dirigeables. Des entrepôts de taille plus modeste leur sont accolés, ainsi que quelques tavernes miteuses et un bordel. Un peu à l'écart, un monumental gazomètre et des réservoirs d'hydrogène sous pression sont gardés jour et nuit, et entourés d'immenses pancartes « DANGER EXPLOSIFS ».

Dans quelques années, la gorge sera le terminus des lignes de dirigeables — si les compagnies qui financent sa construction ne font pas faillite. C'est déjà l'endroit où les pilotes viennent faire réparer leurs aéronefs, acheter l'eau et les vivres pour le vol suivant, et se détendre entre aigonautes.

LA LUMIÈRE

Le Runka de Nople a été grièvement blessé par les forces des Ténèbres. Agonisant, il n'a été sauvé que par l'arrivée de la Croisade. La revitalisation du Runka d'Istan a eu pour effet secondaire de « recharger » celui de Nople, mais il n'est pas entièrement guéri. Le puits de lumière du stallite est moins large que celui d'Istan, la lumière y est moins vive et, une ou deux fois par mois, le Noir-nuage recouvre tout le ciel pendant une heure ou deux. C'est perturbant, parfois gênant, mais ne déclenche plus de panique — sauf chez les nouveaux arrivants que l'on a « omis » de prévenir. Quant aux Phéniciens, les prôneurs leur ont expliqué que seule leur foi pouvait renforcer le puits de lumière. C'est la principale raison pour laquelle les Phéniciens s'entassent de ce côté du Gouffre, plutôt que de le franchir pour s'installer à Istan.

VIE QUOTIDIENNE

LA FAMILLE

L'unité de base de la société istano-nopéléenne est la famille. Mais celle-ci ne ressemble que d'assez loin à ce que connaissent les étrangers. Il serait plus juste de parler de « clan », et encore, ce n'est qu'une approximation commode.

Dans les décennies qui ont suivi l'Apocalypse, les impératifs de la survie ont rendu la monogamie impraticable. Depuis cette époque, la polygamie et la polyandrie sont restées de rigueur. Chaque adulte peut être « marié » plusieurs fois, dans une cascade de relations strictement hiérarchisées, qui vont de « concubin(e) de troisième rang » à « époux principal ». Selon les besoins, l'époux ou l'épouse vient vivre auprès de son conjoint, ou reste auprès de ses parents. Les enfants appartiennent à la famille de l'un ou de l'autre, selon l'importance du mariage. Bien sûr, tout cela peut être l'objet de négociations préalables, qui peuvent être très complexes. Les « mariages » sont presque toujours des affaires d'intérêt. Chaque individu se retrouve au centre d'un réseau de relations compliquées. Le succès attirant le succès, les individus doués peuvent se retrouver impliqués dans une dizaine d'épousailles.

Le vocabulaire istano-nopéléen est adapté à cette situation, avec des mots pour désigner, par exemple, une demi-sœur aînée qui vit avec la famille de son père alors que vous êtes resté dans celle de votre mère, ou une cousine issue d'un concubin de deuxième rang de votre demi-tante. Pour les étrangers, tout cela est un magma inextricable et vaguement teinté de perversion (en réalité, les prohibitions sur l'inceste sont aussi strictes que partout ailleurs). Cela ne contribue pas à améliorer l'image des habitants des stallites jumeaux aux yeux des Phéniciens, issus d'une culture plus classiquement monogame.

Chaque famille a un chef. Un ensemble de familles forme un clan, également doté d'un leader. Il y a aussi des chefs de quartier (une invention administrative, le poste est généralement tenu par le chef de la famille qui domine le quartier). L'existence des andas est plus déroutante pour les étrangers. Ce terme se traduit par « frère de sang » ou « chef de génération ». Il s'agit, tout simplement, de celui ou celle qui a dirigé un groupe lors de la nuit au Champ des Morts. C'est une relation à vie. On voit des nourrisseurs quadragénaires et ventripotents se faire obéir d'officiers hauts placés en vertu d'un serment vieux de trente ans. Là encore, les Phéniciens ne comprennent rien, et restent convaincus que « les Istaniens sont tous nobles ou chefs de quelque chose ».

Le chef de la famille ou du clan, contrairement à ce que l'on pourrait croire, n'est pas le plus âgé. Les anciens sont entourés de respect, mais leurs avis ne sont pas toujours écoutés. C'est, tout simplement, celui qui fait vivre les autres — par son travail en général, mais on a aussi vu des « femmes au foyer » tenir le rôle. Les artisans, les nourrisseurs et, plus généralement, tous ceux qui travaillent de leurs mains sont favorisés au détriment des prôneurs.

Ce système, traditionnel, survit assez bien à l'afflux d'étrangers. Toutefois, il commence à se déliter, ici et là. À Nople, la grande affaire de l'année 319 a été l'union entre un ancien résistant nommé Carç et une jeune Istanienne, Sörella. Un mariage d'amour, rien de moins ! Contre l'avis des parents ! Et les mariés ont solennellement juré d'être fidèles l'un à l'autre jusqu'à la mort et au-delà !

CASTE PAR CASTE

Bâtisseurs. *Un bon tiers des familles se consacre à l'artisanat ou à la construction sous une forme ou une autre.*

Nourrisseurs. *Avant ou après la croisade, ils représentent la moitié de la population.*

Gardiens du feu. *Autrefois, les gardiens du feu quittaient leur famille pour entrer dans celle du bey. Aujourd'hui, les Phéniciens ont importé le concept d'État, et les gardiens du feu servent leur stallite, non plus un homme. Du moins en théorie. En pratique, il faudra une génération au minimum pour que tout le monde se plie à cette nouvelle règle.*

Fouineurs. *Avant la Croisade, il existait à Istan quelques grandes familles spécialisées dans l'exploration des ruines… et d'assez nombreux délinquants. Les Croisés ont fait disparaître cette pègre « traditionnelle ». Mais au passage, ils ont aussi brisé de nombreuses personnes, faisant disparaître d'anciens réseaux, et jetant littéralement dans la rue des centaines d'Istaniens. Autrement dit : il y a des voleurs et des truands, même s'ils sont discrets et pas toujours très expérimentés.*

Marcheurs. *Traditionnellement, c'était le rôle dévolu à ceux que leurs familles rejetaient… ou qui rejetaient leur famille. Vers 300, des clans de marcheurs ont commencé à faire leur apparition. Ils ont joué un grand rôle dans la résistance de Nople. Aujourd'hui, il existe dix clans de marcheurs — six à Nople et quatre à Istan — plus des dizaines d'indépendants. Les clans se sont fondus sans heurts dans les compagnies commerciales.*

Prôneurs. *Les prôneurs d'avant la Croisade étaient pour la plupart des membres de l'entourage des beys. Ils ont tous péri lorsque les Ténèbres se sont emparées du stallite. La nouvelle génération, formée par les religieux phéniciens, est mal considérée.*



LES RUINES

Très peu de grands stallites sont construits sur des ruines. Istan et Nople font partie des exceptions. Les édifices de l'Avant ont, dans leur immense majorité, été détruits. Mais il en reste assez pour loger des milliers de gens.

À Istan, des dizaines de tours et de bâtiments publics ont été « recyclés ». L'absence d'ascenseurs fait que, neuf fois sur dix, seuls les deux ou trois premiers étages sont utilisés — les autres devenant, selon les besoins, des sources de matières premières, des citernes ou des postes de guet. Quelques excentriques tentent de reconstruire des ascenseurs, généralement à traction animale, et parfois à vapeur dans le quartier du Yali.

L'autre aspect qui surprend toujours le voyageur est l'omniprésence des objets de l'Avant. Dans certains coins de la ville, il n'y a littéralement qu'à se baisser pour les ramasser (partout ailleurs, il faut creuser). Cela ne veut pas dire qu'ils fonctionnent, ou que les Istano-nopéléens aient la moindre idée de ce qu'ils représentaient. Simplement, les antéquaires locaux ont la vie plus facile qu'ailleurs. Depuis le début de l'ère du Contact, l'exportation de « trucs » aux fonctions indéfinies rapporte de l'argent à deux compagnies commerciales. Les habitants des stallites jumeaux réutilisent sans scrupule des objets qui seraient des trésors inestimables dans la plupart des autres stallites. Les carcasses de voiture, notamment, sont découpées, transformées en armures, en éléments de fortification… voire en jardin d'intérieur. On a vu des projecteurs holographiques dernier cri servir de casseroles une fois vidés de leurs composants électroniques (qui font de forts beaux bijoux).

LA RELIGION

Entre le Cataclysme et 300 PA, Istaniens et Nopéléens suivaient une variante du culte du Phénix, mâtinée d'Islam et adaptée aux sensibilités locales. Ce dogme a été proscrit pendant la brève période où les deux stallites ont vécu sous le joug des Ténèbres. Après la Croisade, les religieux venus de Phénice n'ont pas fait beaucoup d'efforts pour le ranimer, préférant prêcher leur propre version de la religion — qui s'est bien vite modifiée sous l'influence de la Révélation des Initiés.

Nople s'est plié tant bien que mal à ces changements, même si les Nopéléens continuent à jurer plus volontiers sur Gibraïl l'Ange du Feu que sur le Phénix. Istan, où les Ténèbres ont exercé leur influence pendant plus longtemps, est nettement plus rétive à la religion phénicienne. Gaïa gagne des fidèles, les dieux animaux de Nâh ont quelques partisans, et de nombreux cultes étranges sont pratiqués discrètement (deux familles de nourrisseurs suivent secrètement un christianisme orthodoxe très déformé, et une autre est restée fidèle à la foi juive depuis le Cataclysme). Enfin, certaines familles rejettent toutes ces « superstitions », embrassant avec ferveur la Voie de l'Homme.

L'EAU

L'eau est le plus gros problème des stallites jumeaux. Selon les années, elle est plus ou moins abondante, mais il est rare que les réserves soient assez amples pour que l'on puisse cesser d'y penser.

Les Istaniens et les Nopéléens n'ont qu'à puiser dans les citernes familiales. Chacun connaît ses besoins et les disponibilités, et gère le stock de manière responsable. Pour les Phéniciens, ce n'est pas non plus très compliqué : ils prennent ce qu'ils veulent, point.

Les autres étrangers seront sans doute surpris de découvrir qu'une ration d'eau pour la journée coûte plus cher qu'une nuit d'auberge.

POLITIQUE

LES HOMMES

Actuellement, le pouvoir est exercé par quatre hommes.

• **Iorga le Brasier** est le Révéré des stallites jumeaux. Il porte, entre autres, les titres de Légat Extraordinaire pour l'Orient, Étincelle du Phénix, Défenseur de la Foi et Lumière des Convertis. En surface, il est très impressionnant, avec sa soutane immaculée, sa longue barbe grise et ses yeux profonds. En réalité, c'est un perdant. Sa « mission » ici est un semi-exil, organisé par des rivaux convaincus que ce poste écrasant lui briserait les reins. C'est effectivement ce qui est en train de se produire. Iorga ne comprend rien aux deux stallites, ne cherche d'ailleurs pas à les comprendre, et se contente d'essayer de les modeler à l'image de Phénice. Il n'est pas Initié, n'est pas assez intelligent pour l'être un jour, mais deux des prôneurs de son entourage appartiennent à l'Alliance.

• **Massimo le Tondu est le consul de Phénice auprès d'Istan,** un poste aux attributions mal définies. Théoriquement, le consul est un ambassadeur et un conseiller. En réalité, il sert de médiateur entre les deux gouvernants civils et de commandant des cinq cents gardiens du feu phéniciens qui « protègent la région contre les Ténèbres ». Massimo est un vétéran de la Croisade, scalpé et laissé pour mort par une bande d'irréguliers istaniens peu avant la

conquête de la ville. Il a découvert sa véritable vocation lors de sa convalescence : le renseignement. Massimo est à la tête d'un réseau d'espions et d'indicateurs comme on n'en a pas vu depuis le Cataclysme. Il comprend les deux stallites et leurs habitants. En fait, il n'est pas loin de les aimer. À Phénice, on trouve qu'il a tendance à les « couver » et on lui cherche discrètement un remplaçant plus déterminé.

• **Safar Dey est le dirigeant d'Istan.** Ce petit nourrisseur aux yeux vifs a été « élu » par un collège électoral restreint, limité aux chefs jugés « sûrs » par les Phéniciens. Il n'est pas populaire, mais il fait du bon travail. La question qui dominera sa réélection est celle du Mouroir. Tous les habitants d'Istan y ont un parent ou un ami, et exercent des pressions sur Safar pour qu'il obtienne de Massimo et de Iorga un adoucissement de leur réclusion. Massimo n'y serait pas opposé, sous certaines conditions, mais Iorga refuse tout changement en bloc. Safar n'a pas de préférence philosophique, mais ses deux frères sont antéquaires, et sa principale épouse dirige une petite compagnie d'explorateurs. Cela suffit à le marquer « Voie de l'Homme » dans l'esprit de bien des gens.

• **Ivan Dey est le dirigeant de Nople.** Ce grand gaillard blond, issu d'une famille mineure, a participé à la résistance nopéléenne au moment de l'arrivée de la Croisade (avant aussi, à l'en croire, mais il est plus discret sur ses exploits de cette époque). Ivan est surtout un combattant, mais il a su se rendre populaire en obtenant quelques « concessions » faciles des Phéniciens. L'amitié qui l'unit à Massimo l'aide beaucoup… En 320, Ivan a commencé à s'intéresser à l'Alliance. Son initiation se poursuit lentement. Jania, la deuxième épouse de son troisième fils (lui-même issu d'une épouse secondaire), est konkalite. Elle n'a pas assez d'influence sur son beau-père pour agir sur le gouvernement du stallite, mais elle observe… et elle prépare son mari à se lancer dans la politique.

LES ÉLECTIONS

Les chefs de famille, de clan, de quartier, etc., voteront au premier jour de l'année 323. Cette échéance est juste assez proche pour exciter les convoitises, et constitue le premier sujet de conversation de la majorité des habitants des deux stallites. Ivan sera probablement réélu, même s'il a un adversaire sérieux en la personne de Vardna Harvuk, un nourrisseur ambitieux soutenu par les familles de Nople-nord. Le sort de Safar est beaucoup plus incertain. Faute d'un coup de théâtre sur la question du Mouroir, la seule chose qui pourrait le sauver est l'abondance de ses rivaux, qui passent beaucoup de temps à s'entre-déchirer. Les plus dangereux sont *Qorban Nez-de-Cuivre*, un prôneur bien vu des Phéniciens et soutenu par quelques familles du quartier du Pont ; *Orfa Fargün*, le bâtisseur qui a coordonné la construction de la nouvelle muraille et qui rêve de faire d'Istan une « cité parfaite » ; et un nourrisseur nommé Aqid, qui demande avec insistance le départ de Iorga et de son entourage. Aqid est, à son tour, débordé sur sa gauche par plusieurs chefs de famille franchement indépendantistes.

RÉSISTANCE OU TRAHISON ?

Du point de vue de l'occupant phénicien, la situation est très simple : Nople a héroïquement résisté aux Ténèbres, mais a été vaincue. Istan a pactisé avec les forces de l'Obscur. La Croisade a permis de sauver les deux stallites. Leurs habitants doivent de la reconnaissance à Phénice. Toute manifestation de mécontentement « prouve » une sympathie larvée pour les Ténèbres.

En réalité, « l'alliance » phénicienne, pesante, génère des mécontentements de plus en plus nets à Nople. À Istan, elle est franchement perçue comme une occupation, même par les familles qui ont accueilli les Croisés avec joie. Toutefois, des deux côtés du Gouffre, la majorité coopère. Après tout, les Phéniciens ont bel et bien sauvé les deux stallites de l'esclavage, et le souvenir des années noires ne s'efface que lentement. Simplement, tout le monde attend avec impatience le jour où les deux stallites, unis, pourront renégocier leurs liens avec Phénice. Alliés, oui, satellites, non !

Une toute petite frange extrémiste rêve de jeter « tous ces barbares » dans le Gouffre. À l'intérieur de ce groupe, une poignée de fous est prête à admettre que le Shankr et la Légion des Damnés valent infiniment mieux que les Croisés. Sans être directement manipulés, ils sont disposés à jouer la politique du pire.

Très en retrait, les véritables agents du Shankr observent, prennent des notes et se préparent à corrompre… tout le monde. Imaginer que seuls les « rebelles » istaniens sont infiltrés est une vision réductrice qui, un jour, coûtera cher aux Phéniciens. Le Konkal a des pions parmi les vétérans de la Croisade, dans la population « ordinaire » et dans l'administration civile de Nople (mais pas dans celle d'Istan, trop surveillée).

Au jour le jour, tout cela se traduit par des patrouilles de gardiens du feu phéniciens brutaux et stressés, par de mauvais regards adressés aux étrangers, par des refus de coopérer, par des blagues et des graffitis anti-phéniciens — bref, par de la résistance passive.

À Istan, il ne faudrait pas grand-chose pour que la situation dégénère en émeute. Les voyous, qui ne manquent pas dans les deux stallites, considèrent comme un devoir patriotique de casser la figure aux Phéniciens qu'ils détroussent.



ISTAN ET NOPLE

ARRIVÉE

Après dix jours de vol sans incident, le dirigeable qui transporte les PJ et Nephrayah accoste à la tour du Gouffre. Les passagers sont interrogés individuellement par un gardien du feu phénicien, poli mais professionnellement suspicieux. Il veut connaître leur identité, les raisons de leur voyage, la durée de leur séjour, et il n'apprécie pas les réponses dilatoires. Si les personnages parlent d'enfants enlevés, il leur conseille de s'adresser aux autorités locales : « cela relève de leurs compétences »

Une fois franchi la passerelle qui relie la tour à la terre ferme, le groupe est libre de ses mouvements. Ils sont à Nople, Istan est à deux heures de marche, de l'autre côté du Pont qui brille doucement dans la pénombre. Dans le lointain, on distingue Fort Gueule-cassée, qui domine les maisons basses d'Istan. Les stallites jumeaux vont paraître immenses à des gens dont l'expérience des centres urbains se limite à Okhaen.

SE LOGER

La première démarche sensée est de trouver un endroit où dormir. L'auberge des Cieux, juste en face de la tour, leur tend les bras. Elle est tenue par Sanda Damonü, une petite femme mince et vive, veuve de l'un des premiers aigonautes nopéléens. Sanda est toujours passionnée par les machines volantes, et elle prend grand plaisir à écouter les PJ parler de leur voyage et de leur stallite natal. On ne voit pas souvent des natifs d'Okhaen par ici ! L'auberge des Cieux est un peu plus chère que la moyenne, mais Sanda est toute disposée à laisser des clients payer en nature — la salle commune et l'enseigne ont besoin d'être repeintes, elle est toujours à court de serveuses, son cuisinier aurait besoin d'un coup de main, etc.

Si les PJ décident, plus tard dans l'enquête, d'aller s'installer à Nople, Sanda leur conseille Le yak blanc, un établissement tenu par son arrière-neveu par alliance Ergän Damonü, dans le quartier du Pont. Ergän, un quadragénaire corpulent avec une magnifique moustache en guidon de vélo, est un homme intelligent, qui connaît beaucoup de monde en ville. Si les PJ s'ouvrent à lui de leurs problèmes, il leur donnera un petit coup de pouce à la mode locale (sur le modèle « l'oncle de mon cousin du cinquième rang connaît le neveu du second beau-frère du gars que vous cherchez à rencontrer »).

LA PISTE DU DIRIGEABLE

Si les personnages retournent à la tour du Gouffre, ils s'aperçoivent vite que les gardiens du feu y sont très « service-service » et peu désireux de donner des renseignements à des étrangers. S'ils insistent assez — Nephrayah est très bien en mère éplorée — ils obtiennent la permission de consulter le registre des arrivées. Le dirigeable qu'ils suivaient a débarqué ses passagers à la tour du Gouffre il y a neuf jours… mais il n'y avait aucun enfant parmi eux. Ni personne qui corresponde à la description des ravisseurs, d'ailleurs. Giobany, le gardien du feu qui les a accompagnés, fait remarquer avec un haussement d'épaules que cela ne veut rien dire. L'aéronef a pu les déposer hors des murs — voire n'importe où entre ici et Phénice — ou bien encore se diriger sagement à l'escale de la gorge des Damnés et les débarquer là-bas.

La gorge des Damnés est à deux heures de marche au nord-est de Nople. Le chemin de fer qui doit desservir cet « aéroport » ne sera achevé que dans quelques mois, mais de nombreux chars à voile font déjà le trajet en une demi-heure (pour les PJ qui ont perdu l'habitude de marcher…).

Le dirigeable qu'ils poursuivent n'a débarqué personne (pas de manière visible, en tout cas). L'équipage a réparé une ou deux avaries mineures dans la toile, a refait le plein d'eau et de provisions, et est reparti il y a trois jours. Impasse ! Profitez de leur passage pour placer ce petit incident, qui aura son importance plus tard : ils sont dans une taverne, à discuter avec un contact, lorsque deux hommes, attablés non loin d'eux, en viennent aux mains. Il s'agit d'un capitaine à la grosse moustache grisonnante et d'un hercule à la trogne balafrée. L'affaire dégénère assez vite en rixe généralisée. Jouez à fond la classique « bagarre de bar », en espérant que les PJ oublient ce qui l'a déclenchée. Ils recroiseront l'hercule…

LA PISTE DU CONCLAVE

S'il y a des Initiés dans le groupe, et qu'ils ont prêté l'oreille aux bruits qui circulaient à Phénice, ils ont appris qu'un conclave allait se réunir à Istan et Nople pour discuter de la question des rêves. S'ils l'ignorent encore, ils ne tarderont pas à le savoir : la rumeur court en ville, plus ou moins déformée. Rien que dans leur première soirée à

l'Auberge des cieux, ils entendent dire que « des Phéniciens très haut placés sont venus s'entretenir avec le Révéré » ou que « plein d'anciens officiers de la Croisade sont revenus ». Ce n'est pas faux : les convocations ont été lancées dans toute la Roke et à Nâh, mais la majeure partie des Initiés qui se sont déplacés est venue de Phénice.

Les personnages membres de l'Alliance souhaiteront probablement assister au conclave, ou au moins discuter avec les Initiés de Nople. Il ne leur reste plus qu'à les trouver. L'Alliance n'a pas vraiment pignon sur rue. Ce n'est plus une société secrète, mais c'est toujours un groupe discret. Selon la manière dont ils se renseignent, ils mettent entre deux heures et trois jours à trouver un contact : Isbân Shamir, un cordonnier dont la devanture s'orne d'un signe de reconnaissance à peine visible. Shamir est méfiant et peu bavard. Il faut dire qu'il n'est pas très avancé dans son initiation, et qu'il en sait à peine plus que les PJ. Après les avoir fait mariner aussi longtemps que possible, il finit par leur lâcher un autre nom, celui d'Igma Däçek, un nourrisseur qui vit dans Nople-nord.

Igma est nettement plus détendu qu'Isbân. Il a passé ces derniers temps à loger des Initiés venus de partout. Le conclave a commencé la semaine précédente. Jusqu'ici, tout se passe bien. Il écoute avec attention l'histoire des PJ, promet qu'il fera son possible pour qu'ils puissent assister aux débats, et leur suggère de revenir le lendemain matin. Le destin frappera dans la nuit.

LE DESSOUS DES CARTES

La suite du scénario se divise en deux grandes enquêtes. Bien sûr, votre rôle est de faire en sorte que les personnages soient incapables de s'en rendre compte. Pour eux, il n'y aura sans doute qu'une seule affaire jusqu'à assez tard dans l'aventure…

• **La piste des enfants.** Les enlèvements se font à l'instigation de Zerdan Flamme-Ardente, l'Initié Kyrim de plus haut rang des stallites jumeaux. Travaillant à partir de prophéties tirées du Codex Animae, il a conclu que la venue du Messie de Gaïa était proche, et il tient à s'assurer qu'il grandira « dans un environnement favorable » — autrement dit, qu'il sera à la dévotion de l'Alliance en général et de la Maison Kyrim en particulier. Depuis, ses émissaires, Initiés ou non, parcourent le monde connu et ramènent au maître des gamins répondant à un certain nombre de critères puisés dans le Codex Animae.

Zerdan ne tient pas à se salir les mains de manière trop voyante, d'autant plus que son projet est ignoré des autres Maisons — et, bien sûr, de l'Alliance. Dans les stallites jumeaux, les petits prisonniers sont confiés aux bons soins de Vorgö Varakian, le responsable local de la compagnie des maîtres-vendeurs, qui arrondit ainsi ses fins de mois à l'insu de ses patrons. Vorgö, en homme prudent, ne les a pas rassemblés au même endroit, mais dispersés dans plusieurs sites éparpillés dans les deux stallites. Régulièrement, les Kyrims viennent en chercher un ou deux, et les soumettent à une batterie de tests magico-technologiques, aussi épuisants pour l'enfant que pour les Kyrims. Jusqu'ici, tous les gosses testés ont été rendus à Varakian, qui les rentabilise en les vendant aux compagnies marchandes qui exploitent les mines de charbon d'Istan. Ce petit trafic fonctionne déjà depuis plusieurs mois, et est parfaitement rodé. Malheureusement, il y a eu un problème à la dernière livraison, celle dont l'Enfant faisait partie. Katarina et les jeunes otages ont été débarqués dans les ruines du vieil Istanbul, comme d'habitude. Comme d'habitude également, des chariots envoyés par Varakian les attendaient pour les faire passer dans la ville en contrebande. Mais Erdinn, un petit garçon, a réussi à s'échapper juste après le passage de la porte. Varakian le fait rechercher, certain qu'il n'ira pas loin tout seul. Il ne sait pas qu'Erdinn a trouvé des alliés… Après deux jours d'errance, il a été enrôlé — de force — dans la troupe de l'Aghä, un vieil original, mi-bateleur, mi-mendiant. Si les PJ arrivent à le retrouver avant les hommes de Varakian, ils auront des tas d'informations utiles.

• **L'attentat contre le conclave.** Le Konkal de Nople est dirigé par Ybele Somanö, une guérisseuse. Elle sait depuis fort longtemps qu'un conclave va avoir lieu dans sa ville. Dix jours avant le début du scénario, elle apprend l'endroit exact où il va se tenir par l'une des demi-filles d'Igma Däçek — qui se trouve être sa cousine au quatrième degré par les femmes. L'Alliance a choisi un lieu pratiquement inexpugnable : le sommet de la tour Vercress, l'un des quatre donjons d'angle qui ornent Fort Gueule-cassée. Autrement dit, en cas d'attaque frontale, le Konkal devrait d'abord batailler contre quelques centaines de vétérans de la Croisade, avant de se battre dans un étroit escalier en colimaçon, contre des gardes initiés lourdement armés.

Ybele a fini par avoir une idée. Une attaque venant de terre est impossible, soit. Mais si la mort arrivait du ciel ? Herkil, son cousin et bras droit, part sur-le-champ pour la gorge des Damnés. Il enquête sur tous les pilotes de dirigeables disponibles, dans l'espoir d'en trouver un qui aurait des sentiments anti-phéniciens avérés (les PJ ont pu assis-



ter à une tentative infructueuse, lors de leur propre visite à la gorge). Le lendemain de leur passage, Herkil a trouvé l'oiseau rare en la personne de Mandro Madak, un airgonaute dont le frère a été victime des purges post-Croisade. Quelques jours plus tard, Mandro s'envole en compagnie d'un Konkalite fanatique.

Officiellement, il s'agit juste d'un vol d'exercice. Mandro lui-même croit accomplir une petite mission de contrebande pour le compte d'Istaniens mécontents. Ils ont à peine pris l'air que le fanatique tue Mandro, puis fait décrire une large boucle au dirigeable, le ramenant vers Istan. Arrivé à l'aplomb de Fort Gueule-cassée, il met le feu aux ballonnets d'hydrogène et amorce un piqué. Les Initiés sont plus résistants que la moyenne, mais pas au point de survivre lorsque quelques dizaines de milliers de mètres cubes de gaz enflammé leur tombent dessus. Une poignée de chanceux en réchappe, mais le conclave est terminé.

Immédiatement après le départ du dirigeable, Herkil s'est rendu chez Mandro et y a déposé une note de suicide tout à fait convaincante (« je meurs pour chasser l'oppresseur phénicien d'Istan »). Dans les jours qui viennent, les autorités vont se lancer dans une recherche frénétique d'un « complot nationaliste » inexistant, faisant monter la tension en ville de plusieurs crans.

L'attentat du Konkal a un effet secondaire imprévu : Zerdan Flamme-Ardente fait partie des morts. Ses disciples, que « l'opération Messie » n'a jamais enthousiasmés, hésitent fortement à continuer, et finissent, à la fin du scénario, par opter pour la fuite.

OUVERTURE FORTISSIMO

Nous sommes en début de soirée. Les PJ sont de retour à leur auberge de Nople, pour prendre quelques heures de repos avant la prochaine tournée de démarches. Soudain, le ciel s'illumine, éclairé par une lumière bien plus brillante que celle de Solaar en plein midi. Une torche monstrueuse vient d'apparaître au-dessus d'Istan. Elle plane majestueusement sur la ville pendant une ou deux interminables secondes, puis s'abat. Une colonne de flammes haute de deux cents mètres s'élève en plein cœur du stallite. Elle disparaît presque aussitôt, laissant une impression douloureuse sur les rétines des spectateurs. Dans le lointain, on commence à entendre des hurlements…

Les personnages peuvent tout à fait rester au chaud dans la salle commune. Mais ce sont des héros. Il y a gros à parier qu'ils tenteront d'aller sur place, pour aider les victimes de la catastrophe. À défaut, vous pouvez compter sur un instinct profondément ancré chez tous les joueurs : la « badauderie ».

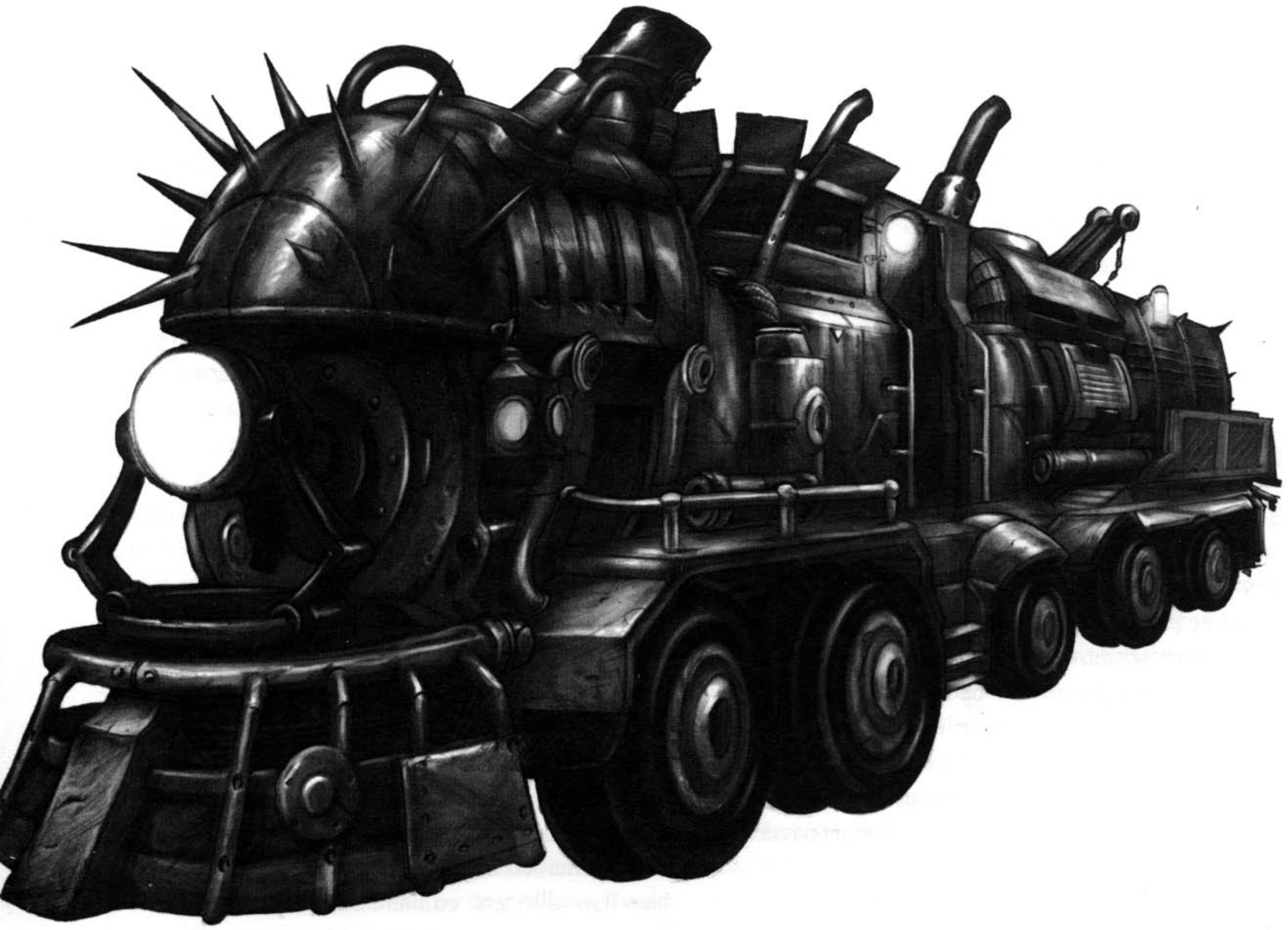
Mêlés à une foule de plusieurs centaines de personnes, pour la plupart chargées de récipients remplis d'eau, les personnages traversent le Pont… et arrivent en enfer. Le quartier du Pont n'a pas souffert, mais le centre ville d'Istan a été soufflé par l'explosion (paradoxalement, c'est plutôt une bonne nouvelle : le souffle a éteint la plupart des petits incendies causés par des débris enflammés, qui s'étaient déclarés ça et là — sans cela, toute la ville brûlerait). Le Fort Gueule-cassée n'est plus qu'un monceau de décombres d'où dépasse un amas de ferraille chauffé au rouge, haut d'une vingtaine de mètres : la carcasse d'un dirigeable. La chaleur autour du site du crash est insoutenable. De temps en temps, un survivant hébété et horriblement brûlé sort en titubant des ruines. Un poste de secours s'improvise dans un coin relativement épargné de la place.

Les immeubles entourant le fort brûlent. Istaniens et Nopéléens, pour une fois unis, luttent pour éviter que l'incendie ne se propage. Un détachement de gardiens du feu phéniciens se joint à leurs efforts. La foule les acclame. La fontaine la plus proche est à deux pâtés de maisons. Par chance, pour une fois, l'aqueduc n'est pas coupé. C'est un bon moment pour souligner quelque chose que les PJ n'ont peut-être pas encore complètement saisi : les deux stallites manquent d'eau. En temps normal, il y a à peine de quoi couvrir les besoins immédiats des habitants. L'extinction des incendies est, littéralement, un luxe qu'ils ne peuvent pas se permettre. Cela ne les empêche pas d'essayer, mais ils en payeront le prix dans quelques semaines, quand les citernes seront vides.

Si les personnages s'impliquent, proposez-leur les activités suivantes :

• **Direction du poste de secours.** Qui veut gérer une poignée de guérisseurs paniqués, débordés, dans un abri hâtivement improvisé, et qui sera menacé par les flammes à deux reprises ? Qui veut réconforter des mourants brûlés jusqu'à l'os, dont le système nerveux est tellement endommagé qu'ils ne sentent plus rien ?

• **Recherche des blessés.** Tout le monde n'est pas mort dans les ruines du Fort. Si l'on s'approche à la limite de l'incendie, on peut entendre des appels au secours désespérés. Ils proviennent des vétérans bloqués, enfouis sous



les décombres, ou trop faibles pour se déplacer… Un PJ copieusement aspergé d'eau et disposant d'un masque de protection peut se risquer à l'intérieur. Il n'ira pas très loin, mais il pourra sauver une ou deux personnes, voire davantage si vous avez envie d'en faire un héros aux yeux des Phéniciens (si les PJ font la même chose dans les bâtiments entourant le fort, ils seront biens vus des Istano-nopéléens).

• **Déminage.** L'une des chaudières du dirigeable s'est décrochée, et est tombée sur un immeuble voisin. Miraculeusement, elle est encore intacte. Au lieu de ça, elle a traversé trois étages, et s'est retrouvée à la cave. L'incendie ne va tarder à arriver. Si la chaudière est laissée telle quelle, elle explosera une fois dans les flammes, rasant le pâté de maisons. Il faut que quelqu'un s'aventure dans les décombres en équilibre instable, rampe jusqu'au moteur et actionne le levier de purge sans s'ébouillanter lorsque la chaudière projettera des flots de vapeur à 100 °C autour d'elle. Elle n'est pas tombée droite, et la vapeur ne partira pas nécessairement dans des directions sûres…

• **Démolition.** La seule solution pour éviter que l'incendie ne se propage est d'abattre des bâtiments pour créer des coupe-feux. Pour cela, il faut convaincre les habitants d'évacuer rapidement — pas question de prendre le temps de faire les paquets ! Tous n'y sont pas disposés, et il faudra probablement faire le coup de poing à une ou deux reprises. Ensuite, faute d'explosifs, il faut détruire la maison à la force des bras. Heureusement, les constructions du quartier, déjà branlantes, ont été fragilisées par la catastrophe. Une vingtaine d'hommes, des cordes et beaucoup d'huile de coude suffiront.

• **Un enfant dans la foule.** Toute cette agitation ne sert qu'à une seule chose : enrober cet événement. Pendant une fraction de seconde, l'un des PJ — ou Nephrayah, faute de mieux — aperçoit, à la périphérie de l'incendie, un petit garçon portant une veste bleue brodée qui ressemble comme deux gouttes d'eau à celle que portait l'Enfant le jour de son enlèvement. Il n'y a pas des milliers d'exemplaires de l'artisanat d'Okhaen dans la région ! C'est donc probablement la même. Bien sûr, le temps que le PJ tra-



verse la place pour en avoir le cœur net, le gamin aura disparu, englouti par un remous de la foule.

PREMIÈRE ENQUÊTE

L'ENFANT

TÂTONNEMENTS

Le système social un peu inhabituel des stallites jumeaux génère très peu d'enfants abandonnés. Les orphelins sont automatiquement recueillis par un oncle, des grands-parents, des cousins au énième degré… En principe, un gosse errant ne passe pas donc inaperçu.

Qu'ils cherchent « leur » enfant, ou le gamin à la veste bleue qu'ils ont aperçu lors de l'incendie, laissez les PJ aborder le problème à leur guise. Il n'y a rien de tel qu'une petite enquête urbaine pour aider les joueurs à « sentir » l'ambiance d'un stallite. Gérez l'écoulement du temps en fonction de leurs démarches. Pour une fois, ils n'ont pas de vraie limite temporelle.

CONTACTS « IDÉOLOGIQUES »

Tous ces personnages non-joueurs sont trouvables avec un minimum de recherches et d'efforts.

• **L'Alliance.** Isbân Shamir et Igma Däçek, les deux seuls Initiés que les PJ connaissent, n'ont pas la moindre information sur le sujet, et ils sont complètement débordés par l'affaire de l'attentat.

• **Les Gaïens.** La plus connue des Gaïens de Nople est Mère Halanë, qui dirige une petite champignonnière de Nople-sud. C'est une forte femme au sens de l'humour décapant, qui sympathise immédiatement avec Nephrayah. Elle ne sait rien, mais si les personnages lui paraissent dignes d'intérêt, elle fera jouer ses contacts. Il lui faudra près d'une semaine pour remonter à l'Aghä.

• **La Voie de l'Homme.** Lepol Orteils-au-Vent, un ex-caravanier unijambiste qui passe ses dernières années à boire dans tous les bouges du quartier du Yali, est considéré par ses pairs comme le doyen des marcheurs du stallite. C'est aussi un homme très bien informé… Il a vu plusieurs fois un enfant en veste bleue traîner dans le coin, il y a une dizaine de jours. En quarante-huit heures, il peut avoir le nom de l'Aghä. Il fera cet effort si les PJ lui semblent sympathiques, écoutent patiemment les histoires de ses périples et/ou lui payent de quoi se saouler pendant plusieurs semaines.

CONTACTS « TERRE À TERRE »

Les gardiens du feu phéniciens. Ils sont débordés par l'attentat, ne s'intéressent pas aux affaires locales, et n'ont rien à dire sur la question. Circulez, s'il vous plaît.

• **Les gardiens du feu locaux.** Moyennant un peu de patience, les personnages peuvent intéresser un certain Madbân Uergïl, un simple flic qui complète sa paye par pas mal de petits trafics. Uergïl a horreur qu'on fasse du mal aux enfants. Malheureusement, il est déjà dans la poche de Varakian pour une autre affaire (un petit réseau de contrebande d'objets de l'Avant). À l'instant où le nom de son protecteur apparaît, il fait brutalement marche arrière, essayant d'expédier les personnages sur une fausse piste (« j'ai entendu dire que des adorateurs des Ténèbres se réunissaient dans les ruines de l'ancienne ville ») ou les faisant arrêter par des collègues sous un prétexte futile. Uergïl est un garçon correct, qui ne tentera pas de les faire tuer. Malheureusement, il ira aussi demander des explications à Varakian, qui n'hésitera pas un instant à le liquider. Selon ce qui perturbera le plus les personnages, Uergïl disparaîtra bien tranquillement, ou finira accroché à la rambarde du Pont, pendu avec ses propres intestins.

• **La rue.** Si les PJ commencent à écumer les deux stallites en posant inlassablement la question « avez-vous vu un enfant en veste bleue ? », laissez-les faire. Lorsqu'ils arriveront au quartier du Yali et aux alentours de la porte de la Brèche, à Istan, ils obtiendront enfin des réponses positives. Profitez-en pour leur faire comprendre :

Que plus ils ont l'air « officiel », et surtout plus ils ont l'air « phénicien », moins ils ont de réponses.

Qu'en tant qu'étrangers sans clan et sans relations, ils ont du mal à se faire entendre. De temps à autre, ils tombent sur une famille sympathique qui leur offre un coup à boire et écoute leur histoire en hochant la tête. Mais neuf fois sur dix, ils sont reçus sur le pas de la porte par une femme au visage fermé, qui répond par monosyllabes.

DE LA CONCURRENCE !

Que les PJ se renseignent par eux-mêmes où qu'ils fassent faire le travail par des tiers, ils découvrent vite qu'ils ne sont pas seuls à poser des questions sur un enfant por-

tant une veste bleue. Deux autres personnes sont également à sa recherche et suivent grosso modo les mêmes pistes qu'eux. Il s'agit d'un couple d'étrangers qui se présentent comme caravaniers, et qui prétendent que leur petit Ummar a fait une fugue… Leur histoire a le mérite d'être simple et crédible, sans doute davantage que celle des PJ. Ils ne laissent pas leur adresse, et une brève visite aux endroits où il serait logique de trouver des caravaniers ne donne rien.

Par ailleurs, malheureusement pour les personnages, le coup du « je les ai vus, ils viennent juste de passer » marche dans les deux sens. Au bout d'un ou deux jours d'enquête, le couple est au courant de l'existence du groupe. Varakian, leur patron, prend alors deux décisions. Il leur retire l'affaire et commence à faire discrètement surveiller l'auberge où sont descendus les personnages. Rien de flagrant : juste une ou deux têtes nouvelles dans la salle commune, un nouvel arrivant qui loue une chambre voisine de la leur…

Juste avant que les personnages ne trouvent l'Aghä et ses protégés, Varakian en arrive à la conclusion qu'ils sont dangereux. Le lendemain matin, un vieux mendiant estropié frappe à leur porte et leur joue la bonne vieille scène du « j'ai su que vous cherchiez des informations sur un enfant, je crois que je sais où il est, donnez-moi 20 lux et je vous conduis ». Bien entendu, il les emmène dans une ruelle torve où les attendent cinq ou six gros bras. Ils sont là pour leur casser la figure plus que pour les tuer, mais ils ne retiennent pas particulièrement leurs coups.

Interrogés, ni le faux indicateur ni les brutes ne peuvent dire grand-chose. Ils font partie de la toute basse classe criminelle phénicienne, et ils ont été engagés par un petit homme qui portait des vêtements amples et un masque. Ils ont été payés d'avance, et n'ont aucune raison de le revoir… Rien que du très classique, et rien que du très vrai.

LE SECRET DE L'AGHÄ

L'Aghä et sa bande complotent contre les autorités. Pour des raisons personnelles, l'Aghä est révulsé par l'existence du Mouroir. La rame de métro sur laquelle il travaille avec ses hommes est à deux pas du bord sud de la Corne d'or. Malheureusement, pour accéder au Mouroir, il faut encore creuser une cinquantaine de mètres, et le tunnel est très instable. N'empêche, l'Aghä et les siens ont presque fini de percer un passage… Quant à ce qui se passera une fois qu'il sera ouvert, c'est encore un sujet de débat à l'intérieur du groupe. Se contentera-t-on de faire passer de la contrebande et/ou de faire sortir quelques personnes, ou organisera-t-on une évasion massive ? Bien entendu, les prisonniers risquent d'avoir leur mot à dire sur la question…

L'AGHÄ

Finalement, les personnages finiront par apprendre qu'un enfant en veste bleue a été vu en compagnie de l'Aghä lors du dernier passage en ville de ce dernier, le lendemain de l'incendie.

Qui est l'Aghä ? Un vieillard qui habite dans les ruines de l'ancienne cité, au sud des remparts, avec une bande d'individus louches. Ils troquent leur nourriture contre du matériel de récupération, objets de l'Avant ou simples matériaux de construction. Personne n'a rien de franchement déplaisant à dire sur l'Aghä, mais il a mauvaise réputation. Déjà, il n'est affilié à aucune famille. Ensuite, personne ne sait vraiment d'où il sort. La majorité estime qu'il est arrivé dans la région après la Croisade. Et non, personne ne sait quand il doit revenir en ville. Les ferrailleurs d'Istan le voient arriver de temps en temps avec un chariot de marchandises, mais il ne prévient jamais.

Il ne reste plus qu'à aller lui rendre visite. La balade à travers le champ de ruines est sans histoires. Ce n'est même pas l'Obscur, le puits de lumière s'étend jusque-là. À part une petite meute de chiens sauvages, moitié plus petits que des voulpes, et nettement moins agressifs, la région est complètement sans danger. En revanche, les PJ risquent d'errer plusieurs heures avant d'attirer l'attention d'un être vivant…

L'Aghä et sa bande se sont établis dans les restes du palais de Topkapi, sur un étroit promontoire bordé par le Gouffre sur trois côtés. Ils occupent une série de vastes salles dans l'aile sud, la seule qui soit encore habitable. Elles sont dallées de marbre et ce que l'on aperçoit du décor, lorsqu'on fait l'effort de gratter la suie et la crasse qui recouvrent les murs, est d'une somptuosité incroyable.

• **L'Aghä** est un grand vieillard sec comme un coup de trique, avec une longue moustache tombante, des yeux perçants et une toque en peau d'urs noir qui ne le quitte jamais. Une grosse luxance y est enchâssée. Il s'exprime comme un érudit, a l'attitude d'un homme habitué à commander et ne se laisse pas impressionner facilement (et surtout pas par les Initiés ou Gaïa, qu'il considère comme des « cochonneries surnaturelles »). Sous ses dehors sévères, c'est un homme bon… mais qui a de bonnes raisons d'être méfiant.



VARIABLE : LES HOMMES DE VARAKIAN

Varakian apprend que l'enfant évadé est entre les mains de l'Aghä un peu avant ou un peu après les PJ. Sa première réaction est d'envoyer son couple d'émissaires pour négocier son rachat.

Les deux affreux arrivent vingt-quatre heures avant les PJ. L'Aghä les renvoie dans leurs foyers après les avoir fait rosser. Estimant qu'il serait dangereux de le savoir, il ne prend pas la peine de leur demander qui les envoie.

Si vous voulez simplifier l'enquête, ils peuvent aussi se montrer tout de go et faire leur offre en présence des personnages. Dans ce cas, ceux-ci ne manqueront pas de les faire parler. Aucun d'eux n'a l'âme d'un martyr, et ils n'hésiteront pas à vendre leur employeur.

Si ses sbires sont rentrés en ville sans l'enfant, mais avant l'arrivée des PJ, Varakian laissera tomber l'affaire. Après tout, le garçonnet est bien là où il est, et les Kyrim n'ont pas l'air de vouloir le réclamer. Si les PJ s'en sont mêlés, Varakian les met en tête de ses priorités.

• **Soqdalik,** son bras droit, est un sombre-fils à la peau d'ébène et aux yeux rouges. Il ne se nourrit que de viande crue et voit parfaitement dans le noir, mais c'est le plus doux des hommes… ou presque. Lorsqu'il sent la rage monter, il disparaît dans l'Obscur pendant deux ou trois jours. Un de ces jours, il n'en reviendra pas.

• **Oraya,** la femme de Soqdalik, est l'intendante de la communauté. Défigurée par un bec-de-lièvre, handicapée par un bras atrophié, elle n'en reste pas moins l'une des rares choses qui rattache son mari au monde de la lumière.

• **Arbelès** est un meurtrier. Ce beau jeune homme brun explique à qui veut bien l'entendre qu'il a tué son frère aîné à cause d'un sombre drame passionnel dont les détails changent à chaque fois qu'il le raconte.

Qorjadk le Bossu est, du haut de son mètre quarante, l'homme le plus précieux du groupe. C'est le « métallier ». Autrement dit, il sent la présence du métal enfoui sous la terre (il peut aussi le faire avec l'eau, mais il a plus de mal). Il y a deux mois, il a trouvé la carcasse d'une rame de métro, à une heure et demie de marche au nord-ouest du palais, et depuis, la bande s'affaire à la découper.

Taurio, un grand brun jovial, est un Croisé déserteur, qui porte encore l'emblème de la Croisade tatoué au dos de sa main droite. Il n'a rien d'un lâche mais, comme il dit : « au moment d'attaquer ces foutues murailles, d'un seul coup d'un seul, j'en ai eu plein les bottes. »

• **Idira,** sa femme, est une marcheuse venue de très loin à l'est. Elle a débarqué dans la région il y a trois ans, a rencontré Tavrio, et a décidé de ne pas continuer sa route (à l'origine, elle voulait aller jusqu'à l'océan occidental). Elle est enceinte de huit mois et demi, et reste presque tout son temps au palais.

• Enfin, **Erdinn** est l'enfant que cherchent les personnages. Il passe ses journées sous terre, avec les autres, à démonter des wagons, triant le verre, le plastique et les restes de voyageurs pendant que les adultes découpent le métal. L'Aghä l'a pris sous son aile, et les PJ ont intérêt à être persuasifs s'ils souhaitent l'interroger.

LE TÉMOIGNAGE D'ERDINN

Erdinn est un garçonnet maigrichon, âgé de sept ou huit ans, avec de grands yeux noirs au regard vif. Il a été enlevé à une tribu d'adaptés qui vit non loin d'Okhaen, et il a fait tout le périple en compagnie de l'Enfant. Pourquoi porte-t-il sa veste ? « Ben, j'avais froid. Et puis, j'étais plus fort que lui », répond le cher ange si on lui pose la question.

Il peut donner une description relativement précise de Katarina (qui ne servira à rien, car elle est repartie avec le dirigeable peu avant l'arrivée des PJ). Son récit du débarquement est plus intéressant. L'aéronef s'est arrêté, tôt le matin, dans un champ de ruines, pas très loin de la carcasse de la tour « toute penchée ». Deux chariots peints en noir les attendaient. Ils étaient attelés à de « grosses bêtes pleines de poils rouges, avec des cornes » (des yaks, qui ne sont pas du tout communs à Okhaen, où le chameau est l'animal de bât le plus utilisé). Les enfants ont été répartis entre les deux véhicules, et ils ont pris la route du stallite. Erdinn était le plus près de la porte, et il s'est aperçu que le loquet était mal fermé… Après deux bonnes heures de voyage, profitant d'une seconde d'inattention du gardien, il a réussi à l'ouvrir, il a sauté… et s'est retrouvé dans une grande rue pleine de monde, pas très loin d'une grande porte avec des soldats. Il a couru longtemps, s'est perdu, a passé trois nuits dehors, et a fini par rencontrer l'Aghä, qui l'a recueilli. La nuit de l'incendie, il était en ville avec l'Aghä.

Celui-ci a deux précisions à apporter. La « tour penchée » est ce qui reste d'un gratte-ciel, à deux heures de marche de la porte de la Brèche. Et c'est justement près de cet endroit que l'enfant s'est évadé.

Erdinn est aussi bien là qu'ailleurs. Si les PJ veulent l'emmener, l'Aghä le leur confie avec répugnance, et à condition qu'ils le ramènent rapidement.

LA PORTE DE LA BRÈCHE

Les riverains se souviennent effectivement d'Erdinn. En revanche : « deux chariots attelés à des yaks ? Ca pourrait être n'importe qui, vous savez. Beaucoup de marchandises arrivent par ici… »

En service normal, les gardes de la porte sont toujours trois, deux Istaniens sous les ordres d'un sergent phénicien. Les trois qui étaient de service le matin où est arrivé Erdinn sont dans la poche de Varakian. Ils jouent les amnésiques avec talent, mais une fois leur service terminé, Egor, l'un des Istaniens, se précipite pour faire son rapport au patron… Les PJ peuvent le suivre. Il est également possible que la scène se joue en sens inverse : le couple vient leur rappeler la consigne, et les PJ ont enfin l'occasion de les voir.

NEPHRAYAH

La santé de la jeune femme décline à toute allure. Il est impossible de lui trouver une maladie bien précise, mais elle ne dort plus que quelques heures par nuit. Elle mange de moins en moins, cessant presque complètement de s'alimenter peu après l'attentat contre le conclave. Elle se coupe peu à peu du monde extérieur, passant de longues heures à rêver. Il lui arrive de parler à l'Enfant comme s'il était là, de ne plus se souvenir qui sont les personnages, et d'évoquer le « vieil homme » comme si elle l'avait quitté la veille. Des cernes et des rides creusent son beau visage, ses somptueux cheveux sombres deviennent ternes et cassants, et son corps magnifique fond presque à vue d'œil.

Les PJ peuvent enrayer les progrès du mal s'ils y consacrent quelques instants, mais c'est tout. Trouver des herboristes capables de fabriquer des potions pour la faire dormir leur prendra du temps. Quant à la nourrir de force, c'est faisable, mais les conséquences à long terme sont invariablement… sales.

Vous n'aurez sans doute pas à insister beaucoup pour que les joueurs se persuadent « qu'elle ira mieux quand on lui aura retrouvé son gamin, c'est forcé ». De fait, les retrouvailles amènent une rémission de quelques jours. Ensuite, la « maladie » revient, et s'installe pour de bon.

Les raisons de l'état de Nephrayah sont expliquées plus loin.

VARAKIAN

Vorgö Varakian dispose d'une grande résidence non loin du bazar. Elle est flanquée d'un entrepôt fortifié, qui ne contient que des marchandises ordinaires. Les gardes, arborant les couleurs des maîtres-vendeurs, sont nombreux. Deux d'entre eux accompagnent toujours « le patron ». Parmi les autres familiers de la maison figure le couple de marcheurs qui a couru après Erdinn (ils s'appellent Xorgo et Monia, vivent au premier étage du palais, et sont tous d'eux d'excellents combattants). Quant aux chariots couverts et attelés de yaks, s'ils sont nombreux dans la région, ceux de Varakian ressemblent comme deux gouttes d'eau à ceux qu'a décrit Erdinn.

Lorsqu'il est question des maîtres-vendeurs, les autorités n'ont que des louanges à faire. Et lorsque l'on prononce ce nom en association avec des affaires louches, elles deviennent sourdes… ou menaçantes.

S'il en a le temps, Varakian leur envoie un groupe de tueurs. Cette fois, ils ne se bornent pas à l'intimidation. Il peut aussi user de son influence auprès de responsables phéniciens pour les faire arrêter. Dans ce cas, le groupe sera détenu au sous-sol du bastion Cascatelle. Au bout d'un jour ou deux, le geôlier, corrompu, leur servira un repas empoisonné. Évidemment, en un jour ou deux, les PJ ont le temps de s'évader, ou de faire intervenir d'éventuelles relations (par exemple les Initiés).

NÉGOCIATIONS

Varakian est un brin trop sûr de lui. Si les personnages demandent directement à le voir, il les reçoit volontiers. S'il est encore temps de bluffer, il essaye, juste pour le principe. Sinon, eh bien… à sa manière, c'est un professionnel, et il sait quand il est battu. Il emploie les tactiques suivantes :

• **Prévenir les Kyrims.** Zerdan est mort, mais il lui reste un contact dans la Maison, Pallas Ame-Ignée. Il envoie un messager le prévenir que les PJ en ont après lui à l'instant où il apprend qu'ils sont dans son antichambre.

• **Expédier le groupe sur une fausse piste.** Là, tout dépend de l'état d'avancement des PJ dans l'affaire de l'attentat. Il peut leur raconter littéralement n'importe quoi, le temps de leur faire prendre du champ : « oui, un de mes subordonnés travaillait pour le Konkal, mais je l'ai démasqué. »



• **Corrompre les PJ.** Il n'essaye pas de leur proposer d'argent. Il n'est pas idiot à ce point. En revanche, il a quelque chose que veulent les PJ : l'Enfant. Un marché du type « je vous rends votre fils et vous m'oubliez » est envisageable. Comme il ne manquera pas de leur rappeler, les autorités d'Istan et surtout le reste de la compagnie chercheront à venger sa mort. « Est-il raisonnable de se faire autant d'ennemis, alors que tout peut s'arranger à l'amiable ? » Si les PJ acceptent, il tient parole. Pourquoi pas ? Il n'est pas à un gosse près, et il estime que ses patrons non plus. Si les PJ le tuent, ils auront effectivement de gros ennuis avec la justice des stallites jumeaux (quant aux maîtres-vendeurs, s'ils apprennent leurs noms, ils leur enverront des tueurs de temps en temps : ils n'aiment pas que l'on assassine leurs chefs de comptoirs, c'est mauvais pour l'image de marque).

Varakian ne cherche pas à cacher qu'il ne travaillait pas pour son propre compte. Qui sont ses patrons ? Sachant que la mort de Zerdan retire beaucoup de son venin à la Maison Kyrim, il n'hésite pas à la livrer pour se dédouaner (en se disant en son for intérieur que des Initiés sont beaucoup plus à même que lui de gérer ce problème). Il enrobe volontiers ses crapuleries dans un laïus sur le thème « je travaille pour l'Alliance, l'Alliance ne veut que le bien de l'humanité, je suis un héros à ma manière, laissez-moi tranquille ».

Si les PJ ont l'air d'être du genre à le couper en rondelles quand même, juste pour l'exemple, il sort son dernier atout : en échange de l'impunité, il est disposé à donner le Konkal ! Enfin, un Konkalite… ou, plus modestement, quelqu'un qu'il soupçonne d'appartenir au Konkal (il a aussi mangé à ce râtelier-là, pour d'autres affaires). Il livre le nom d'Herkil Somanö. Si les PJ l'ont laissé libre de ses mouvements, Varakian le fera prévenir ensuite « qu'une bande d'Initiés » en a après lui. Après quoi, il fera ses bagages et partira pour une « tournée d'inspection » le plus loin possible.

SAUVER LES ENFANTS

Les maîtres-vendeurs possèdent trois bâtisses discrètes, éparpillées dans toute la ville, qui servent de prisons aux enfants enlevés (qui ne sont pas très nombreux, à peine quatre ou cinq par endroit). Il y en a une à deux pas du Pont, une aux limites du quartier de Latasaraï, et une le long du rempart nord, près du bastion de la Victoire. Leur surveillance est assurée par des employés étrangers aux stallites, raisonnablement dévoués à Varakian (mais pas au point de mourir pour lui).

Xorgo et Monia servent d'agents de liaison entre Varakian, les maisons et les Kyrims. Si les personnages surveillent le palais des maîtres-vendeurs et les suivent, ils peuvent obtenir les trois adresses sans grand mal… à condition de ne pas se faire repérer. Le programme de tests a été suspendu après l'attentat, les Initiés ne se montrent donc pas tant que Varakian ne les a pas prévenus de l'existence des personnages.

Attaquer les repaires est du domaine du possible. Du bourrin, mais du possible. Quelle que soit la cible qu'ils choisissent pour la première opération, leur fils se trouve à l'intérieur. Les gardiens du feu ne tardent pas à intervenir, prévenus par les voisins. Les personnages, chargés de leur Enfant et de trois autres, libérés en même temps, n'ont qu'à éviter de se faire capturer. À ce stade, une petite poursuite sur les toits, ou dans les égouts, fait toujours bien dans le décor… S'ils en réchappent et décident de continuer, les deux maisons suivantes seront en cours d'évacuation.

LES KYRIMS

Zerdan Flamme-Ardente mort, la responsabilité des opérations de la Maison retombe sur Pallas Ame-Ignée, son neveu et bras droit. Alliage céleste ou pas, Pallas est avant tout un artisan verrier bedonnant et amoureux de sa tranquillité. Il n'a rien d'un foudre de guerre, a toujours considéré la recherche du Messie comme une entreprise vouée à l'échec, et prend facilement peur. L'attentat l'a déjà considérablement stressé. Être informé par Varakian qu'une bande de gros durs veut récupérer l'un des enfants achève de le faire paniquer. Il réunit immédiatement ce qui reste des Initiés de sa Maison — trois personnes, plus huit fidèles « normaux », amis et parents — et ordonne que l'on évacue vers la Cité Secrète, un très ancien refuge kyrim situé dans les montagnes de l'est. À tout hasard, il ordonne que les gamins restants soient emmenés aussi. Dans les vingt-quatre heures, tout le monde a plié bagage.

Il serait préférable, pour l'ambiance du scénario, que le groupe le rate d'extrême justesse. Sa fuite sert de déclencheur au dernier épisode de cet acte. Au mieux, les PJ pourront visiter des demeures hâtivement vidées, aux cheminées pleines de cendres de documents codés…

Varakian est au courant de l'existence de la locomobile cachée dans le quartier des Monstres de fer. Isbân Shamir, qui était assez proche de Zerdan, en a également entendu parler. S'ils n'interrogent ni l'un ni l'autre, une brève enquête aux sorties de la ville leur donne le renseignement…

DEUXIÈME ENQUÊTE

L'ATTENTAT CONTRE LE CONCLAVE

PREMIÈRES CONSTATATIONS

• **L'épave du dirigeable.** Il faudra vingt-quatre heures pour que les décombres aient suffisamment refroidi pour que l'on s'en approche et, à ce moment-là, les gardiens du feu feront barrage. Mais les PJ sont toujours ingénieux… Ils pourront apprendre que l'on a retrouvé deux corps calcinés dans la nacelle. Plus tard, Nalid pourra leur dire que l'un d'eux avait un poignard planté dans le dos.

Quant à l'épave elle-même, elle est examinée par deux « experts », des airgonautes ramenés en toute hâte de la gorge des Damnés. Leurs conclusions, débarrassées du jargon, se résument à : « quelqu'un a jeté une jarre de pétrole enflammé dans le ballonnet avant, puis est redescendu pour bloquer le dirigeable en piqué. »

• **À qui est cet aéronef ?** La flotte istano-nopéléenne est réduite. En une heure, la police saura qu'il s'agissait de La *lumière éternelle,* appartenant à un certain Mandro Madak. Il a quitté son abri deux heures avant le drame, officiellement pour un vol d'entraînement.

• **Chez Mandro.** Les gardiens du feu nopéléens y seront en deux heures à peine, et ils surveilleront l'endroit de près par la suite. C'est une cabane en pierre et en matériaux de récupération, non loin des remparts de Nople. Il y vivait seul. Bien en évidence sur la table, une petite note disant : « Il est temps que je venge mon frère. Je vais mourir, mais après mon sacrifice, Istan vivra libre, mes amis y veilleront. Mort aux tyrans ! » Cette note sera l'objet d'une âpre discussion entre Phéniciens et Nopéléens. Il faudra plusieurs jours pour que Nalid pense à comparer son écriture avec celle des plans du dirigeable, retrouvés dans la cabane, et pour qu'il se rende compte qu'il s'agit d'une médiocre imitation.

LES AIRGONAUTES

À la gorge des Damnés, l'ambiance est morose. Les airgonautes ont peur que le drame remette leur profession en cause. Il est question de les bannir, de supprimer les liaisons avec Phénice… Si les personnages font preuve de tact et ont une bonne raison de se renseigner, ils finissent par rencontrer plusieurs vieux amis de Mandro. Ce qu'ils racontent corrobore assez bien les faits. Vandro, le frère jumeau de Mandro, a été accusé d'avoir collaboré avec les Ténèbres après la libération de la ville. Il a été enfermé au Mouroir, comme les autres dissidents. Il y est mort de soif et de faim six mois plus tard. Mandro méprisait Phénice, et affirmait volontiers — pas trop fort — qu'il fallait en débarrasser les autres stallites.

L'un des interlocuteurs des PJ ajoute que Mandro a passé pas mal de temps en compagnie d'un gros costaud avec une balafre, dont le signalement a beaucoup intéressé les gardiens du feu — qui ont probablement précédé les personnages ici aussi. Il suppose que c'était l'autre victime du dirigeable. Le balafré a discuté avec beaucoup de capitaines, sondant les uns et les autres sur leurs sentiments vis-à-vis de Phénice. Il n'est jamais allé très loin, juste assez pour que tout le monde lui colle une belle étiquette de conspirateur nationaliste.

Au fait : en apprenant que le capitaine avait un jumeau, certains esprits tordus commenceront aussitôt à échafauder des théories biscornues. Jumeau ou pas, Vandro est bien mort, Mandro aussi. Mais ne vous étonnez pas si certains

BILANS

Les chiffres qui commencent à circuler le lendemain de l'incendie sont impressionnants. Il y a près de quatre cents morts, autant de blessés graves, plus environ deux mille sans-abris. 80 % des vétérans de Fort Gueule-Cassée ont été tués. Le centre ville d'Istan est entièrement dévasté. Le surlendemain du drame, les autorités déclarent que le fort sera reconstruit… « avec la participation des habitants d'Istan ». Autrement dit, en ayant recours au travail forcé à un moment où la plupart des habitants pensent avant tout à rebâtir leur propre maison. Cette seule annonce suffit à déclencher une petite émeute dans le bazar.

À un niveau plus mystique, sur les quarante-trois Initiés présents dans la tour Vercress au moment du drame, vingt-neuf ont été tués sur le coup, huit succomberont à leurs blessures dans les deux jours suivants. Sur les six survivants, deux resteront dans le coma pendant plusieurs semaines. Il y a donc en tout et pour tout quatre Initiés en état d'agir, plus Däçek et Shamir qui n'assistaient pas à la réunion. Le seul de ce groupe qui soit disposé à aider les PJ dans leur enquête est Orgo Norok, un natif du nord de la Roke, Initié de la Maison Sarkesh. Il est brutal, pas très malin et surtout, pas subtil du tout. En revanche, c'est une machine de guerre ambulante.



personnages ont besoin de descendre dans le Mouroir pour s'en assurer…

LES AUTORITÉS

LES GARDIENS DU FEU D'ISTAN

Nalid Kamoriü a 43 ans, la vue basse, le cheveu rare et la barbe grisonnante. Il n'a pas l'air très malin. En fait, c'est un bon flic avec un réseau impressionnant de relations, d'amis et d'individus qui lui doivent une faveur. Il n'est pas rapide, mais il arrive généralement à son but.

Il dirige une équipe composée de *Pargö Milidrav* (un gros costaud) et d'*Ionna Cyal* (une brune baraquée et efficace), plus un nombre potentiellement infini de gardiens du feu.

L'immeuble qui abrite la police istanienne est à deux pas du siège du gouvernement. C'est un petit bâtiment branlant, pour qui le mot « vétuste » semble avoir été inventé. Nalid y occupe deux pièces mal chauffées sous le toit.

Il consacre moins de la moitié de son temps aux enquêtes « classiques », et passe le reste à aller de maison en maison, de chef de famille en chef de famille, se faisant à chaque fois inviter à dîner ou, au moins, à prendre un verre. Il parle de choses et d'autres, de la santé du petit dernier, des dernières maladresses du gouvernement, du temps… Entre deux banalités, il glisse quelques mots sur l'attentat, écoute l'avis de son interlocuteur, hoche gravement la tête puis passe à autre chose. Ses deux lieutenants font à peu près pareil dans d'autres couches de la société — en commençant également par leurs familles. À eux trois, ils accumulent un important stock de rumeurs. Dans la soirée, ils se retrouvent pour faire le tri, décider des prochains mouvements — et prendre un bon repas, Nalid y tient beaucoup.

Jouez-le à mi-chemin entre Maigret et Colombo, sans avoir peur d'en faire des tonnes. Si les personnages viennent le voir, il les étudie brièvement, décide de leur faire confiance, et leur lâche quelques informations (puisez dans les premières constatations en fonction de vos besoins). Par la suite, il leur donnera volontiers un coup de pouce… dans la mesure de ses moyens. Il n'est pas suicidaire, il ne s'attaquera pas à Varakian, mais il leur expliquera volontiers à quel point c'est une mauvaise idée.

LES GARDIENS DU FEU PHÉNICIENS

Tibaldeo Osviento est un soldat d'élite. Grand, mince, le port altier, toujours impeccablement vêtu d'uniformes coupés sur mesure, il fait très bonne impression. Le fait qu'il soit le neveu du Révéré Iorga le désigne pour les missions « politiques », et si les stallites jumeaux ont connu une affaire politiquement sensible depuis la Croisade, c'est bien celle-là.

Malheureusement, si Tibaldeo est un excellent soldat, c'est un flic médiocre. Il ne comprend pas grand-chose à Istan et Nople, et laisse ses préjugés influer sur ses raisonnements. Nalid étant istanien, il lui paraît automatiquement suspect. Les rares rencontres entre les deux hommes se soldent toujours par des échanges acerbes… mais Nalid est assez intelligent pour toujours lui laisser le dernier mot.

Tibaldeo occupe un petit manoir, pas très loin de la cathédrale, à Nople. Les vingt gardiens du feu qui sont sous ses ordres y ont établi leur quartier général.

Tibaldeo remontera la piste de Mandro Madak sans grand mal, même s'il met un peu plus de temps que Nalid. Contrairement à ce dernier, il saute aux conclusions et se persuade que « la racaille istanienne » se prépare à un soulèvement. Ses hommes commencent immédiatement à rafler tout ce que le stallite compte « d'indésirables ». Malheureusement, dans un premier temps, sa définition très large de ce terme le conduit à commettre quelques bavures regrettables…

CHRONOLOGIE

Ces dates ne sont qu'indicatives. Altérez la chronologie en fonction de vos besoins. Et n'oubliez pas que tout cela va se répercuter sur l'autre enquête, celle des enfants…

Jour J : Explosion du dirigeable.

J + 1 : Les deux groupes de gardiens du feu sont en possession des « premiers éléments ».

J + 2, à l'aube : Premières rafles orchestrées par Tibaldeo. Des dizaines d'Istaniens innocents sont cueillis dans leurs lits et conduits au bastion Cascatelle. Veillez à ce que l'une de ces arrestations ait lieu à deux pas des PJ.

J + 2 : La population d'Istan s'agite. Le dey annonce qu'il couvre les actions de Tibaldeo… dans des termes qui ne laissent aucun doute sur le fait qu'on lui force la main. Dans la soirée, une trentaine d'innocents sont relâchés. Tous ont été passés à tabac.

J + 3, à l'aube : Personne ne dort bien cette nuit-là. Une nouvelle série de rafles déclenche, ici et là, une résistance sporadique. Tout se résout par quelques coups de matraque.

J + 3 : La plupart des boutiques d'Istan sont fermées. Les citoyens s'attroupent dans la rue. L'ambiance est très

tendue. De toute évidence, la moindre étincelle suffira à tout embraser… La météo donne un sursis aux autorités : il neige. Ce soir-là, Tibaldeo ne relâche personne.

J + 4 : Au soulagement général, il n'y a pas d'arrestations ce matin. Dans la journée, le bruit court que certains de ceux qui ont été arrêtés l'avant-veille ont été jugés par un tribunal spécial, et qu'ils vont être bannis ou pendus. Pure invention, mais qui fait remonter la tension de plusieurs crans. Dans la soirée, des tracts imprimés commencent à circuler. Ce sont des variations sur le thème « les Phéniciens ont intérêt à respecter nos droits, sinon gare à eux ».

J + 4, soirée : Nalid identifie l'imprimeur responsable, un certain Usul Marçek, un antéquaire du quartier du Yali. Il va l'avertir poliment qu'il a intérêt à se taire. Il est discrètement suivi par un gardien du feu phénicien. Une demi-heure après le départ de Nalid, un détachement de vingt hommes vient arrêter l'imprimeur. Ses voisins, pour la plupart des marcheurs, tentent de le faire fuir par les toits. Ils ne sont pas rattrapés, mais Tibaldeo tient « le chef du complot ». La famille de l'imprimeur est arrêtée. Sa presse est brisée en public.

J + 4, nuit : Insurrection dans tout le Yali. Jets de pierres et barricades. Les gardiens du feu se replient en bon ordre. Usul Marçek se proclame dey, puis jette l'éponge et tente de sortir de la ville.

J + 5 : Émeute dans le quartier du Pont. Le bazar ferme ses portes. Les insurgés tentent de couper le pont. Tibaldeo demande du renfort à Nople.

J + 5, milieu de journée : Agissant sur dénonciation anonyme, une dizaine de gardiens du feu phéniciens sortent de la ville et vont arrêter les seuls vrais comploteurs nationalistes de la ville : l'Aghä et sa troupe. Selon vos besoins, la dénonciation peut provenir de Varakian (probable), du Konkal (moins probable) ou d'un authentique anonyme.

J + 5, fin d'après-midi : Les gardiens du feu reviennent avec leurs prisonniers. L'Aghä s'est échappé, mais la moitié de son groupe a été capturée.

J + 5, début de soirée : Cinq locomobiles militaires venues de Nople prennent position à la sortie du Pont. Elles sont accompagnées de deux cents hommes.

J + 6, matin : La population d'Istan, chauffée à blanc, est mûre pour faire une sottise. La plus probable est l'attaque du bastion Cascatelle, où sont détenus tous les prisonniers. Les émeutiers sont des milliers, les défenseurs une cinquantaine, mais l'officier commandant la place n'a aucune intention de se rendre, et il dispose de six canons à vapeur. À moins qu'un bon tacticien ne prenne la tête du mouvement — un PJ, par exemple — ce sera un massacre.

J + 6, soirée : Agissant conjointement, le Révéré, le consul et le dey d'Istan font la seule chose qui puisse encore apaiser les esprits : ils annoncent publiquement que Tibaldeo est démis de ses fonctions et renvoyé à Phénice par le prochain dirigeable. La plupart des prisonniers seront libérés dans les jours suivants (sauf la bande de l'Aghä, qui est vraiment coupable).

Les jours suivants : Le stallite revient petit à petit à la normale.

LE KONKAL

À vous de doser le degré de visibilité des Konkalites selon ce qui fera plaisir aux joueurs, l'état d'avancement de l'autre enquête et la durée de jeu que vous désirez.

OPTION 1 : KONKAL INTELLIGENT

Après avoir commis un massacre d'Initiés sans précédent et réussi à mettre Istan à feu et à sang, les Konkalites font la seule chose logique qui leur reste à faire : rien. Profil bas. Personne ne met le nez dehors, personne ne se mêle de rien. Herkil, le seul de la bande qui se soit compromis, enlève la balafre postiche qu'il mettait pour aller rendre visite aux airgonautes, et se tient à l'écart de la gorge des Damnés.

De toute façon, la bastide et la plupart des membres de la secte vivent à Nople, alors que c'est Istan qui est le centre de l'attention générale. Les PJ peuvent courir après le Konkal tant qu'ils le désirent, mais ils se heurtent vite à un mur.

• **Avantages :** Cela contrebalance un peu la facilité relative de la première enquête, tout en soulignant le côté « fantômes insaisissables » des Konkalites.

• **Inconvénients :** Les PJ, qui sont habitués à « casser du Konkalite », vont se sentir frustrés.

OPTION 2 : KONKAL NORMAL

Ybele fait filer discrètement Nalid Kamoriü, afin de s'assurer qu'il suit bien sagement la fausse piste qu'elle a préparée (il s'en rendra compte, mais lorsqu'il tentera de l'arrêter, son poursuivant se perdra dans la foule).

Elle peut, histoire de faire diversion, lancer Tibaldeo aux trousses de l'Aghä.

Il est également possible que les plus ardents activistes anti-phéniciens soient inspirés par le Konkal. C'est une option à manipuler avec précaution, et en soulignant bien qu'ils ne sont pas au service des Ténèbres.



Dans ce cas de figure, l'implication du Konkal à l'égard des personnages est minimale. S'ils ne s'occupent que de l'Enfant, les Konkalites ne les verront même pas. En revanche, s'ils ont l'air de se donner beaucoup de mal pour remonter la piste de l'attentat, Ybele les fera surveiller par plusieurs individus anonymes qui se relaient. Si elle voit qu'ils tournent autour de Varakian — qui connaît un ou deux membres de l'organisation — elle enverra Herkil et deux autres hommes pour le liquider chez lui. Ils prennent rendez-vous avec lui sous un prétexte quelconque, insistent pour lui parler en privé, Herkil l'étrangle, les tueurs repartent sans être vus… et, idéalement, les PJ trouvent le corps et/ou sont accusés du crime (« ils sont venus hier et se sont violemment disputés avec le patron, alors c'est forcément eux »).

• **Avantage :** Si vous vous débrouillez bien, cela vous permet de faire planer une ambiance de « menace diffuse ». Les PJ aperçoivent les Konkalites sans pouvoir leur faire grand-chose, au moins dans un premier temps.

• **Inconvénient :** Cela rajoute un niveau de complication à l'histoire.

OPTION 3 : KONKAL ACTIVISTE

Après avoir remporté un tel triomphe, personne ne peut résister à la tentation de forcer sa chance. Dans ce cas de figure, le Konkal agit comme dans l'option 2.

De plus, à J + 1, Ybele repère Igma Däçek, qui passe beaucoup de temps sur le site de l'explosion. Dans la nuit de J + 1 à J + 2, elle le fait enlever par Herkil. Elle passe J + 2 à le soumettre à diverses tortures, jusqu'à avoir la liste complète des participants au conclave, avec leurs adresses. Elle occupe la journée de J + 3 à écarter ceux qui sont morts et ceux qui sont trop costauds pour être attaqués de front.

Dans la matinée de J +4, Herkil et son commando tentent d'assassiner « le plus faible des survivants », en l'occurrence Pallas Ame-Ignée, le chef par intérim des Kyrims. Pallas est légèrement blessé, mais les Konkalites prennent sa femme en otage pour couvrir leur fuite, et comme de bien entendu, ils la tuent. Cet épisode peut être un moyen de faire passer Pallas dans le champ de vision des personnages… dans le rôle de la victime. Cela lui donne un peu d'épaisseur, et un nouveau motif de fuite.

Après l'échec de l'attentat contre Pallas, le Konkal renonce à s'en prendre aux autres survivants… directement, du moins. En revanche, persuader un groupe d'émeutiers que tel ou tel étranger est un espion phénicien est une tactique efficace… qu'Herkil utilisera peut-être contre les personnages.

Avantage : vous avez des ennemis plus consistants que Varakian et ses marcheurs. D'un autre côté, ils risquent d'être trop consistants pour un groupe de jeunes gens peu expérimentés.

Inconvénient : L'histoire se complique de plus en plus. Ne vous lancez là-dedans que si vous êtes sûr de votre coup.

LES EFFECTIFS

Ybele Domanö est guérisseuse. La trentaine épanouie, fort belle, très courtisée par tout ce que Nople compte d'artisans prospères. Officiellement, son mari est mort en héros lors de la reprise d'Istan par les forces de la Croisade. C'est vrai. Elle ment juste sur le camp dans lequel il se trouvait. Elle ne sert les Ténèbres que par esprit de vengeance, mais elle les sert bien.

• **Herkil Domanö.** Grand et costaud, cet ancien gardien du feu a perdu son poste après l'invasion phénicienne. Il travaille comme courrier entre Istan et le chantier de l'aqueduc. Il est malin, pas spécialement fasciné par le Shankr, mais assez amoureux de sa cousine pour la suivre partout où elle ira.

• **Gaena** est une vieille marcheuse, proche de la retraite, qui n'est que de passage à Nople. Elle réchauffe ses vieux os à la chaleur de la forge, racontant sans fin ses exploits à Ambar, la Cité d'Airain. Elle est arrivée avec une caravane qui n'est pas encore repartie, et ses camarades sont tout prêts à venir la défendre. Ils sont innocents, mais ils sont aussi costauds.

• **Dravil,** le maître de la forge où se réunissent les Konkalites, est une force de la nature — plus de deux mètres, cent cinquante kilos de muscles — à l'esprit un peu lent dès qu'il est question d'autre chose que de machines.

• **Vistan, Zerbin, Tordoros, Waucir** sont des Istaniens tout à fait normaux, qui servent le Konkal à leurs moments perdus. Leurs familles ne sont au courant de rien.

LA BASTIDE

Le centre névralgique de l'organisation se trouve à la périphérie de Nople, dans le quartier des Monstres de fer. Il s'agit d'une forge isolée où maître Dravil fabrique des pièces pour les moteurs à vapeur. Elle compte six vastes foyers, dispose d'un immense marteau-pilon à vapeur, et une douzaine d'apprentis y travaillent. Ils ne sont pas konkalites, mais ils défendront leur patron.

Ybele s'y rend rarement, et toujours pour une raison légitime. Elle vit et travaille à Nople-sud, et garde le contact avec ses troupes à l'aide de nombreuses « rencontres de

hasard » pendant ses tournées de guérisseuse.

Dans l'option 1, les Konkalites ne se réuniront pas.

Dans l'option 2, il y aura une brève réunion à la forge, avec Ybele, Herkil, Gaena et un ou deux autres.

Dans l'option 3, il serait dommage de se priver d'un combat final avec tous les conspirateurs…

ÉPILOGUE

A LA POURSUITE DES KYRIMS

SITUATION

Quelle que soit la manière dont les deux scénarios précédents se sont terminés, il doit rester une constante : pour diverses raisons, Pallas Ame-Ignée et les membres survivants de la Maison Kyrim décident de quitter la ville. Ils ont un refuge tout aménagé, huit cents kilomètres plus à l'est, dans les montagnes. Encore faut-il qu'ils s'y rendent.

Selon les circonstances, ils prendront ou non les enfants qui leur restent. Ensuite, les Initiés et leurs familles, soit une douzaine de personnes, se rendront dans le quartier des Monstres de fer. Les Kyrims disposent d'une magnifique locomobile flambant neuve, achetée quelques mois plus tôt par Zerdan Flamme-Ardente. Soit dit en passant, le hangar où elle est gardée est à deux pas de la forge de Dravil…

Lorsqu'ils arrivent sur place, les PJ apprennent que leur gibier est parti depuis quelques heures. Pallas a fait équiper la machine pour un trajet de longueur moyenne : un plein de charbon et d'eau, plus un demi-tender de charbon. De quoi rouler pendant une huitaine de jours.

Certes, les PJ ont retrouvé leur fils. Mais ils ignorent toujours les raisons de l'enlèvement. Ils devraient griller de curiosité, et normalement, vous n'aurez pas trop de mal à les convaincre de se lancer à la poursuite des fuyards. Si cela ne suffit pas, vous n'avez qu'à décider que la petite Keïta, la cousine de l'un des PJ, est parmi les gosses manquants.

Quoi qu'il en soit, attendez-vous à un débat sur le thème « on emmène l'Enfant, ou non ? ». Partir aux trousses de ses ravisseurs avec lui ne semble pas très logique à première vue, mais si aucun joueur n'y pense, Nephrayah fera remarquer que scinder le groupe serait pire. Dans ce cas, qui va rester en ville pour les protéger, elle et le garçon ? Dans un stallite en proie aux émeutes, où le Konkal rôde encore ? Et puis, elle veut savoir, elle aussi. Et si elle vient, le garçon l'accompagne. Fin du débat… en théorie, du moins.

Il ne reste plus qu'à se procurer un véhicule. Nous vous proposons en encadré La flèche d'acier, une locomobile prête à servir. Son propriétaire, Tourouk al-Mansour, est un « caravanier indépendant » assez peu recommandable, mais qui a le mérite d'être disponible tout de suite et de ne pas demander trop cher (en gros, la totalité des économies des PJ plus 30 % : laissez-les marchander, et plumez-les en leur donnant l'impression qu'ils font une bonne affaire).

S'ils préfèrent se déplacer par eux-mêmes, le quartier est plein de véhicules en tous genres. Des chars à voile, motorisés ou non, ne coûtent pas très cher…

EN VOITURE !

La flèche d'acier jaillit de son hangar, avec à son bord Tourouk, sa maîtresse et pilote Yasmine, plus Nephrayah, l'Enfant et les PJ. Les abords de Nople sont rapidement traversés. La route est large. Tourouk, hilare et graisseux, augmente les feux jusqu'à la vitesse terrifiante de 40 km/h (il est tout disposé à apprendre aux PJ qui le souhaitent les rudiments du fonctionnement d'une machine à vapeur).

Pendant deux jours et demi, rien ne change. Sur certains tronçons, la voie est une piste récemment dégagée, sur d'autres, la locomobile roule sur de l'asphalte et du béton crevassés. Tourouk réduit parfois la vitesse, avant d'accélérer autant que possible. Vers le milieu du troisième jour, les voyageurs traversent une interminable étendue de sel gemme, plate comme la main et solide comme de la pierre. Tourouk pousse la machine à fond pendant quelques heures, avant de retrouver un terrain plus ordinaire.

Puis, un soir, il s'arrête. Sur le bas-côté, on distingue des traces de roues toutes fraîches. Ce n'est plus la route, tout au plus l'amorce d'une piste, mais Tourouk est formel : ce sont celles de leur gibier. La flèche d'acier s'engage à leur suite, et commence une rude ascension qui dure une dizaine d'heures. La vitesse est réduite, le charbon s'épuise plus vite que prévu, les bas-côtés s'effritent par instants de manière inquiétante… bref, la routine.

L'étape suivante est un plateau balayé par les vents, où la machine peut reprendre un peu de vitesse. Et puis, à la limite nord du plateau, la Flèche d'acier rejoint sa proie…



La locomobile des Kyrims est arrêtée au bord d'un gouffre. Il n'y a aucun signe de vie, mais partant de là, des traces de pas s'enfoncent dans l'Obscur. Moyennant un petit supplément, Tourouk accepte de les attendre pendant quelques jours (là encore, il faudra peut-être que vous manipuliez les événements pour qu'ils ne laissent pas l'Enfant et Nephrayah derrière eux).

LE MASSACRE

Les Kyrims ont descendu l'à-pic qui termine le plateau, ont suivi le fond de la vallée, puis ont emprunté un étroit défilé qui monte progressivement vers un nouveau plateau. En dehors des bourrasques de neige et, de temps en temps, des hurlements des voulpes, tout va bien.

À mi-parcours, au bout de neuf heures de marche, de bons pisteurs pourront repérer le campement de fortune où Pallas et les siens ont fait étape. Les personnages n'ont plus qu'une douzaine d'heures de retard sur eux…

L'horreur les attend à la sortie du défilé. Ils glissent sur une flaque de sang gelé. Partout autour d'eux, des cadavres rigides, couverts de givre, horriblement mutilés. Des hommes, des femmes et des enfants. Beaucoup d'enfants. Dont les restes déchiquetés de la petite Keïta, si les PJ la recherchaient toujours.

La lutte ne semble pas avoir duré longtemps. Le groupe découvre des traces de griffes énormes, trop grosses pour appartenir à un urs, ainsi que des empreintes de pieds nus quasi-humains. Bref, tout le site hurle « shankréature ! ». Les traces des agresseurs disparaissent vite sur un plateau rocheux balayé par le vent. Leur piste s'arrête là, mais il vaudrait peut-être mieux ne pas s'attarder.

Des traînées de sang conduisent les PJ vers une anfractuosité à l'abri du vent. C'est là que repose Pallas me-Ignée. Selon l'intensité dramatique que vous voulez donner à la scène, il peut être agonisant, éventré et presque mort de froid, ou déjà décédé. Dans le premier cas, il balbutie quelques mots sans suite sur la Cité Cachée et les enfants avant de s'éteindre, dans les autres, il les laisse se débrouiller avec la carte qu'il tient dans sa main crispée. Elle est remarquablement détaillée, et indique que l'objectif des Kyrims est à moins de cinq kilomètres, soit à peine trois heures de route dans ce chaos rocheux. Il serait dommage de ne pas pousser une pointe jusque-là, d'autant que la météo empire…

Par ailleurs, si les PJ prennent le temps de fouiller le cadavre de Pallas, ils trouvent un objet étrange : une sorte de cylindre aplati, long d'une dizaine de centimètres, forgé dans un métal inconnu. À l'une de ses extrémités brille une petite lumière bleue. Il est extrêmement solide, mais si les personnages parviennent à l'ouvrir, ils découvrent un mécanisme de l'Avant. Décrivez-le comme un réseau de fils très fins qui relient des blocs de « métal » noir (du plastique, en fait, mais à part les antéquaires, personne ne sait plus ce que c'est). L'un de ces blocs est un minuscule générateur alimenté par le champ électrique naturel de la personne qui le tient : il produit juste assez d'énergie pour alimenter le reste de la clé. C'est un exemplaire unique et, sans lui les personnages auront énormément de mal à pénétrer dans le sanctuaire des Kyrims.

LA LOCOMOBILE DES KYRIMS

Armement : Néant.
Blindage : Moyen (4).
Châssis : Petit (5 m de long).
Mode de déplacement : roues, 4 paires, dont 1 directionnelle à l'avant.
Chaudière : Grande, 8 m³.
Tender : 18 m³.
Vitesse de croisière : Sur route, 50 km/h sans la remorque, 35 km/h avec. Sur piste, autour de 25 et 15 km/h, respectivement.
Autonomie : Charbon 4 jours ; eau 1 journée (il y a une pompe à moteur dans la remorque).
Équipage : un chauffeur + un guetteur/pilote.
Éclairage : 1 lucéphore avant + 2 latéraux.
Suspension : Ressorts.
Remorque : 6 m de long, 2 de large, 3 de haut, 6 roues, blindage léger (métal corrodé). Il y a assez d'espace pour la réserve de charbon, les Kyrims, leurs familles et les enfants.

LA FLÈCHE D'ACIER

Armement : Néant.
Blindage : Léger (2).
Châssis : Moyen (7 m de long).
Mode de déplacement : Roues, 5 paires, virages par variateurs de pression.
Chaudière : Grande, 8 m³.
Tender : 20 m³.
Vitesse de croisière : Sur route, 40 km/h, 30 km/h avec une remorque. Sur piste, entre 10 et 15 km/h.
Autonomie : Charbon 3 jours, eau 2 jours (une pompe mécanique est rangée derrière les couchettes).
Équipage : 1 chauffeur + un pilote.
Passagers : Il y a assez d'espace au-dessus du tender pour quatre couchettes. Il faudra dormir par roulement.
Éclairage : 1 projecteur électrique à l'avant.
Suspension : hydraulique.
Remorque : Les PJ ne sachant pas où ils vont au juste, il serait prudent d'ajouter une remorque pleine de charbon…

LES PNJ

VORGÖ VARAKIAN, LE MAÎTRE VENDEUR

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

ARTS MARTIAUX 2 / Pistol à vapeur 3, Poignard 4
COMMUNICATION 3 / Baratin 5, Éloquence 4, Empathie 3, Marchandage 5, Représentation 2
ÉRUDITION 3 / Avant 2, Légendes 2, Lettres 3, Intendance 4
SURVIE 2 / Milieux : Souterrains 3, Ruines 2, Pistage 2
TECHNIQUES 2 / Vapeur 3, Antech 2, Explosifs 2, Crochetage 2, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Pistol à vapeur : Dommages +3
Poignard : Dommages +1

Armure : Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources
Vie : 11
Énergie : 7
Renommée : Rang 2 (75 points)

XORGO ET MONIA, LES MARCHEURS ASSASSINS DE VARAKIAN

AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 3, Sauter 4
FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 4
HARGNE 4 / Agresser 5
MOUVEMENT 3 / Grimper 4, Nager 1, Sprinter 4
PRESTANCE 2
RÉSISTANCE 3 / Endurer 1, Régénérer 2
SENS 3 / Chercher 3, Percevoir 3, S'orienter 2
TREMPE 3

ARTS MARTIAUX 4 / Falchion 4 (Xorgo), Arbalète de poing 3 (Xorgo), Troislame 5 (Monia), Étoiles 5 (Monia)
Communication 1 / Baratin 3, Empathie 2
ÉRUDITION 2 / Coutumes (Marcheurs) 3, Légendes 2, Région (Solaria) 2, Shankréatures 2
SURVIE 3 / Animaux : Rats 3, Cerbères 2, Hyènes 3, Végétaux : Rueg 2, Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Déserts 4, Chaos 2, Marais 2, Pistage 4, Premiers soins 1
TECHNIQUES 2 / Vapeur 2, Crochetage 4, Pilotage : Char à voile 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Falchion (Xorgo) : Dommages +4, Défense +1
Arbalète de poing (Xorgo) : Dommages +4 (Recharge 1 Passe)
Troislame (Monia) : Dommages +3
Étoiles (Monia) : Dommages +1

Armure : Cuir complète (Protection 2)

Ressources
Vie : 15
Énergie : 10
Renommée : Rang 1 (40 points)

KONKALITE / ÉMEUTIER TYPIQUE

AGILITÉ 2 / Esquiver 2, Sauter 1
FORCE 2 / Forcer 1, Lancer 2
HARGNE 3 / Agresser 3
MOUVEMENT 2 / Grimper 1, Sprinter 1
PRESTANCE 2 / Impressionner 2
RÉSISTANCE 2
SENS 2 / Chercher 1, Percevoir 1
Trempe 2

ARTS MARTIAUX 2 / Manople 3, Entrailleur 2, Coquefer 4
COMMUNICATION 1 / Baratin 3, Empathie 1, Marchandage 1
ÉRUDITION 1
SURVIE 2 / Animaux : Rats 1, Milieux : Souterrains 2, Ruines 2, Déserts 1
TECHNIQUES 1 / Crochetage 2

Armes :
Manople : Dommages +2
Entrailleur : Dommages +2, Défense +1
Coquefer : Dommages +1

Armure : Vêtements épais (Protection 1)

Ressources
Vie : 12
Énergie : 7
Renommée : Rang 0 (Inconnu, 0 point)



GARDE/GARDIEN DU FEU STANDARD

AGILITÉ 3 / Esquiver 2, Sauter 2
FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 2
HARGNE 3 / Agresser 3
MOUVEMENT 2 / Grimper 1, Sprinter 2
PRESTANCE 2 / Impressionner 2
RÉSISTANCE 3
SENS 3 / Chercher 2, Percevoir 3, S'orienter 1
TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3 / Hache 3, Lançat 3
COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Empathie 1
ÉRUDITION 1 / Coutumes (Gardiens du feu) 2, Lettres 1
SURVIE 2 / Animaux: Rats 2, Cerbères 4, Milieux: Souterrains 1, Ruines 2, Pistage 2, Premiers soins 1
Techniques 2

Armes:
Hache: Dommages +4
Lançat: Dommages +2

Armure: Cuir complète (Protection 2)

Ressources
Vie: 14
Énergie: 7
Renommée: Rang 1 (30 points)

YBELE

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

ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 3, Pistol à rueg 4
COMMUNICATION 3 / Éloquence 2, Empathie 4, Représentation 3
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Coutumes (Nourrisseurs) 3, Légendes 2, Lettres 3, Intendance 2, Région (Syrthes) 3, Runkas 1, Shankréatures, Gaïa 2
SURVIE 3 / Animaux: Rats 2, Cerbères 3, Végétaux: Rueg 4, Champignons 4, Essences rares 2, Milieux: Souterrains 2, Ruines 3, Déserts 2, Pistage 1, Premiers soins 5
TECHNIQUES 3 / Métal 1, Corps 4, Vapeur 2, Explosifs 2, Pilotage: Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes:
Poignard: Dommages +1
Pistol à rueg: Dommages +6

Armure: Vêtements chics (Protection 1)

Ressources
Vie: 12
Énergie: 10
Renommée: Réputée (Rang 2, 60 points)

HERKIL

AGILITÉ 2 / Camoufler 3, Esquiver 3, Sauter 2
FORCE 4 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 4
HARGNE 3 / Agresser 5, Supporter 2
MOUVEMENT 3 / Sprinter 3
PRESTANCE 2 / Impressionner 4, Influencer 4
RÉSISTANCE 3 / Endurer 2
SENS 2 / Chercher 3, Percevoir 3
TREMPE 2 / Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 4 / Palache 4, Arbalète de poing 3
COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Empathie 1, Marchandage 3, Représentation 4
ÉRUDITION 2 / Coutumes (Gardiens du feu) 3, Lettres 2, Région: Silice 3, Syrthes 3, Runkas 1, Shankréatures 1
SURVIE 2 / Animaux: Cerbères 2, Urs 1, Milieux: Souterrains 2, Ruines 3, Déserts 2, Pistage 4
TECHNIQUES 2 / Métal 1, Verre 1, Vapeur 1, Vents 2, Pilotage: Véhicule Aérien 2

Armes:
Palache: Dommages +4, Défense +2
Arbalète de poing: Dommages +4 (Recharge 1 Passe)

Armure: Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources
Vie: 14
Énergie: 7
Renommée: Rang 1 (Estimé, 40 points)




CHAPITRE 4
ACTE III :
LE PLATEAU

ENTRACTE

Nous voici arrivés à l'épisode central de cette campagne, et aussi à son principal défi pour le meneur de jeu. Les personnages, parents de l'Enfant, découvrent peu à peu quel va être son destin… tout en se retrouvant, par la force des choses, à avoir un impact considérable sur leur environnement.

PRÉPAREZ !

Si vous vous lancez dans cet épisode sans réfléchir un peu à l'avance, vous courez le risque d'aller dans le mur. Alors que moyennant un peu de préparation — et une lecture attentive de ce mode d'emploi — il y a de fortes chances pour que tout se déroule parfaitement bien. Chaque minute passée chez vous, à travailler au calme, vous sera rendue au centuple une fois face aux joueurs.

Sélectionnez, dans tout ce qui suit, ce qui vous semble le plus adapté à vos joueurs et à leurs personnages. Lorsque vous aurez une première liste, épluchez-la. Manque-t-il quelque chose ? Y a-t-il trop d'action ? Pas assez ? Que faut-il ajouter ? Faut-il créer de toutes pièces des scènes supplémentaires ? Cela ne devrait pas être trop difficile. Inspirez-vous du format que nous avons choisi.

Considérez ensuite les scènes dont vous n'avez pas besoin. Si vous ne les utilisez pas telles quelles, que pouvez-vous en faire ? Redécoupez-les, modifiez-les, combinez-les jusqu'à en extraire quelque chose de satisfaisant. Après tout, il serait dommage de gâcher…

Vous avez un atout supplémentaire : il vous faudra un certain nombre de séances pour venir à bout de tout cela (voire un nombre certain, mais c'est une autre histoire). Rien ne vous empêche, entre chaque partie, de demander aux joueurs où ils veulent aller et ce qu'ils veulent faire, et d'en tenir compte pour la fois suivante.

IMPROVISEZ !

Les trois chapitres qui suivent vous proposent des PNJ, des lieux et une trame très lâche. Vous êtes le seul à la maîtriser entièrement, mais les joueurs vont être prompts à s'emparer des bouts qu'ils apercevront. Il y a une chose que nous ne pouvons pas, que nous ne pourrons jamais prévoir de là où nous sommes : le comportement des personnages. Vous, vous le vivez en direct. Rebondissez sur leurs idées, quitte à sacrifier certaines des vôtres. Ils veulent explorer le plateau avant tout le reste ? Fort bien, qu'ils le fassent. Les intrigues de la Cité attendront. L'un d'eux noue une relation forte avec l'un des PNJ ? Parfait, c'est le but. Vous en serez quitte pour le faire apparaître plus souvent — ce qui vous donne un nouveau levier sur lequel peser si vous voulez faire des misères au personnage.

Bien sûr, vous restez le patron. Ils iront là où vous voulez qu'ils aillent… mais ils iront plus ou moins volontairement, et en consacrant plus ou moins de temps à leurs propres objectifs. Forcer la main aux joueurs, tout en leur donnant l'impression que vous suivez leurs idées, est un très vieux truc de meneur de jeu, mais seuls les excellents MJ y parviennent tout en faisant que tout s'enchaîne naturellement. Le seul conseil que nous puissions vous donner, si vous voulez y arriver, est de pratiquer et de pratiquer encore.

DIVISER LE GROUPE ?

Il est tout à fait possible que les joueurs soient incapables de se mettre d'accord sur leurs prochaines actions. L'un d'eux veut s'enfermer au quinzième sous-sol avec le Codex, un autre préfère chasser, un troisième tente de nouer des alliances diplomatiques avec les clans voisins… Dans une certaine mesure, c'est inévitable, et cela vaut mieux que d'avoir les quatre cinquièmes du groupe qui suivent le personnage le plus charismatique en grommelant sourdement que ce n'est pas juste et que ce sont toujours les mêmes qui décident (si cela se produit trop souvent, vous risquez d'écœurer une partie des joueurs).

En boucler la moitié dans la cuisine pendant que vous gérez les actions du reste n'est pas non plus une bonne idée, en tout cas pas pour les longues durées.

Parmi les solutions possibles :

• **Co-maitrise.** Trouvez un meneur de jeu désœuvré dans votre entourage, faites-lui lire la campagne ou juste cet acte, briefez-le bien soigneusement sur les faits et gestes des joueurs, et faites jouer l'épisode à deux, chacun s'occupant d'un sous-groupe. Le jeu y gagnera en fluidité, au risque d'y perdre un peu en cohérence.

• **Aménagement de l'emploi du temps.** Rien ne vous oblige à faire jouer tout le groupe simultanément. En fait, réunir un MJ et deux joueurs est nettement plus simple que de faire coïncider l'emploi du temps d'une demi-douzaine de personnes…

LE FACTEUR SOAP-OPÉRA

N'hésitez surtout pas à exploiter les PNJ à fond, quitte à charger dans la caricature. Ce ne sont pas des héros, juste des survivants ordinaires, beaucoup plus concernés par leur petite vie et par leur petit coin de plateau que par les quêtes cosmiques et l'avenir de Sombre-Terre. Plus cet épisode sera « quotidien » et ancré dans la réalité de tous les jours, plus ce qui va suivre, de tombeau à rêve en monastère gaïen, secouera les PJ (et les joueurs, du moins nous l'espérons). Cela vous donne aussi l'occasion de montrer des gens normaux projetés, par la grâce du Messie, dans une situation qui dérape à toute allure dans l'extraordinaire…

• **Discussions par téléphone ou e-mail.** Certaines actions sont jouables sans lancer de dés. Ce type de maîtrise peut rendre des services inestimables si vous ne vous laissez pas déborder. Il existe des joueurs prolixes, qui ne seront que trop heureux de vous téléphoner à deux heures du matin pour vous expliquer leur dernière idée, ou de vous envoyer un e-mail de trente pages pour vous « résumer » leurs actions de la semaine.

GÉRER LE TEMPS

Surtout, ne vous contentez pas d'une gestion au jour le jour, sinon l'épisode sera infiniment long et mortellement ennuyeux ! Faites des ellipses, sans hésiter à y aller largement (« un mois passe… rien de nouveau »). Ce sera particulièrement utile lorsque vous aurez des blessés (« trois semaines ont passé, vous ne ressentez plus vos blessures »).

Un conseil : annoncez les ellipses avant, en disant quelque chose du genre « bon, il va passer X jours. Vous voulez faire quelque chose de précis pendant ce temps-là ? ». Les idées des joueurs seront plus ou moins bonnes et vous n'êtes pas obligé d'en tenir compte, mais si vous ne le faites pas, ils se sentiront « volés » d'un laps de temps où, c'est sûr, ils auraient pris une multitude d'initiatives géniales (rien n'est pire que de les voir les prendre rétroactivement : « non, je ne fais rien pendant ces trois semaines… ah si, je vais chez le forgeron pour mon armure… oh, et puis je descend explorer le vingtième sous-sol… et comme on a le temps, je commencerai bien à monter une expédition chez les brigands… comment ça, non ? »).

Au jour le jour, réfléchissez comme si vous dirigiez une « saison » d'une série télé. Chaque séance d'une soirée représente un ou deux épisodes, où vous devriez inclure une intrigue principale et, dans l'idéal, une ou deux intrigues secondaires concernant à un personnage précis, que ce soit un PJ ou un PNJ. À quoi bon lier des intrigues aux PNJ ? Eh bien, lorsqu'un ami des héros change soudain de comportement, les PJ le remarquent, en discutent avec lui, le font parler… et se retrouvent embringués dans des soucis qui les concernaient pas.

Disons, plus pour vous fixer les idées que pour vous imposer un calendrier, que chacune des trois phases devrait occuper deux ou trois soirées, voire trois ou quatre si l'exercice vous inspire…

LE POIDS DES RESPONSABILITÉS

La direction de l'épisode revient aux PJ. Il n'y a personne pour leur confier des quêtes de manière autoritaire (vous savez, le bon vieux « allez là, faites ça, revenez si vous pouvez, vous toucherez tant de pièces d'or »). Pour vous, cela ne change pas grand-chose, vous allez juste devoir être un peu plus subtil qu'à l'ordinaire. En effet, lorsque toutes les informations dont ils disposent, données par une douzaine de PNJ différents, pointent dans la même direction, ils agissent tout aussi bien que lorsque c'est un commanditaire qui leur donne des ordres. Et en plus, ils ont l'impression de maîtriser leur destin !

S'ils ne veulent pas bouger, n'hésitez pas à les mettre face aux conséquences de leur inertie. Si vous devez en arriver là, ne vous sentez pas obligé de retenir vos coups. Ils n'ont pas voulu aller chasser les shankréatures qui ont massacré les Kyrims ? Très bien, c'est leur choix. Deux séances plus tard, elles dévorent leur PNJ préféré ou pire, elles enlèvent l'Enfant. Ils ne déchiffrent pas le *Codex Animæ* ? Soit. La Maison Harckon aura une avance considérable sur eux à la fin de la campagne…

Si vous avez besoin d'une leçon de choses sur l'art du commandement, visionnez donc quelques épisodes de *Babylon 5*, une excellente série dont les héros dirigent une station spatiale. Pour rester dans les séries télés, voir quelques épisodes d'*Urgences* pourrait vous aider à maîtriser la Phase III — les problèmes des pèlerins nécessitent tous une attention immédiate, ils sont tous mal en point, et ils sont tous des personnes de chair et de sang, pas juste de seconds rôles sans visages.

Surtout, ne laissez pas les personnages se planquer derrière les personnages non-joueurs ! Tous les PNJ présentés plus loin ont un rôle à jouer, mais même en mettant les choses au mieux, c'est un rôle de conseiller ou d'assistant. Les décisions doivent toujours venir des personnages.



MONTÉE EN PUISSANCE

Cet épisode repose sur trois axes : l'éducation de l'Enfant, la reconstruction d'un petit bout de civilisation au milieu de l'Obscur, et le déchiffrage du *Codex Animæ*. Maintenez toujours les personnages en situation de déséquilibre. Ils ne doivent jamais être sûrs de ce qui les attend à la séance suivante. Ils préparent soigneusement une grande fête pour l'Enfant ? Parfait, intégrez-la à vos plans, mais auparavant, confrontez-les à une crise militaire ou diplomatique… ou à ce que vous voulez, pourvu qu'ils n'y soient pas préparés. Il sera toujours temps de faire jouer la fête plus tard, en séquence de « fin d'épisode » à moins que vous ne vouliez y consacrer un scénario complet.

Par ailleurs, tel que le texte est rédigé, il existe une très grande différence entre les trois phases. Dans la première partie, ils découvrent les lieux et s'y intègrent. Les défis ne sont pas énormes. Dans la seconde, l'Enfant devient peu à peu le Messie pour les communautés avoisinantes. Dans la troisième, les personnages se retrouvent aux commandes d'une communauté de plus en plus importante. Les enjeux augmentent d'autant. Graduez cette montée en puissance à votre goût, en vous souvenant :

Qu'elle n'est pas irréversible. Des incidents mineurs surviendront toujours, même au milieu de la troisième phase.

Que plus elle sera brutale, plus les joueurs auront l'impression d'être sur des montagnes russes, sans aucun contrôle sur leur destin. Selon votre façon de maîtriser et la manière dont ils conçoivent le jeu de rôle, cela peut être un bienfait… ou un désastre.

ENTRACTE : PRÉSENTATION DU PLATEAU DE LA CAPPADOCE

LE DÉCOR

PAYSAGES : MILIEU : CHAOS

La Cappadoce est un très ancien plateau volcanique, grand comme une région française, dont l'altitude moyenne, après l'Apocalypse, tourne autour de 2000 mètres. Pour s'y rendre en partant de Nople, il faut un mois de marche (une semaine en locomobile, quatre à six heures en dirigeable). Le terrain ne cesse de monter, mais les vraies difficultés commencent à l'entrée du plateau, une barrière rocheuse abrupte, percée d'une demi-douzaine de passes plus ou moins impraticables. Celle qu'emprunteront les PJ en suivant la route des Kyrims n'est pas habitée, mais c'est sans doute la seule…

Comme ils le découvriront une fois arrivés en haut, le plateau n'est absolument pas plat. Il est creusé de failles, de vallées et d'autres formations géologiques encore plus étranges. La plus typique est le cône, une aiguille de pierre résistante qui a subsisté alors que la roche qui l'entourait a disparu. Il y en a des milliers, mesurant entre deux et cinquante mètres de haut, comme des stalagmites gigantesques. Ailleurs, le phénomène inverse s'est produit, et l'eau a creusé des passages extraordinairement complexes dans la roche — des canaux ou des tunnels. Ici et là, le roc prend des couleurs incroyables, mélange de brun, d'ocre, de blanc, de jaune et violet (c'est juste une combinaison tout à fait naturelle de sels minéraux, mais laissez les personnages s'interroger). Ailleurs, il est d'un blanc aveuglant, se confondant avec la neige.

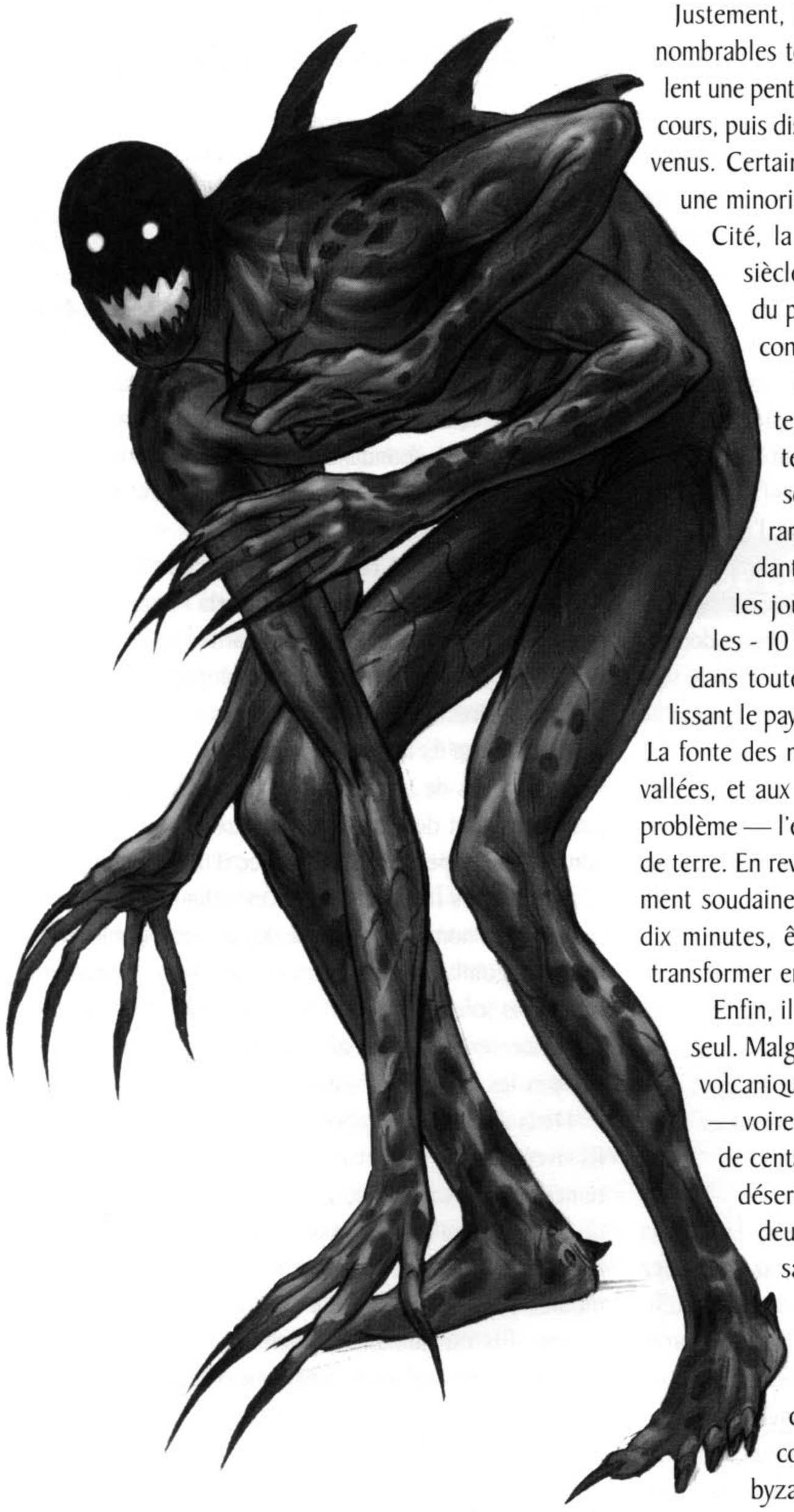
De temps en temps, la pierre laisse la place à de longues étendues de sable noir ou gris. Par endroit, il est terriblement coupant. Lorsque le vent souffle, ces bourbiers deviennent très dangereux.

Le plateau est sillonné de crevasses et de défilés. Essayez de vous représenter une faille longue d'un kilomètre, large de dix mètres dans les meilleurs moments… et profonde d'une cinquantaine de mètres. Les seules choses qui vous rappellent que vous n'êtes pas sous terre sont le vent et la végétation. Des milliers d'espèces de champignons s'accumulent au fond des canyons. Certaines sont inoffensives, d'autres moins… La roche est recouverte d'hallucinantes draperies multicolores, tour à tour fragiles comme des toiles d'araignées ou plus résistantes qu'un tronc d'arbre.

D'une manière générale, les véhicules ne sont pas adaptés au plateau. Toute machine plus lourde qu'un char à voile risque de finir ensablée ou de basculer dans un ravin.

Plus que partout ailleurs, l'Apocalypse a bouleversé la topographie. Située à deux cents kilomètres à peine au sud d'une faille tectonique majeure, la Cappadoce est aussi une très vieille région volcanique, encadrée par deux cratères sans nom, mais qui dépassent tous les deux les quatre mille mètres.

Où que l'on soit, on distingue le brasillement lointain d'un volcan à l'horizon. Certains soirs, des coulées de lave,



Justement, l'eau est partout. La région compte d'innombrables torrents. Ils apparaissent à la surface, dévalent une pente, forment de petites nappes, reprennent leur cours, puis disparaissent dans les profondeurs d'où ils sont venus. Certains cours d'eau sont toxiques, mais ils sont une minorité. À une journée de marche au nord de la Cité, la cuvette d'un lac asséché sert depuis des siècles de mine de sel à ciel ouvert. Aux lisières du plateau, le soufre et le salpêtre sont troqués contre du charbon aux gens de l'extérieur.

Pour Sombre-Terre, le climat est tout à fait tempéré. L'été dure quatre de nos mois. La température approche les 5 °C, un vent léger souffle en permanence, les précipitations sont rares. L'hiver tient la région dans ses griffes pendant les six mois suivants. Il neige presque tous les jours, la température avoisine en permanence les - 10 °C. Des tonnes de neige sale s'accumulent dans toutes les crevasses et la plupart des canyons, lissant le paysage et rendant les déplacements aléatoires. La fonte des neiges dure deux mois. À part au fond des vallées, et aux alentours de la Cité, la boue n'est pas un problème — l'essentiel du plateau est composé de roc, pas de terre. En revanche, les inondations sont extraordinairement soudaines. Un défilé tout à fait tranquille peut, en dix minutes, être balayé par une trombe d'eau, puis se transformer en torrent jusqu'à l'été.

Enfin, il faut noter que le voyageur se sent rarement seul. Malgré les tremblements de terre et les éruptions volcaniques, il reste d'abondantes traces de l'Avant — voire de l'avant-Avant. Chaque massif est creusé de centaines de grottes ou de chambres troglodytes désertes. L'érosion aidant, la différence entre les deux est difficile à faire. Parfois, une ou deux salles se rejoignent. Ici et là, il reste des inscriptions dans des langues de l'Avant, des débris de route, des pans de murs. À trois jours de marche au nord de la Cité, un complexe remarquablement bien conservé contient des vestiges de fresques religieuses byzantines, aux couleurs à peine passées.

fines comme des cheveux, s'en échappent. Même aux alentours de la Cité, à une bonne semaine de marche du cratère, le volcanisme est sensible. Certaines crevasses dégagent de la chaleur, et des panaches de vapeurs soufrées s'en échappent parfois. À une demi-journée de route à l'est de la Cité se trouve un impressionnant geyser, qui projette à trente mètres en l'air de l'eau presque bouillante.

FAUNE ET FLORE

CRÉATURES NATURELLES

Le rueg sauvage abonde au fond des vallées. La cendre volcanique est un terreau extraordinairement fertile, et les



inondations périodiques le dérangent peu. Cette variété de rueg s'est juste accoutumée à être une plante aquatique deux mois par an. De longues bandes de mousse jaune-ocre s'accrochent aux rochers. Comme on l'a déjà vu, les champignons sont partout, et une variété de fougère blanchâtre pousse dans les zones où le volcanisme entretien une température supérieure à 10 °C. Le sol est riche en oxyde de fer, et cela se voit : de nombreuses plantes ont remplacé le vert par l'orange, l'ocre, le rouge, le pourpre…

Les urs sont rares, les voulpes nombreux. Les rats prospèrent dans les ruines. Les yaks, acclimatés par les caravaniers au cours de ces deux derniers siècles, sont relativement courants dans les hauteurs, tout comme une variété de mouflon.

L'animal le plus courant, toutefois, reste l'angrä, une chèvre sauvage aux longs poils blancs, qui forme la base de l'alimentation et de l'habillement de la plupart des communautés. Les habitants du plateau ont des cerbères domestiques, d'énormes molosses au poil blond-roux, dont le seul signe de domestication est généralement un formidable collier hérissé de pointes.

La pêche est d'un bon rapport. Même si les gros poissons blêmes et aveugles qui pullulent dans les rivières ne sont pas agréables à regarder, ils sont comestibles. Le plus courant est l'ögor, une sorte de poisson-chat qui peut atteindre deux mètres de long. Son cousin le balik-bakir est plus gros, a des reflets cuivrés, et est carnivore. Il ne peut pas faire grand-mal à un adulte, mais représente un danger pour les cerbères et les enfants…

LE SHANKR

Le Shankr est plutôt faible dans la région. Un Runka comateux dort sous la Cité. Même s'il n'est pas assez « conscient » pour ouvrir un puits de lumière, c'est suffisant pour mettre les forces du Shankr mal à l'aise. Certaines grottes ont été utilisées comme relais ou comme bastions par la version locale de la Légion des Damnés, mais elles sont désert depuis au moins quinze ans. Ceux qui n'ont pas pris la route de Nople sont partis plus à l'est et nomadisent au pied du Caucase.

LES HABITANTS

Après l'Apocalypse, il a fallu une cinquantaine d'années pour que la Cappadoce redevienne habitable. Ensuite, des réfugiés s'y sont installés peu à peu, attirés par les conditions de vie relativement clémentes. L'eau ne manque pas, la nourriture est abondante, le volcanisme entretient une température agréable… Bref, le plateau peut faire figure de petit paradis.

NOTE ARCHÉOLOGIQUE

La Cité est un amalgame de toutes les villes souterraines de Cappadoce. La région en compte des centaines ! Celle qui a servi de base aux descriptions de ce chapitre se nomme Derinkuyu. En cherchant dans les ouvrages sur la Turquie, vous trouverez sans doute quelques photos impressionnantes. À défaut, les catacombes de Paris y ressemblent un peu… et là, la documentation ne manque pas !

Bien sûr, tout est relatif. La Cappadoce est plus peuplée que le reste de l'Obscur, mais cela ne représente que quelques milliers de personnes réparties sur une vingtaine de milliers de kilomètres carrés. La plupart vaquent à leurs propres affaires sans se mêler de celles des autres, et attendent des PJ qu'ils fassent de même.

Il n'y a pas de type ethnique dominant. Certains Cappadociens sont de grands blonds aux yeux clairs, d'autres sont petits, trapus et basanés, avec d'innombrables variations entre ces deux extrêmes. Les enfants difformes sont relativement nombreux, à cause de l'archessence shankr, de la consanguinité, des carences en vitamines… La coutume veut qu'ils soient mis à mort tout juste après leur naissance. Généralement, ils sont abandonnés à l'extérieur, où les voulpes les dévorent. Parfois, la mère les étouffe avant…

Deux clans sont composés entièrement de sombre-fils. Ils vivent dans le nord, très à l'écart des autres. Leurs coutumes sont presque identiques à celles des autres habitants du plateau, mais ils ont mauvaise réputation (vaguement brigands, un peu sorciers, incestueux par nécessité et cannibales par goût : rien que de très ordinaire) D'autres sombre-fils ou humains contaminés résident parmi les clans. Ils héritent généralement d'une occupation « impure » : fossoyeur, tanneur, parfois forgeron…

SOCIÉTÉ

Les habitants de la Cappadoce parlent un patois turc assez proche de celui des stallites jumeaux. De plus, tous les clans partagent une histoire et une culture commune. Tous disent descendre de Türgü et Öna, le couple de héros mythiques qui a recolonisé le plateau après l'Apocalypse.

Leur civilisation est, en surface, complètement dominée par les hommes. En réalité, les femmes exercent sur la

maisonnée une autorité qui va du despotisme bienveillant à la tyrannie absolue. Chaque famille (au sens large, autrement dit un homme, une ou deux épouses, plus leurs parents et leurs enfants) occupe une grotte et survit de chasse et de cueillette, tout cela complété par un peu d'élevage et de culture du rueg. Elle est liée à un sous-ensemble plus vaste, un clan. Lorsqu'un homme se marie, il part s'établir avec sa famille à la périphérie des terres du clan. S'il réussit, d'autres viennent le rejoindre, et ils créent un village. Généralement, il prend la forme d'une falaise sillonnée de tunnels, ou d'une vallée percée d'une multitude d'anfractuosités, toutes occupées… bref, il ressemble rarement à un hameau traditionnel. Dans le patois du plateau, le mot « village » se traduit littéralement par « vallée-forteresse ». Ailleurs, dans les plaines proches de la Cité, les habitations sont entièrement souterraines, et rien ne marque leur emplacement. Chaque clan a une vallée d'origine, un domaine ancestral dont l'emplacement est secret. Leurs positions sont grosso modo connues de tous, mais seuls les membres du clan se voient enseigner le moyen d'y pénétrer. Lorsqu'ils doivent impérativement s'y rendre, les étrangers y sont conduits les yeux bandés… ou sont mis à mort une fois arrivés.

De temps à autre, deux familles issues de deux clans différents convoitent le même territoire. Dans ce cas, leurs chefs font appel au diwan, l'assemblée des anciens de tous les clans. Celui-ci se réunit tous les ans dans la Cité, qui est considérée comme zone neutre. Les décisions de ce conseil sont sans appel. De mémoire d'homme, personne ne les a jamais contestées. Entre eux, les Cappadociens sont des gens remarquablement paisibles, tout à fait conscients que la vie de tous les êtres humains est importante. Hélas, tous ne sont pas convaincus que les étrangers soient des êtres humains. Certaines familles gardent un ou deux esclaves, pour la plupart des caravaniers malchanceux ainsi que quelques pillards. Leur vie n'est pas beaucoup plus dure que celles de leurs maîtres, et ils sont affranchis automatiquement au bout de quinze ans de service.

LA FOI

La religion est un aspect important de la vie des habitants du plateau. Elle est teintée de Solaarisme, mais contient bien davantage d'éléments islamiques, avec en prime une bonne dose de superstitions paysannes. Le fidèle est censé se soumettre aveuglément à la volonté de l'Un, qui a détourné Sa face de la Création le jour où les péchés des hommes lui sont devenus insupportables. Le seul moyen de le convaincre de changer d'avis est de mener une vie droite, autrement dit d'être sincère, vertueux, aimant, généreux… Hommes et femmes prient trois fois par jour, dans des salles séparées. Les prières se font dans une langue liturgique (l'arabe) dont personne ne connaît plus le sens. Les individus les plus proches de l'Un se retirent parfois dans des zones désolées. Ils s'installent dans des cavernes inoccupées et y vivent en ermites. Leur religion insiste sur la nécessité, pour le croyant, de faire au moins un pèlerinage dans sa vie. Personne ne sait plus où sont La Mecque et Médine. Quant à Jérusalem, ses habitants sont violemment hostiles. À défaut, les Cappadociens se rendent donc en pèlerinage auprès de leurs propres saints. Les femmes stériles et les hommes impuissants préfèrent se rendre à la vallée des Yaraks, à l'extrémité nord du plateau. Les caprices

SE DÉPLACER DANS LA CAPPADOCE

Les déplacements sur le plateau de la Cappadoce ne se feront pas sans mal pour les PJ. Les jets de Pilotage de véhicules voient leur seuil automatiquement augmenté de +1. Si vous utilisez les règles du supplément la Vapeur (Renversement et Accident, p. 9), le seuil de base passe de SR3 à SR4. Pour les voyages à pied, il faut savoir que le milieu de cette région n'est autre que celui des Chaos, décrit pp. 223 à 225 dans la seconde édition de Dark Earth. Le modificateur d'hostilité de la Cappadoce est même pire que le niveau moyen des Chaos, puisqu'il est de -8. En voici la répartition :

Temps de survie : Jour
Spécial (glissement de terrain, sable coupant) : -2
Froid : -1
Poussières/Vents : -1
Faim : -1
Soif : -1
Obscurité : -2

Pour ce qui est des bourbiers, vous pouvez mettre en scène un panachage de :
- Zones Vitrifiées (p. 224 de DkE 2), les sables vitrifiés étant de couleur grise, ce qui peut surprendre les marcheurs non avertis ;
- Tremblements de Terre (p. 211 de DkE 2), en les présentant différemment : le risque provient des glissements de terrain et des crevasses dans lesquelles un marcheur imprudent peut être entraîné.
- Sables Mouvants (p. 222 de DkE 2).

À ceci s'ajoute un bourbier typique de la Cappadoce : Le Vent Coupant. Les rafales charrient en effet des particules de sable coupant, très dangereux si l'on ne se protège pas. Les caractéristiques de ce bourbier sont fournies dans l'encadré ci-contre.

de la géologie y ont créé des dizaines de cheminées de fées aux formes… suggestives. C'est là que les clans du nord tiennent, chaque année, une « foire au mariage ». Les jeunes célibataires des clans Redomnï, Yorgo et Gölludagh s'y rencontrent, s'y fréquentent et s'y épousent.

LE MONDE EXTÉRIEUR

La Cappadoce est isolée, mais n'est pas complètement coupée du reste du monde. Au temps des grands-parents de la génération actuelle, les beys de Nople étaient alliés avec le diwan. Attaquant sur les arrières des forces des Ténèbres, les montagnards ont retardé la chute du stallite d'une bonne vingtaine d'années. L'actuel dey finira bien par reprendre contact avec eux… lorsque les Phéniciens auront compris que tout ce qui vit à l'est de la ville n'est pas vendu au Shankr.

Par ailleurs, la Cappadoce s'étend juste au nord de la route commerciale qui relie Nople à ce qui était autrefois le Proche-Orient (il existe au moins deux petits stallites dans la région, Jérusalem et Séleuca, qui se dresse sur l'emplacement de l'antique Antioche… sans oublier Nâh, tout au bout de la route). De nombreux caravaniers font un détour dans les montagnes pour chasser l'angrä et refaire des provisions d'eau pure. Lorsqu'ils entrent en contact avec les clans… tout peut arriver. La plupart des rencontres sont amicales, mais parfois, lorsque le clan est en position de force, la caravane est pillée, ses richesses partagées entre les différentes familles.

LES VOIES

L'Alliance Runka. *« Combattre les Ténèbres ? Bien sûr ! C'est ce que nous faisons depuis trois siècles. Mais à notre façon, pas à la vôtre. Des géants de lumière dorment sous les stallites ? Tant mieux pour les gens qui vivent là-bas. Je n'ai jamais été dans un stallite, et je n'en ai pas l'intention. »*

Gaïa. *Le monastère de Gaïa le plus proche est celui de Nople. Il n'a jamais envoyé de missionnaire dans la région. L'harmonie avec la Nature est une notion que les Cappadociens comprennent instinctivement. Si l'on devait assister à des conversions de masse, c'est sans doute cette Voie qui l'emporterait dans la région.*

La Voie de l'Homme. *Elle est pratiquement inconnue. Militairement, les Cappadociens en restent aux épées et aux massues. Des véhicules à vapeur ont été décrits par les caravaniers, mais personne n'en a jamais vu. La plupart des gens s'en font une idée fausse, et réagiront avec un mélange de panique et d'hostilité lorsque cela se produira. Ne parlons même pas des machines volantes !*

LA CITÉ

La Cité occupe le cœur du plateau, et joue un grand rôle dans la culture de ses habitants. Le groupe va devoir y vivre pendant plusieurs mois. Soignez sa description. Ce n'est pas juste un « donjon » : c'est un monumental labyrinthe souterrain, qui s'étend sur des dizaines de kilomètres. Il n'est pas récent, et n'a rien de familier. Il remonte à une période qui, Avant, était déjà une lointaine antiquité. Ne laissez pas les PJ tracer des plans. Contentez-vous de leur donner une notion générale de la manière dont les différentes zones se connectent entre elles.

Quel que soit l'étage, la température est agréable, autour de 10 °C. Les premiers niveaux sont parcourus de fils électriques, mais le courant n'était pas produit sur place. Ils sont donc complètement inutiles, sauf comme source de matières premières. L'éclairage est actuellement assuré par des lampes à huile de rueg, qui donnent une lumière jaunâtre et crachotante. Le silence est épais, oppressant. Même les rats évitent la Cité.

1 • Les entrées. La seule qui soit accessible est un plan incliné bétonné, qui part d'un petit bâtiment de l'Avant, convertit en forteresse il y a deux siècles. À travers toute la ville, le promeneur tombe sur de nombreux escaliers qui remontent vers la surface. Ils ont tous été murés, ou sont obstrués par des éboulements.

2 • Les étages. La Cité compte vingt-quatre niveaux, reliés par des escaliers plus ou moins longs, aux marches inégales, usées et dangereuses. Il n'y a pas de plan standardisé, juste un agencement compliqué de passages et de chambres, dicté par la résistance de la roche aux outils des premiers constructeurs. Des considérations militaires sont également intervenues. Les couloirs les plus proches de la surface dépassent rarement 1,50 m de hauteur, ils sont terriblement étroits et font de multiples tours et détours (en un endroit, le passage débouche sur une salle aveugle… et facile à condamner… les squelettes d'un groupe d'assaillants emmurés vivants y moisit depuis deux cent cinquante ans).

Les premiers étages comportent plusieurs grands silos, destinés au stockage des grains et convertis en entrepôts

LE VENT COUPANT

Bourbier détaillé de la Cappadoce

Anticiper la venue du Vent Coupant :
Jet de Sens + Percevoir (SR 4) - un seul jet par PJ. Si le personnage détecte à temps l'arrivée, il a le temps de s'y préparer, en se protégeant dans un abri, s'il y en a un à proximité, ou en enfilant une protection complète, s'il en possède une !

Le sable coupant
Lors d'une tempête de Vent Coupant, les bourrasques charriant des particules de sable gris peuvent déchirer les vêtements et les chairs. Durant une dizaine de Passes (entre 10 et 20, décidé par le MJ à l'avance), chaque PJ encaisse 3 points de dommages à chaque Passe. Les victimes ont droit à un jet de Résistance pour réduire ces dégâts. Les armures complètes de Protection 3 ou plus protègent totalement. Les armures de niveau inférieur ne protègent que d'un seul point au maximum, et perdent systématiquement un niveau de protection à l'issue de la tempête.

de rueg. Plus on se rapproche de la nappe phréatique, plus l'humidité se fait sentir. L'eau s'infiltre partout, suinte le long des murs, gèle les os des visiteurs, forme des stalactites dans certaines salles…

3 • Le körak (« maison des notables »). Les deux premiers niveaux accueillent chaque année les discussions du diwan. Elles durent rarement plus de quinze jours, mais les chambres de ces étages montrent des signes d'utilisation, et l'un des silos a été converti en salle de délibération, avec des bancs et une longue table de pierre. Cette pièce est considérée comme sacrée, et ses murs sont gravés de bas-relief célébrant l'épopée de la colonisation du plateau, il y aura bientôt trois siècles. Y pénétrer sans l'autorisation des membres du diwan est un crime passible d'une sévère bastonnade. Cela dit, onze mois sur douze, elle est vide et non gardée…

4 • Les chambres. Pleine, la Cité pourrait accueillir dix mille personnes. Les chambres se comptent par centaines. Elles se ressemblent toutes plus ou moins : entre deux et quatre mètres de côté, avec des banquettes creusées dans la roche, une ou deux niches pour poser des lampes à huile, et une ouverture qui donne sur un couloir ou un escalier. Certaines sont isolées, d'autres forment de véritables grappes autour de passages sinueux. Il existe aussi quelques dortoirs, de vastes salles voûtées à l'ambiance passablement sinistre.

5 • Les zones de travail. De grandes salles aux destinations imprécises. Certaines servaient de pressoir ou de cave à vin, d'autres d'écoles, de séminaires, de forges, d'ateliers… et même de cimetières (les morts y reposent dans des niches creusées dans les parois).

6 • Les puits d'aération. Il en existe des centaines, reliant les différents niveaux à la surface. Les plus grands mesurent cinquante centimètres de diamètre. Militairement, ils ne posent pas de problème, mais ils génèrent de violents courants d'air qui contribuent à l'ambiance du lieu.

7 • Les puits. Le plus profond, celui qui part du premier niveau, descend sur plus de 60 m avant d'arriver à la nappe phréatique. C'est aussi le plus large : il mesure plus de trois mètres de diamètre.

8 • La noria. Située entre le premier et le second étage, c'est une monumentale pompe en bois et en cuir, vieille de plusieurs siècles. Deux yaks aveugles et cacochymes tournent en rond, faisant remonter des milliers de litres à chaque heure. L'eau se déverse dans un vaste réservoir qui, à son tour, dessert les six premiers niveaux par un réseau de canalisations incroyablement complexe.

9 • Les portes de pierre. Tous les deux ou trois étages, une énorme roue de pierre attend au pied des escaliers. De l'intérieur, il suffit d'exercer une légère poussée pour qu'elle roule à sa place, isolant cette partie du complexe d'éventuels envahisseurs venus de la surface, il faut une bonne heure de travail et des cordes pour « rouvrir » l'escalier, elles sont presque infranchissables sans explosifs. Certaines sont fermées, bloquant l'accès à des niveaux inexplorés depuis des centaines d'années.

10 • Kilisë. Au septième sous-sol se trouve une salle voûtée monumentale, assez grande pour abriter plusieurs centaines de personnes. Des croix sont gravées profondément dans les piliers, et on peut distinguer des vestiges de fresques. Il y a quinze siècles, c'était une église byzantine. L'Enfant y passe beaucoup de temps. Visiblement, les dessins le fascinent.

11 • Le refuge des Kyrims. Il est situé dans les profondeurs de la ville, au quinzième sous-sol. Il contient assez de vivres pour nourrir un petit groupe pendant plusieurs mois,



LA POPULATION

La Cité abrite une centaine de personnes, pas davantage. Cela représente une trentaine de familles, qui se partagent un espace suffisant pour loger une dizaine de milliers de réfugiés pendant plusieurs mois. L'espace ne manque pas ! Au contraire : il y en a beaucoup trop. Sorti des trois premiers étages, qui sont raisonnablement peuplés, le silence et l'obscurité règnent en maîtres. Il est possible de marcher des heures et des heures sans croiser quiconque…

La Cité n'appartient à aucun clan. Son statut n'est pas clairement défini, mais c'est un territoire neutre, où les chefs de clan ne peuvent pas agir (ce qui ne les empêche pas de le faire, parfois). Ses habitants ont tous des motifs très personnels de se trouver là, qu'ils soient réfugiés, exilés ou en proie à une crise de mysticisme… La plupart ont renoncé à leur ancienne allégeance pour une raison ou pour une autre. La proportion d'anciens criminels est assez élevée (encore faut-il s'entendre sur le sens du mot « criminel » — les voleurs et les accapareurs sont nombreux, les assassins rares… et comme les récidivistes sont mis définitivement hors-la-loi par toute la société du plateau, ils sont très peu nombreux).

Un mois par an, la population de la Cité est multipliée par cinq ou six : les chefs de clan, accompagnés de leurs familles et de leurs suites, viennent se consulter sur l'avenir du plateau. L'animation est considérable dans les cinq premiers sous-sols mais, même dans ces moments-là, il y a encore des kilomètres de salles vides. À vous de fixer la date de cette réunion, selon la dose de politique que vous voulez proposer aux joueurs.

un puits… et des monceaux de papiers, codés pour la plupart. Plus de précisions figurent dans les annexes.

12 - Le tunnel. À l'extrémité nord du complexe, au dix-neuvième niveau, un tunnel s'enfonce dans la roche. Il continue plein nord pendant trois bonnes heures de marche, et débouche… dans une autre cité souterraine, beaucoup plus petite mais tout aussi bien conservée !

LES CHAMPIGNONS DE LA CAPPADOCE

Certains champignons qui poussent sur le plateau sont comestibles, mais beaucoup sont toxiques, acides voire carnivores ! Pour reconnaître un type de champignon, un Marcheur doit réussir un jet de Survie + Champignons (SR 2 à 4). C'est le MJ qui lance les dés. En cas d'échec, le personnage croit avoir affaire à une espèce comestible. Il s'expose à une mauvaise surprise…

Champignon toxique (voir règles des poisons, pp. 83-84 de DkE 2)
Virulence : 8
Période : 1 jour
Dispersion : 1

Champignon acide

Au moment même où il est cueilli, le champignon projette un nuage de gouttelettes fortement acides. La victime encaisse 5 points de dommages. Les armures ne protègent pas, mais un jet de Résistance peut limiter la perte de points de vie.

Champignon carnivore

Ce champignon, muté par la darkessence, est capable de détecter le mouvement et d'attaquer toute créature vivante qui passe à sa portée. En général, il s'en prend à de petites proies (insectes, rongeurs, oiseaux…). Mais un marcheur qui tentera de le cueillir se fera certainement mordre ! Les lamelles du champignon sont en fait des dents tranchantes comme des rasoirs, et son chapeau n'est autre qu'une puissante mâchoire.

Un marcheur ainsi blessé subit une blessure de 4 points à la main. Les armures ne protègent pas, mais la victime a droit à un jet de Résistance pour limiter la perte de points de vie. Le champignon, lui-même, ne possède que 3 points de Vie et sera donc facilement détruit.

13 - Le port. Dans les profondeurs du dernier sous-sol, un petit quai maçonné borde une rivière souterraine qui devait servir de dernière issue aux habitants. Le plafond de la galerie s'est malheureusement éboulé depuis.

PHASE 1 — DÉCOUVERTE DU PLATEAU

pour la description des PNJ, *cf.* pp. 83 à 88.

DURÉE

Entre un et deux mois.

SCÈNES CLÉS

La découverte du Codex. La mort de Nephrayah.

L'ENTRÉE DANS LA CITÉ

AMORCE

Elle est on ne peut plus simple : les PJ viennent d'arriver sur le plateau, accompagnés de l'Enfant et d'une Nephrayah visiblement à bout de forces. Ils ont trouvé sur le cadavre de Pallas une sorte de clé et une carte indiquant un refuge. Ça tombe bien, il commence à neiger…

La marche jusqu'à la Cité achève d'épuiser l'Enfant et sa mère (ainsi, sans doute, que certains PJ). Le sol est à peu près plat, mais l'averse de neige est un train de se transformer en blizzard. De loin en loin, on distingue des signes de présence humaine, essentiellement des ruines transformées en enclos à bestiaux.

Et puis, au moment où le groupe pense ne plus pouvoir aller plus loin, il arrive à l'entrée de la Cité. Elle n'a rien de bien impressionnant : c'est un petit bâtiment bas et carré, de cinq mètres de côté, fermé par une épaisse porte métallique à deux battants. De part et d'autre, on distingue des traits de lumière : des meurtrières. Tout cela coïncide avec la description de la carte.

Que faire ? Frapper semble la meilleure solution. (S'ils préfèrent camper là, tenter de démonter la porte ou Dieu sait quoi d'autre, les gardes entrouvrent la porte et leur ordonnent d'entrer.)

L'intérieur se résume à une petite pièce, mal éclairée par quelques torches fumeuses. Une demi-douzaine de gardes armés de bric et de broc et peu motivés s'y ennuient ferme depuis des jours (de mémoire d'homme, la Cité n'a jamais été attaquée !) Derrière eux, un large plan incliné descend dans les entrailles de la terre.

Les gardes examinent les PJ, l'Enfant et Nephrayah sous toutes les coutures. Ils leur demandent de déposer leurs armes sur un râtelier prévu à cet effet. S'ils refusent, les gardes n'insistent pas.

Deux d'entre eux accompagnent le groupe dans les profondeurs, jusqu'à une série de chambres vides. Une femme en robe grise, aux yeux baissés, leur amène des paillasses de rueg, de l'eau et un plat de viande séchée. Ensuite, on leur laisse quelques heures pour se reposer. Au matin, ils sont conduits devant Morög.

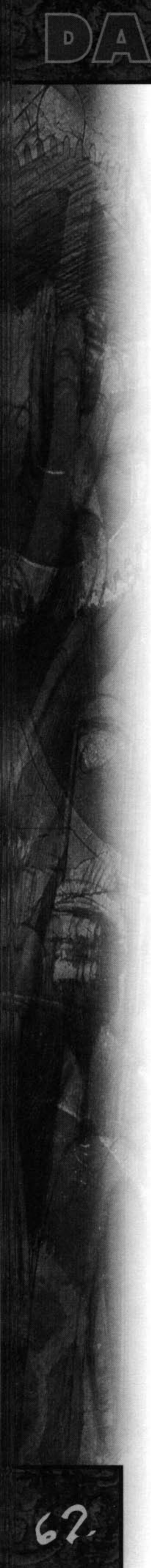
LES INTERVENANTS

PREMIÈRES DISCUSSIONS

• **Morög.** Le vieux chef les reçoit dans une salle immense. Une bonne partie de la population de la Cité est présente. L'arrivée d'étrangers au plateau est un événement assez rare pour que tout le monde ait décidé de cesser le travail. Jouez Morög comme le vieillard autoritaire qu'il est, mais sans trop rudoyer le groupe. Morög est assez intelligent pour ne pas offenser une bande d'étrangers armés. Il veut savoir qui ils sont et ce qu'ils font là, et il ne se contentera pas de réponses évasives. (S'il y a dans le groupe des individus « touchés par les Ténèbres », autrement dit des sombre-fils ou des contaminés assez atteints pour que ce soit visible, il se montre plus agressif.) Une fois qu'il a obtenu des réponses satisfaisantes, il annonce qu'il va réfléchir à leur sort…

• **Maryam.** À leur retour dans leurs appartements, les PJ la trouvent au chevet de Nephrayah. Elle donne innocemment quelques coups de sonde supplémentaires (« Je n'avais jamais vu de gens à la peau noire, avant. Vous devez venir de loin… »), prépare une tisane pour Nephrayah et les laisse se reposer.

• **Haşmir.** Il ne tardera pas à se manifester. Il était présent lors de la conversation avec Morög, et il vient, sans subtilité excessive, leur poser quelques



questions. Avant tout, il veut savoir s'ils croient en l'Un. Il serait ravi de déclencher un débat théologique. S'il y a des Initiés et qu'ils parlent de l'Alliance ou des Runkas, il tique légèrement, mais esquive d'éventuelles questions…

• **Friqan.** Le Phénicien viendra leur rendre visite peu après la rencontre avec Morög. S'il les trouve intéressants et dignes de confiance, il leur propose de s'entremettre auprès de Morög. Il admet qu'il n'a que peu d'influence sur lui, mais il estime que cela vaut quand même le coup d'essayer.

• **Ayse.** La jeune esclave a été affectée à leur service, ce qui ne la dispense pas de ses autres tâches. Elle pourra leur donner un éclairage assez différent sur leurs hôtes, sur le thème « ce sont tous des sauvages ». (Bien sûr, l'Enfant profite de cette occasion pour demander ce qu'est un esclave. Jouez la discussion, elle aura des répercussions par la suite.)

LES JOURS SUIVANTS

Les PJ auront d'autres conversations avec ces quatre PNJ. C'est aussi un bon moment pour introduire d'autres résidents de la Cité, si vous le souhaitez. Si les personnages ne font pas de trop grosses gaffes, l'ambiance se détend peu à peu. L'information circule dans les deux sens : tout le monde veut savoir qui sont les PJ et d'où ils viennent, mais le groupe peut aussi obtenir de nombreux éléments sur le plateau, ses habitants et ses coutumes.

Personne ne fait la moindre mention des Initiés ou des Kyrims. D'ailleurs, personne n'a l'air de savoir ce que c'est, à l'exception d'Hagmir, qui n'est pas désireux de parler, et qu'il ne serait pas diplomatique de brusquer.

Tant qu'ils ne sont pas acceptés, les PJ sont toujours accompagnés d'un ou deux gardes (voire davantage, si Morög les juge vraiment dangereux). S'ils se comportent comme des sauvages, ils passent quelques jours à moisir au fond d'un puits. Les gardes leur jettent la nourriture, et ne les relâchent que lorsqu'ils auront juré de se montrer raisonnables.

LES LIEUX

Les PJ peuvent voir les trois premiers niveaux, et encore, pas tout. La salle du conseil leur est interdite, par exemple. Les gardes les dissuadent poliment de descendre plus profondément.

RÉSOLUTION

Si tout se passe bien, il faudra quatre ou cinq jours à Morög pour décider que les PJ sont inoffensifs, et qu'on peut les laisser vivre ici au moins jusqu'à la guérison de Nephrayah. Il l'annoncera solennellement, devant tous les habitants de la Cité, un soir. À moins que les PJ n'aient réussi un véritable miracle en lui apparaissant comme sympathiques, il ajoute que cette autorisation reste révocable à tout moment.

CONSÉQUENCES

Les PJ sont désormais libres d'aller et de venir. Ça tombe bien : d'après leur carte, il y a un refuge kyrim quelque part là-dessous…

LA DÉCOUVERTE DU CODEX

AMORCE

Normalement, si vous vous êtes bien débrouillé, les personnages devraient être consumés de curiosité. Les Kyrims venaient se réfugier ici. Pourquoi ? La carte fait mention d'un « refuge », mais personne n'a l'air d'avoir entendu parler d'eux. Pourquoi ? Et que voulaient-ils faire des enfants enlevés ? La réponse à ces questions se trouve quelque part dans les profondeurs.

LES INTERVENANTS

S'il apprend que les personnages envisagent de s'adonner à la spéléologie, Hagmir s'inquiétera. Sa pre-

mière initiative est de demander à Morög de les expulser. Le vieux chef refuse catégoriquement, juste pour le plaisir d'irriter son vieil ennemi. Sa démarche suivante sera de les faire surveiller par un ou deux fidèles dont il est sûr. Si ses soupçons se confirment, il prend des mesures plus directes. Il envoie quelqu'un menacer Nephrayah sur le thème « si vous ne les faites pas cesser, gare à vous et à votre fils. » Si cela ne suffit pas, il fait courir le bruit qu'une mystérieuse silhouette cagoulée circule dans le septième sous-sol, un niveau instable, où une fouille un peu brutale risque fort de déclencher un éboulement.

LES LIEUX

• **Les entrailles de la Cité** sont un labyrinthe, et les Kyrims ont négligé de donner un fil d'Ariane aux personnages. Les indications de la carte sont de toute évidence conçues pour quelqu'un qui connaissait certains points de repère qui, eux, ne sont pas marqués. Les recherches peuvent durer aussi longtemps que vous le souhaitez. Certains PNJ, notamment Frigan, peuvent les abréger en leur parlant des zones qu'ils ont déjà explorées.

• **Les abords du sanctuaire.** Le quinzième sous-sol ne se différencie pas des autres. Il est peut-être un peu plus sec que les autres niveaux des profondeurs, mais c'est tout. Il faut beaucoup de patience pour découvrir, dissimulé au fond d'un cul-de-sac tortueux, une épaisse porte métallique. La clé récupérée sur le cadavre du Kyrim permet de l'ouvrir, tout comme un jet de Techniques + Crochetage (SR 4). La porte est assez épaisse pour résister à la plupart des tentatives pour la forcer, et les murs du sanctuaire sont doublés de plaques de métal.

• **Le sanctuaire.** Il est décrit plus précisément un peu plus loin.

RÉSOLUTION

Les manœuvres d'Hagmir échouent, mais elles devraient laisser les personnages perplexes. Quelqu'un a tenté de les empêcher d'accéder au sanctuaire. Qui ? Pourquoi ? Hagmir finit par se faire connaître, mais ce ne sera pas immédiat. Il attend de voir si les PJ sont « foudroyés par la magie des Initiés ». Comme il ne se passe rien, il grille de curiosité dans son coin pendant quelques jours ou quelques semaines, puis se démasque… sans avouer qu'il a tenté d'envoyer les personnages à la mort. Si les PJ lui posent la question, il prétend que « le sanctuaire a sûrement d'autres gardiens ».

CONSÉQUENCES

À partir de l'instant où ils ont trouvé le Codex, les personnages ont du pain sur la planche. Il va falloir reprendre le travail là où les Kyrims se sont arrêtés, trier des monceaux de manuscrits qui n'ont jamais été exploités, et décrypter le cycle de prophéties qui concerne l'Enfant. Ce travail est détaillé en annexe de ce livre, chapitre VII, tout à la fin.

Accessoirement, leurs fréquentes descentes dans les profondeurs ne peuvent pas passer inaperçues longtemps. Que vont-ils raconter aux autres habitants de la Cité ? (Contrairement à ce qu'ils peuvent redouter, la divulgation de la vérité n'aura aucun impact sur la communauté. « Bon, il y a des vieux papiers quelque part en bas. Et alors ? Il y a des tas d'autres trucs bizarres. »)

POLITIQUE(S)

AMORCE

Même si les PJ parviennent à se faire accepter par le vieux Morög, qui dirige de facto la Cité, les chefs des clans voisins ne seront pas forcément aussi coulants. La plupart n'apprécient pas que des étrangers se soient installés dans la cité sainte du plateau. Les plus bornés perçoivent les personnages comme de dangereux intrus, voire comme des shankréatures particulièrement retorses.

LES INTERVENANTS

CLAN DARNEÇ

À l'ouest. Rugë Darneç est le troisième fils de Morög. Jeune, dynamique et dépourvu du sens des



réalités, il rêve de transformer en profondeur l'organisation du plateau. À son profit, bien sûr. Son moyen d'action privilégié reste la force, mais il connaît la valeur des promesses… et celle des menaces. Si les PJ lui semblent susceptibles de l'aider à unifier les clans, il les soutiendra… mais il est clair qu'il veut le pouvoir pour lui. Encore célibataire, il est l'un des pions de choix dans les rêves matrimoniaux de la vieille Maryam.

CLAN SÜRGUL

Voisin de la Cité à l'ouest. Sidor Sürgul est un colosse mou, à l'indécision bien connue de ses voisins. Il fera ce qui lui dira sa femme Maraï, qui est rusée, méfiante… et qui s'avérera vulnérable au charme de l'Enfant.

CLAN REDOMNÏ

Au nord. Ygal Redomnï est un petit bonhomme tout sec, âgé d'une quarantaine d'années, qui ne semble pas très imposant. En réalité, c'est le meilleur cerveau politique du plateau. Lorsqu'il aura compris ce qu'est l'Enfant, il se prendra à rêver de théocratie — un plateau unifié, où il serait le régent d'un Enfant-dieu… Évidemment, pour cela, il lui faudra écarter les PJ ou les convertir à sa vision, et il faudra écraser les autres chefs de clans, à commencer par Rugë (qui ne se doute pas du danger).

CLAN YORGO

À la frontière nord du plateau. Vorgoï Yorgo est âgé et conservateur. Il contrôle plusieurs sites de pèlerinage importants, notamment la vallée des Yaraks, et se soucie peu des convulsions qui peuvent agiter le centre du plateau. Son clan restera donc neutre, malgré les efforts des divers partis pour le convaincre de s'impliquer — il commande à une centaine de bons guerriers.

CLAN GÖLLUDAGH

Au nord-ouest. Le vieux Çehö Gölludagh est rongé par un cancer de l'estomac inguérissable (même par l'Enfant). Saltrö, son fils, est jeune et violemment hostile aux nouveautés. Sinpö, le frère et principal conseiller de Çehö, a une position plus nuancée, mais les guerriers soutiendront plutôt Saltrö. Celui-ci ne fait pas mystère de sa volonté de venir, à la tête de ses guerriers, « nettoyer la Cité » dès que son père aura rendu l'âme. Un raid est tout à fait possible, si les PJ ne s'arrangent pas pour favoriser l'ascension de Sinpö. S'il a lieu, ce « sacrilège » révulsera tous les clans. Les Yorgo et les Redomnï, les seuls voisins susceptibles d'agir, entament aussitôt une guerre d'embuscades contre ces « sauvages qui ont attaqué la Cité Sacrée ».

LES « CLANS DE L'OMBRE »

Deux familles de sombre-fils, les Ilyk et les Përdiko, occupent des vallées à l'écart. Ils revendiquent les mêmes ancêtres fondateurs que les autres clans, et ont droit à un minimum d'égards lorsqu'ils choisissent de se mêler au reste des habitants du plateau, mais en pratique, ils restent entre eux. Utilisez-les comme des croquemitaines lointains. Si les PJ décident d'en avoir le cœur net, ils trouveront des sombre-fils pas très différents des autres habitants du plateau.

CLAN ZARAKS

Au sud. Uwë Patte-en-Fer est une brute sympathique, qui respecte la force avant tout. Si les PJ font preuve d'un minimum de volonté guerrière face aux shankréatures, Uwë les soutiendra jusqu'à la mort.

CLAN CIKANDÜR

Voisin de la Cité au sud-est. Turan Cikandür est un homme dans la force de l'âge, intelligent, dévot, érudit (à l'échelle du plateau)… Bref, il pourrait être un allié parfait. Mais son clan est en guerre avec les Zaraks depuis des décennies, et il a tendance à prendre systématiquement le contre-pied des décisions d'Uwë. Il sera difficile d'avoir l'un et l'autre.

CLAN CIDJÏ

Au sud. Mehet Cidjï a huit ans. Le pouvoir est exercé tant bien que mal par sa mère Roxä et son oncle paternel Solim. Tous deux se détestent cordialement, contrôlent chacun à peu près la moitié des guerriers du clan, et cherchent un moyen d'éliminer leur rival. Pour cela, Roxä se verrait bien épouser un PJ. Quant à Solim, il pense très sérieusement à faire avoir un

« accident de chasse » à Mehet. Sans Mehet, plus de régence… La situation est encore compliquée par les brigands de Patras, qui occupent deux vallées au sud du territoire des Cidjï. Le clan et la bande de brigands sont à la fois distincts et étroitement imbriqués : une bonne partie des guerriers du premier arrondit ses fins de mois en pillant les caravanes avec les seconds.

CLAN FAALEN

À l'est. Massoud Faalen ibn Qawal est un vieillard impressionnant, avec un nez en bec d'aigle et une grosse moustache blanche. Il se considère comme le gardien des traditions du plateau. En tant qu'étrangers, les PJ et l'Enfant peuvent compter sur son hostilité agissante. Il n'attaquera pas la cité, mais ses hommes n'hésitent pas à s'en prendre aux messagers et aux pèlerins qui s'y rendent ou qui en partent. Ils ne les massacrent pas nécessairement, se contentant de les dévaliser ou de leur faire très peur.

CLAN MOLLAN

Loin à l'est. Virken Mollan contrôle un petit territoire où personne ne va jamais. Il garde également les passes orientales, qui donnent sur une plaine hantée de shankréatures. Jusqu'ici, il a fait bonne garde, mais si la pression s'accentuait, il serait rapidement débordé. Virken déteste son voisin (et cousin) Massoud, et rêve d'accrocher sa tête à l'entrée de son palais-grotte. Cette haine n'a rien de rationnel, et les PJ n'ont aucun moyen de le ramener à de meilleurs sentiments.

LES LIEUX

LA CITÉ

La plupart des entrevues auront lieu à la Cité, dans la salle du körak, qui sert aux réunions annuelles des chefs de clan. Les PJ ont intérêt à avoir quelqu'un qui puisse leur expliquer en gros quelle étiquette respecter. Pour un étranger, pénétrer dans le körak est un grand honneur, qui suppose une longue séance de prières, un bain rituel et le port de certaines amulettes (conservées en temps normal par Morög).

LES TENTES

Certains chefs rendent visite à la Cité, mais refusent d'y pénétrer tant que les PJ s'y trouvent. Les discussions auront lieu dans leur camp. Dans des circonstances normales, leur tente-résidence suffit (elles ressemblent de près aux yourtes mongoles).

Des circonstances plus solennelles imposent l'usage de l'uurug, la « tente sacrée », qui sert à la fois de musée des ancêtres et de temple de l'Unique. Les discussions qui s'y tiennent sont censées se tenir sous le regard de Dieu. Toute parole y est vérité, tout engagement y a valeur de serment. Mentir dans un uurug représente un grand déshonneur… Les chefs n'imposent ce genre de réunion que lorsqu'ils ont un message à délivrer (« Je voulais vous dire que je n'aurai ni trêve ni répit tant que je ne vous aurai pas chassés ») ou qu'ils veulent sceller une alliance solennelle.

LE DOMAINE DES CHEFS DE CLAN

Sur le plateau, l'hospitalité est sacrée. Si les personnages en ont conscience, ils peuvent tout à fait pénétrer sur le domaine d'un clan, se faire inviter dans une vallée-forteresse, et demander à rencontrer le chef du clan. Il faudra aller le chercher, ce qui prendra quelques jours, mais pendant ce laps de temps, les personnages seront traités en hôtes honorés… et le chef sera plus réceptif à leurs arguments (son raisonnement étant « en venant me trouver, ils m'honorent et montrent qu'ils ont confiance en moi »). En revanche, chercher à s'inviter dans les terres ancestrales d'un clan est une sottise mortelle.

RÉSOLUTION

Plus que les autres, ce « scénario » est destiné à s'étendre sur une longue période. Se faire accepter des chefs de clan occupera une bonne partie de la première phase, voire de la seconde. Jusqu'à la fin de l'acte, il restera des clans hostiles (probablement les Faalen et, plus dangereux, les Redomnï).

CONSÉQUENCES

Même si les PJ ne s'impliquent pas dans toutes ces histoires, ils seront mis au courant des faits et gestes



des uns et des autres par les caravaniers et autres voyageurs. Cela vous aidera à donner l'impression que le plateau est vivant, et fonctionne en dehors d'eux. Et s'ils se mêlent des affaires des chefs de clan, vous vous retrouvez avec une source de scénarios annexes presque inépuisable.

Que se passerait-il, par exemple, si Roxä Cidjï venait se réfugier à la Cité avec son fils ? Son beau-frère prendrait le pouvoir à l'intérieur du clan, mais les PJ pourraient soutenir Mehet (qui s'entend fort bien avec l'Enfant). Solim se verrait contraint d'envoyer des tueurs éliminer son neveu… au moment où, pour des raisons complètement différentes, Ygal Redomnï envoie un commando s'emparer de l'Enfant.

LES SOUCIS QUOTIDIENS

Vous trouverez ci-dessous une petite liste d'événements susceptibles de mettre un peu d'animation dans la vie des personnages au cours de leurs premières semaines de séjour dans la Cité.

TOUR DE GARDE

En tant que résidents, ils ont tous des devoirs… dont celui de monter la garde à l'entrée. Les tours de garde durent trois jours, et ne reviennent pas très souvent. La plupart du temps, ils sont juste mortellement ennuyeux… mais il arrive qu'il y ait des complications.

DES VISITEURS !

L'un des proches d'un chef de clan — voire le chef du clan lui-même — arrive inopinément à la Cité. Il est accompagné d'une dizaine de guerriers et d'un ou deux proches. Tout ce monde s'installe dans un étage vide ou, si le temps est beau, campe à la surface.

Les raisons de cette visite sont nébuleuses. Officiellement, il se rend en pèlerinage à l'autre bout du plateau, et fait juste une halte de quelques jours.

À moins qu'il ne vienne juste saluer la vieille Maryam (et Morög, mais comme celui-ci a renoncé à son clan, il n'a plus de statut officiel, et on ne peut donc pas le saluer directement).

Ou encore qu'il n'ait été entraîné plus loin qu'il ne le voulait lors d'une expédition de chasse. Quoi qu'il en soit, il entend vite parler des PJ et de l'Enfant, et demande à les rencontrer. À vous de doser la curiosité et l'arrogance du personnage, selon ce qui fera réagir le groupe…

PÂTRE PERDU

Un soir, l'un des gardes redescend fort agité. Le petit Sëdro, l'un des bergers, n'est pas redescendu. (Les troupeaux vivent la majeure partie de leur temps sous terre, mais ils ont droit à un jour de grand air toutes les semaines, sans quoi les bêtes tombent malades.) Il faut constituer des groupes et organiser les recherches. Les habitants de la Cité savent quoi faire, mais la participation des personnages est la bienvenue. Les chèvres, dispersées, reviennent petit à petit à leur enclos. En revanche, le berger reste introuvable. Selon vos besoins, il peut avoir été dévoré par les voulpes, dévoré par les shankréatures si les personnages ne leur ont pas encore fait un sort… ou tout bêtement s'être perdu. Dans ce cas, les PJ le retrouvent à moitié mort de froid, blotti dans une anfractuosité. Des complications politico-sentimentales sont également possibles : amoureux d'une cousine issue d'un clan voisin, il est parti la rejoindre — ou s'est fait tabasser par les frères de la demoiselle.

TEMPÊTE

Le blizzard s'installe pour plusieurs jours. Dans les galeries proches de la surface, les courants d'air se font violents, et quelques infiltrations d'eau se produisent. Dans le lointain, on entend les voulpes hurler.

C'est un bon moment pour faire arriver les éclaireurs d'une caravane. Le gros du convoi est bloqué par les congères à quelques kilomètres de là, et ils ont besoin de bras pour dégager la piste. Les volontaires ne sont pas nombreux, et les personnages seront les bienvenus. Le travail est dur, et les voulpes ont assez faim pour se risquer à croquer un isolé.

Bien entendu, on peut faire confiance à un PNJ pour s'isoler, au mépris de toute prudence.

RÉCOLTE DE CHAMPIGNONS

Encore une corvée à laquelle tous les résidents doivent participer ! Le quatrième sous-sol est en partie occupé par une vaste champignonnière. La cueillette et le séchage sont des opérations pénibles, mais paisibles.

Malheureusement, ce n'est pas tout. Le rendement de la champignonnière est médiocre, et pendant la phase III, la population de la Cité va augmenter jusqu'au point où elle ne suffira plus. À ce moment-là, il faudra aller en cueillir à l'extérieur, dans les canyons.

Si les personnages participent, ils se retrouvent au milieu d'une végétation mycologique en folie, à devoir faire le tri entre les plantes comestibles et celles qui aimeraient bien les dévorer…

PARTIE DE CHASSE

La Cité compte une douzaine de chasseurs, qui partent régulièrement pour des expéditions de plusieurs jours. Si les PJ veulent venir, ils sont les bienvenus. Les chasseurs de la Cité s'intéressent davantage aux peaux qu'à la viande, et utilisent plus volontiers des pièges que des tactiques frontales. Le gibier numéro un reste l'urikan. Trois grands troupeaux arpentent le plateau. Il faut en repérer un, le suivre, séparer un jeune animal de ses parents, et l'abattre. Une belle corrida en perspective ! Il y a également quelques urs, pas mal d'oiseaux de toutes tailles, et de nombreux sangliers sauvages.

Le travail des chasseurs est compliqué par leurs homologues des autres clans qui, lorsqu'ils découvrent des pièges sur leur territoire, n'hésitent pas à se servir. Bien sûr, la définition du territoire est assez floue, et les rixes ne sont pas rares…

EFFONDREMENT D'UNE GALERIE

Au beau milieu de la nuit, une galerie d'habitation à moitié déserte s'écroule, non loin de la résidence des personnages. Une famille est coincée dans sa chambre, derrière l'éboulis. Ils n'ont ni eau, ni nourriture, et l'air risque de leur manquer d'ici peu.

Parmi les solutions possibles :

• **Déblayer.** Il faut faire la chaîne pour sortir des tonnes de roches, étayer le nouveau passage au fur et à mesure, et prier pour que les emmurés tiennent assez longtemps pour qu'on les atteigne.

• **Contourner l'obstacle.** Les PJ essayeront peut-être de passer par le sol ou le plafond. Ce serait possible si la Cité avait été construite par des architectes modernes. La réalité étant ce qu'elle est, les salles ne sont pas superposées, et personne ne sait où creuser. En revanche, l'une des parois de la chambre borde un tunnel abandonné depuis longtemps, auquel on accède par le niveau inférieur. Il faudrait déjà que quelqu'un s'en souvienne, puis que l'on retrouve le tunnel. Cerise sur le gâteau : toute la zone a été abandonnée parce qu'elle était instable. Et les PJ se retrouvent à donner des coups de pioche dedans…

RAGOTS ET COMMÉRAGES

N'oubliez pas que, dès les premiers jours, les personnages sont l'attraction numéro un de la Cité. Il y avait des années que les habitants n'avaient pas vu de « vrais » étrangers. Leurs faits et gestes sont donc examinés de très près, sans mauvaises intentions, mais ce n'en est pas moins crispant. Les PNJ qui les approchent sont ensuite interrogés par toutes les commères de la Cité. Cela permet à Ayse d'améliorer un peu son sort en échangeant des informations contre de petites faveurs. Les rapports des PNJ avec Nephrayah et l'Enfant sont passés au crible. (« D'accord, c'est elle sa mère. Mais alors, lequel est le père ? ») Les bizarreries les plus voyantes sont mises sur le compte de « drôles de coutumes étrangères », et on ne leur en tient pas rigueur, du moins pas dans un premier temps.

S'ils accomplissent des actions marquantes, elles seront également observées, démontées et décortiquées dans tous les sens… Une réputation, bonne ou mauvaise, naîtra de ces analyses qui, hélas, ne brillent pas toujours par la perspicacité.



ÉPIDÉMIE

L'un des chasseurs revient malade. Il tousse, tremble de fièvre… et en quelques jours, il infecte sa famille qui, à son tour, transmet la maladie à une bonne partie des résidents de la Cité. Livrée à elle-même, l'épidémie disparaît au bout d'une quinzaine de jours, en ayant fait une ou deux victimes parmi les plus faibles, enfants et vieillards. La maladie n'est pas très virulente, mais les personnages ne le savent pas… et l'Enfant non plus. S'il voit des gens qu'il aime cloués au lit, il les guérit, tout naturellement. Si les PJ le lui interdisent pour une raison ou pour une autre, il voudra comprendre pourquoi… et il leur désobéira probablement. Si rien d'autre n'est fait, cela peut être le coup d'envoi de la révélation des pouvoirs de l'Enfant.

CARAVANIERS

Une ou deux fois par mois, la Cité reçoit la visite d'une caravane venue, au choix, des territoires des clans éloignés ou, plus rarement, de l'extérieur du plateau. Dans le premier cas, les caravaniers traitent la Cité avec respect et ses habitants comme des proches — ce qu'ils sont. Dans le second, ils sont moins disciplinés, plus enclins à se saouler à l'alcool de rueg et à déclencher des bagarres. À ce détail près, ils ressemblent comme des frères aux hommes du plateau. Les mieux dégrossis ont visité Nople une fois dans leur vie, et ils remportent de gros succès, le soir à la veillée, avec des histoires de maisons volantes et « d'urikans en fer qui crachent le feu ».

Chaque convoi compte une dizaine de yacks de bât et une vingtaine d'hommes. Dans les phases I et II, il n'y a jamais de voyageur venu de l'extérieur parmi eux. Dès le début de la phase III, ce sera une autre affaire. Les marchandises ont peu de chance d'intéresser les PJ : il s'agit de soufre, de rueg séché, de peaux, de fourrures, de sel… Si vous désirez, pour les besoins d'un scénario, injecter un gadget technologique (des batteries pour le lecteur de disques optiques du sanctuaire, par exemple), un caravanier pourrait en avoir ramassé un sans trop savoir ce dont il s'agit.

LA TRAQUE DES MEURTRIERS

AMORCE

Si les PJ ont deux sous de bon sens, ils devraient s'inquiéter de trouver les responsables du massacre des Kyrims et des enfants. S'ils ne s'en soucient pas, les deux Kyrims de la bibliothèque leur en parleront d'emblée. La semaine suivante, un voyageur venu des terres du clan Zaraks parlera de l'attaque d'une vallée-forteresse isolée, non loin du site où Zerdan et les siens ont trouvé la mort. D'autres rapports suivront, de plus en plus inquiétants, jusqu'à ce que le groupe se décide à faire quelque chose.

LES INTERVENANTS

Les PJ sont les premiers concernés, bien sûr, mais moyennant un peu de diplomatie, ils peuvent obtenir le renfort du clan Zaraks. Le massacre a eu lieu sur son territoire, après tout… L'aide des Zaraks prendra la forme d'une vingtaine de fermiers costauds, équipés d'armes en plus ou moins bon état. Ils sont dirigés par le chef du clan en personne, Üwe Patte-en-Fer. Les Zaraks ont l'habitude de mettre en fuite des meutes de voulpes, et tous ont des histoires à raconter sur les shankréatures qu'ont combattues leurs pères et grands-pères. Personne n'en a jamais vu une, et il y a gros à parier que la plupart paniqueront lors de la bataille finale.

Par ailleurs, le clan Cidjï, basé tout près de là, est prêt à envoyer un groupe d'une dizaine de chasseurs pour participer à la traque, en dépit de la très vieille vendetta qui sépare les deux clans. Les PJ ont intérêt à garder les deux groupes soigneusement séparés, sous peine de voir des « accidents » se produire.

LES LIEUX

• **La vallée-forteresse d'Isman Zaraks** est une gorge étroite, fermée par une palissade faite en troncs de champignons séchés. Elle a été enfoncée. De l'autre côté, le fond de la vallée est jonché de cadavres

mutilés, tout comme les habitations troglodytes qui s'ouvrent dans la falaise, de part et d'autre. L'endroit abritait trente adultes. Les personnages en retrouvent une vingtaine. Certains ont été grossièrement dépecés.

• **Les recherches** se déroulent au sud du plateau dans la région des hautes plaines. Le sol est d'un blanc spectral, composé pour moitié de roche tendre et pour moitié de cendres volcaniques plus ou moins compactes (certaines zones fonctionnent comme des sables mouvants). La végétation est rare, la faune discrète à part quelques voulpes.

• **La bataille finale** aura lieu au pied d'un bouquet d'aiguilles rocheuses hautes d'une dizaine de mètres. L'ennemi peut s'y replier et s'y dissimuler…

RÉSOLUTION

Une bonne grosse bagarre ! Les shankréatures sont une dizaine. Sept d'entre elles sont des voulpes mutés à la peau translucide et aux crocs venimeux (l'un d'eux a une seconde tête tout à fait fonctionnelle). Les autres sont :

• Une créature bossue, velue comme un ours, à la tête déformée et aplatie.

• Un nain contrefait, sanglé dans une armure métallique rouillée.

• Un assemblage cauchemardesque de plumes et d'écailles, avec d'immenses yeux verts lumineux et un bec garni de crocs. Il draine l'énergie vitale à un rythme horrifique.

Inutile de simuler tout le combat, la piétaille des Zaraks est là pour se charger du gros œuvre.

LES SHANKRÉATURES

• Pour les voulpes mutants, reprendre les caractéristiques des voulpes, page 215 de DkE 2. La protection de ces monstres n'est pas de 1 mais de 3 points. De plus, une victime mordue par un de ces monstres (c'est-à-dire ayant perdu des points de vie) est automatiquement soumise à un poison dont les caractéristiques sont les suivantes : Virulence 4, Période : 1 jour, Dispersion : 1. Le voulpe à deux têtes peut attaquer plus souvent : Son total Hargne + Agresser s'élève non pas à 10, mais à 15 !

• Pour le nain, reprenez les caractéristiques de l'Écorché (page 183 de DkE 2), avec les modifications suivantes : Vie : 15, Pouvoirs Shankrs : Sceau des Ténèbres, Phobie, Gel.

• Pour la « chose » aux plumes, becs, et crocs, reprenez les caractéristiques de la Kharnit (page 184 de DkE 2, avec les modifications suivantes : Vie : 20, Pouvoirs Shankrs : Drain au contact (années), Remodelage, Plaie Purulente).

CONSÉQUENCES

• L'amitié et l'appui du clan Zaraks.

• La neutralisation des « troupes de choc » du Shankr. Hélas, il a d'autres serviteurs…

• À ce propos, si les PJ réfléchissent un peu, ils se rendront compte que ces créatures n'étaient pas très intelligentes. Alors que l'attaque du groupe de Zerdan témoignait d'un sens tactique développé… Autrement dit, les plus dangereux de leurs ennemis sont encore dans la nature.

• Si les PJ utilisent les pouvoirs de l'Enfant pour se soigner ou soigner les Zaraks blessés, ils donnent le coup d'envoi à sa déification…

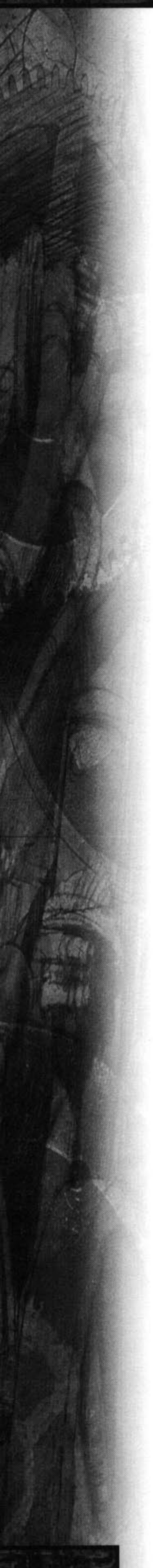
LA TRAQUE

Jets de Sens + Pister (SR5) tous les jours pour trouver des traces. Une fois le premier jet réussi, un autre jet de SR4 le lendemain, un troisième de SR3 le surlendemain. Si la piste est perdue, on repart à SR5. Jouez à fond l'ambiance de la traque, la nervosité des chasseurs, la camaraderie des bivouacs, les tensions entre les deux clans, etc.

LA MORT DE NEPHRAYAH

AMORCE

Depuis l'enlèvement de l'Enfant à Okhaen, Nephrayah est, sans le savoir, condamnée à mort. Au moment où l'Enfant a été arraché à sa mère, il lui a



instinctivement happé une partie de sa force vitale. Depuis, Nephrayah dépérit peu à peu. Son déclin est relativement lent. Commencez à le mettre en scène dès le voyage entre Okhaen et Nople. Rien d'inquiétant dans les premiers temps : de légers vertiges, des coups de fatigue, des maux de tête, des crises de larmes. Les symptômes s'aggravent peu à peu, allant jusqu'à de longs évanouissements pouvant durer plusieurs heures. Mentalement, la dégradation est plus lente. Nephrayah reste charmante, douce et consumée par l'envie de retrouver son enfant, mais pendant l'enquête à Istan et Nople, elle commence à avoir des absences… Les retrouvailles avec l'Enfant amènent un mieux temporaire mais, quelques jours après l'arrivée du groupe dans la Cité, elle se met au lit pour ne plus se relever.

LES INTERVENANTS

• **Les PJ.** Laissez-les croire que retrouver l'Enfant suffira pour que Nephrayah se rétablisse. Lorsqu'ils comprendront qu'il n'en est rien, laissez-les se poser des questions.

• **L'Enfant.** Il ne peut rien pour Nephrayah. En effet, son pouvoir de Soin fonctionne à partir de l'énergie dérobée à sa mère… et n'a donc pas d'effet sur elle.

• **Haşmir.** Le prêtre est désireux de se rendre utile. Il est aussi un peu rebouteux, mais ses remèdes ne font que ralentir l'agonie de Nephrayah. Cela dit, cela peut occuper les PJ pendant quelques scénarios. « Hum. Je pense qu'une tisane composée à partir de l'eau soufrée du grand geyser du nord pourrait peut-être lui sauver la vie. Évidemment, il faudrait que vous alliez en chercher. »

• **Dina.** La jeune femme a rapidement sympathisé avec Nephrayah. Elle passe beaucoup de temps à son chevet. C'est un bon moment pour la présenter aux personnages.

LES LIEUX

La chambre de Nephrayah, au second étage de la Cité. Elle n'a rien de particulier, à part une épaisse couverture en peau d'urs, offerte par Dina.

RÉSOLUTION

Si vous vous sentez suffisamment aguerri, l'agonie de Nephrayah peut faire une belle scène. C'est l'heure des confidences et des adieux… Sur son lit de mort, elle confie la garde de l'Enfant aux personnages. À défaut, si vous craignez que la scène ne tourne au ridicule, il suffit de faire mourir la mère au cours de la nuit. Dans les deux cas, elle s'éteint paisiblement, sans souffrances.

CONSÉQUENCES

L'Enfant, gravement choqué, pleure de toutes les larmes de son corps pendant plusieurs jours. Tous les personnages ne seront pas de trop pour le consoler. Passés ces premiers jours, l'Enfant va poser les inévitables questions qui trottent dans la tête de tous les enfants dans ce cas : « Où elle est partie maman ? », « Où on va quand on meurt ? » et aussi « Pourquoi je n'ai pas pu la soigner ? ». Espérons que les personnages sauront trouver les mots justes et les gestes réconfortants dans cette triste situation !

LA CÉRÉMONIE DU NOM

AMORCE

L'usage de la région d'Okhaen veut qu'un enfant ne reçoive de nom qu'aux alentours de sa cinquième année, lorsque ses parents sont à peu près sûrs qu'il survivra. Nephrayah s'y était conformée. L'Enfant n'a donc pas de nom. Sur le plateau, où le baptême a lieu beaucoup plus tôt (aux alentours de trois ans), c'est une étrangeté. Si aucun des personnages n'y pense, Maryam leur soufflera l'idée, de manière plus ou moins appuyée : « Vous élevez un enfant ou vous faites pousser un légume ? Allez me faire baptiser ce gosse ! » Cela peut aussi être un bon moyen de distraire l'Enfant du chagrin causé par la mort de sa mère ou, une fois de plus, de mettre en scène les prémices de sa transformation en dieu vivant.

INTERVENANTS

• **L'Enfant.** Il est très impressionné par ce premier rite de passage. Si vous le souhaitez, il peut avoir une idée bien arrêtée quant à la manière dont il veut s'appeler… et elle ne cadre pas nécessairement avec les choix des personnages, ni même avec sa future mission.

• **Les PJ.** Leur choix sera déterminant. Laissez-les se creuser la tête pour de bon. Flinguez discrètement les idées de nom les plus grotesques par la voix de PNJ bien intentionnés.

• **Hagmir.** Il présidera la cérémonie sans rater cette magnifique occasion de faire l'important.

• **Maryam, Dina** et les autres femmes de la Cité. Elles passent les jours qui précèdent la cérémonie à glisser aux personnages des suggestions de nom de bon augure, autrefois portés par un ancêtre puissant.

LIEUX

La cérémonie du Nom n'est pas tout à fait une cérémonie religieuse, mais elle s'en rapproche beaucoup. Elle se déroule dans l'ancienne église, une grande salle brillamment éclairée et recouverte d'inscriptions et de motifs religieux de l'Avant. Taillée dans la roche, elle comprend deux rangées de lourds piliers et une petite chapelle latérale ornée de bas-reliefs très érodés, où l'on reconnaît encore le visage du Christ et celui de la Vierge Marie.

RÉSOLUTION

La famille et les proches s'assemblent dans l'église. Pendant ce temps, l'Enfant est conduit dans une pièce attenante, où il est examiné par quatre femmes, qui s'assurent qu'il ne présente pas de difformités et qu'il n'a pas été touché par les Ténèbres. (L'Enfant a peur, ne veut pas y aller, etc.)

L'examen terminé, la plus âgée des matrones (Maryam, en l'occurrence) conduit l'Enfant à celui qui sera son père légal. Lequel des PJ s'y colle ? Le père présente l'Enfant à l'assemblée pendant qu'Hagmir psalmodie une prière à l'Un dans une langue que personne ne comprend. L'Enfant doit ensuite approcher de l'autel. Hagmir le bénit et lui remet un petit poignard (en fibre de rueg peinte, c'est un symbole, pas une arme !). Il est assez âgé pour que les spectateurs s'attendent à ce qu'il prononce quelques mots — pas un vrai discours, juste une ou deux phrases sur le thème « merci à tous d'être là ».

Ensuite, les spectateurs passent dans la salle voisine, où un repas de fête les attend… si les PJ ont fait l'effort de s'en occuper.

Dans l'ensemble, ce sera une belle journée. Qu'elle soit dépourvue d'incidents majeurs ne veut pas dire qu'il ne va rien s'y passer ! Dina pourrait séduire un PJ. L'Enfant pourrait manger à se rendre malade. Hagmir et Morög pourraient avoir une énième algarade sur des motifs futiles. Dans les jours qui viennent, les PJ vont devoir rendre des visites protocolaires à Hagmir et à Maryam, et leur faire des cadeaux tout aussi protocolaires : une couverture en peau de chèvre pour le prêtre, une corbeille pleine de gâteaux de rueg pour la matrone.

CONSÉQUENCES

Rien de notable, sinon que l'organisation d'une fête est un bon moyen de faire interagir les PJ avec quantité de gens… et donc de les faire mieux connaître, voire de les rendre populaires s'ils sont sympathiques.

PHASE II — LA RÉVÉLATION

DURÉE

Quelques semaines.

SCÈNES CLÉS

Le miracle, les premiers convertis.



LE MIRACLE DU MONSTRE

AMORCE

Ce scénario repose sur Derven Mollan. Faites en sorte que les PJ soient informés assez tôt de l'existence du « monstre des montagnes ». Gardez-le à l'arrière-plan pendant la phase I. Par l'intermédiaire des caravaniers, donnez de ses nouvelles de temps à autre. Il a été vu ici, il a dévoré des chèvres sauvages là, il a donné la peur de sa vie à telle bergère…

Comme pour tous les scénarios de cet acte, deux débuts sont possibles : soit les PJ s'y intéressent eux-mêmes, soit les PNJ prennent le problème en main… jusqu'à un certain point. Dans le premier cas, essayez, par l'intermédiaire des PNJ, de faire passer l'idée que Derven n'est pas juste un « monstre » à trucider. Morög fait ainsi remarquer que, banni ou pas, le clan Mollan a encore des droits sur lui. S'il est capturé, ce sera aux anciens de son clan de décider de son sort. Hagmir, quant à lui, insiste pour lui donner une dernière chance de rédemption aux yeux de l'Un, même s'il ne voit pas très bien comment faire.

Si les PJ se désintéressent du problème, un soir, trois hommes débarquent à la Cité, traînant derrière eux une lourde cage. Ce sont des chasseurs du clan Mollan. De leur propre initiative, ils sont partis chasser le monstre. Ils sont parvenus à le capturer mais, au dernier moment, ils n'ont pas pu se résoudre à le tuer. Ils ne savent absolument pas quoi en faire, et veulent demander conseil à Morög avant de rentrer chez eux.

LES INTERVENANTS

• **Derven.** Lorsque vous le présenterez aux PJ, soulignez son côté bestial. Il reste capable de parler, mais il a énormément de mal à formuler des phrases cohérentes. La plupart du temps, il se contente de grommeler des mots sans suite.

• **Morög et Hagmir.** Si ce mini-scénario est joué pendant la phase II, c'est un bon moment pour mettre en scène leur changement d'attitude vis-à-vis des PJ. Ceux-ci ont prouvé leur valeur, la rumeur prétend que l'Enfant est un faiseur de miracles… Bref, on sollicite leur avis, et même si on ne le suit pas toujours, on l'écoute.

LES LIEUX

• **Le repaire du monstre.** Derven se déplace sans cesse dans l'Obscur, mais il suit un circuit relativement régulier et assez prévisible. Il revient toujours aux mêmes cavernes. Il dort peu, mais il est aussi vulnérable que n'importe qui aux intempéries. Après quelques jours de recherches, les PJ le coincent dans une ancienne église troglodyte, à flanc de falaise. Le mur ouest s'est écroulé, la voûte est fendue sur toute sa longueur, mais les parois sont encore ornées de magnifiques fresques byzantines représentant le Christ en majesté, les apôtres, la crucifixion…

• **La cellule.** La Cité n'a pas de prison permanente. D'un autre côté, les innombrables chambres vides peuvent être transformées en cellules sans grandes difficultés. Il suffit d'ajouter une porte solide…

RÉSOLUTION

D'une manière ou d'une autre, l'Enfant verra Derven. (Si les PJ l'en empêchent, il finira par se glisser jusqu'à sa cellule en compagnie de Sîdan « juste pour voir ».) Il contemple le « monstre » sans marquer la moindre frayeur, s'approche de lui, lui prend la main…

Derven est soudain nimbé d'un halo bleuté, qui s'éclaircit peu à peu jusqu'à devenir d'un blanc laiteux. Ses traits ravagés se détendent, s'apaisent… et changent. Très lentement, les marques de la lèpre s'effacent. Puis, alors que le halo se charge de veines noires, les stigmates de l'archessence sombre disparaissent. À la place du monstre se tient un vieil homme amaigri, hagard, mais parfaitement humain. Quant à l'Enfant, épuisé, il fond en larmes. Par la suite, il sera incapable d'expliquer ce qui s'est passé. Il a « juste voulu l'aider ». Idéalement, la scène devrait se dérouler en public mais même si elle n'a pas d'autres témoins que Derven lui-même, elle fonctionnera…

CONSÉQUENCES

Cette fois, c'est clair : l'Enfant fait des miracles. Derven, régénéré, devient le plus actif de ses propagandistes. Il refuse de rentrer sur les terres de son clan, préférant s'installer dans la Cité. Il passe une bonne partie de son temps aux côtés de l'Enfant (ou, si les PJ le tiennent éloigné, à le suivre à distance). Il raconte « son » miracle, encore et encore, à qui veut bien l'entendre. Et il finit par être écouté.

L'AFFRANCHISSEMENT DES ESCLAVES

AMORCE

Très tôt, les personnages se rendront compte du véritable statut d'Ayse. Dans la Cité, elle le partage avec onze autres malheureux. Tous sont raisonnablement bien traités, mais ils n'en restent pas moins des esclaves, soumis aux caprices de leurs maîtres. À la décharge de ces derniers, ils n'abusent pas de leur autorité, et ne sont pas nécessairement bien riches…

Les PJ peuvent à bon droit estimer que ce n'est pas leur affaire, mais :

En une ou deux occasions, on leur fait sentir que s'ils se montrent vraiment trop pénibles, leur condition d'étrangers pourrait suffire à leur valoir l'esclavage. Tous les esclaves de la Cité sont d'anciens marcheurs, après tout.

La notion d'esclavage fascine l'Enfant. Il ne cesse d'y revenir, d'en parler… visiblement, il ne la comprend pas, et elle lui fait un peu peur.

Ayse se rend compte qu'elle a peut-être une carte à jouer avec l'Enfant. Elle essaye de le pousser à l'aider, par exemple en lui faisant déclarer en public qu'il est mal de posséder d'autres personnes. Dans la mesure où c'est effectivement l'avis de l'Enfant, elle n'aura guère de mal à y parvenir. À partir de là, les PJ sont obligés de réagir aux propos de leur fils, que ce soit pour les approuver ou pour les rejeter.

LES INTERVENANTS

• **Ayse.** Elle ne veut qu'une chose : sa liberté à elle. Celle des autres esclaves serait un bonus, mais elle n'y tient pas particulièrement.

• **Maryam.** Propriétaire d'Ayse, elle n'a pas la moindre intention de la libérer. Les deux femmes ne s'aiment guère, et puis affranchir les esclaves « va contre la coutume ».

• **Les autres esclaves.** Ils ont tous des aspirations différentes, qui vont en gros de « faire ma vie ici, épouser la fille de mon maître et me faire oublier » à « couper la gorge de tous ces salauds » en passant par « rentrer au pays ». Ils ne sont pas d'accord sur les méthodes à adopter. Sans une impulsion extérieure, ils n'arriveront jamais à rien.

• **Les autres propriétaires.** Pour la plupart des artisans, ils se rangent derrière Maryam.

• **Morög.** Il n'a pas la moindre intention d'imposer quoi que ce soit à qui que ce soit. Il tient beaucoup à la paix de son ménage, mais d'un autre côté, il respecte l'Enfant et les personnages…

• **Hagmir.** Le prêtre cherche toujours un moyen de se faire bien voir par l'Enfant et, accessoirement, de pourrir la vie de Morög. Il se fera donc un plaisir de rappeler que rien dans la religion de l'Un ne cautionne l'esclavage.

LES LIEUX

Toute cette affaire va se régler dans l'enceinte de la Cité.

RÉSOLUTION

En gros, la crise peut se nouer, éclater et se dénouer de trois manières.

• **Mystique.** Tout le monde n'écouterait pas Hagmir. Tout le monde n'écouterait sans doute pas l'Enfant. Mais si tous les deux parlent d'une seule voix ? Leur poids suffira peut-être à convaincre les pro-



priétaires d'esclaves à y renoncer. Ce sera d'autant plus facile que les pouvoirs de l'Enfant seront connus et utilisés — plus ils simplifient la vie des habitants de la Cité, moins ces derniers ont besoin d'esclaves, après tout.

• **Diplomatique.** Si les PJ préfèrent prendre les devants, de longues discussions avec les propriétaires d'esclaves les attendent. L'idée est de les convaincre de renoncer à leurs esclaves. Les arguments philosophiques portent peu, la notion de droits de l'homme n'ayant pas survécu au cataclysme. Des arguments pratiques seront mieux reçus. Reste à les trouver. « Ils sont très excités et ils risquent de vous égorger dans votre lit » marchera nettement mieux que « au fond, vous n'en avez pas besoin », qui est manifestement faux.

• **Violente.** Ayse et les autres sont entravés et ne pourraient pas survivre à l'extérieur. Mais s'ils estiment qu'ils n'ont plus rien à perdre, rien ne les empêche de se révolter quand même. Ils peuvent prendre une ou deux familles en otage, se barricader dans un cul-de-sac, et attendre qu'on vienne les déloger. Les gardes ne sont pas très chauds pour mettre la vie des otages en danger. Les PJ auront-ils le cœur d'aller massacrer des pauvres types mal armés ?

CONSÉQUENCES

• Si les personnages n'ont pas été bons diplomates, une brouille durable avec Maryam va s'installer. Elle a peut-être pris conscience qu'elle avait tort, mais elle n'est pas du genre à le reconnaître. Elle risque fort, dans les semaines et les mois qui suivent, de ne plus communiquer avec les personnages qu'à l'aide d'intermédiaires, et de les ignorer soigneusement lorsqu'elle les rencontre par hasard.

• L'affranchissement ne concerne que les esclaves de la Cité… en théorie. En pratique, Ayse envoie Radiu, un autre ex-esclave, propager la bonne nouvelle dans les vallées-forteresses des clans les plus proches. De là, le mouvement va faire tache d'huile. Au bout de quelques semaines, un flot régulier et continu d'esclaves évadés arrive à la Cité, précédant de peu les récriminations des chefs de clans. Si les personnages choisissent de les ignorer, elles sont rapidement suivies de menaces. C'est une bonne occasion de pousser les PJ à prendre une décision difficile sous les yeux de l'Enfant. Faut-il jouer la sécurité et livrer tout le monde ? Ou tenir bon, au risque — tout à fait réel — de voir les chefs de clan investir la Cité pour les récupérer ? Le confort ou l'héroïsme ? L'attitude des PJ pèsera lourd dans la vision du monde de l'Enfant.

LA « PROFANATION » DU KÖRAK

La salle où se réunissent les chefs de clan est sacrée. Nul ne peut y pénétrer sans leur aval. Le châtiment des contrevenants est une sévère bastonnade. L'Enfant décide d'aller y jouer, et se fait attraper à la sortie par Maryam. Celle-ci ameute tout le monde…

Va-t-on châtier « l'Enfant-Miracle » ? Si oui, qui osera porter la main sur lui ? Les volontaires ne se bousculent pas, alors que Derven se porte volontaire pour subir la punition à sa place. Et puis, que faisait-il dans la salle ? Jouait-il ? Priait-il ? Communiait-il avec l'Un ? Se préparait-il à renverser les chefs de clans ? (À cinq ans, il serait précoce, mais on a vu des rumeurs plus idiotes recevoir davantage de crédit.) En dernier ressort, ce sera aux PJ de trancher. Après tout, ils sont ses pères.

LES CARAVANIERS INCROYANTS

AMORCE

Une caravane venue de l'extérieur du plateau arrive à la Cité. Lors de leur traversée du territoire des clans extérieurs, les caravaniers ont entendu des rumeurs sur les « miracles ». Visiblement, cela les intrigue. Ils passent énormément de temps à poser des questions sur l'Enfant et ses pouvoirs. Leur curiosité n'est pas inhabituelle, mais elle a quelque chose de gênant. En effet, au bout d'un ou deux jours, leur chef a une idée brillante : un Enfant guérisseur pourrait être bien utile à leurs affaires… mieux, il pourrait être une source de revenus appréciables.

LES INTERVENANTS

• **Buyük Brise-nuque** est un colosse vêtu de peaux d'urs, avec des petits yeux méchants enfouis sous des tas de plis graisseux. Il ne se sépare jamais d'un fouet clouté, qu'il manie en expert. Il est violent, cupide, insensible, parfois cruel quand il peut l'être sans risque…

• **Yrga,** son épouse, est une mégère osseuse d'une cinquantaine d'années. Elle n'est pas très intelligente, ne comprend pas grand-chose au monde extérieur, et a tendance à cogner sur ce qu'elle ne comprend pas.

• **Syf, Kafour et Mehem** sont les frères de Buyük, et ils lui ressemblent beaucoup, en un peu moins forts et un peu moins malins. Mehem est le seul qui ait quelque chose qui ressemble à des scrupules, et encore, uniquement par intermittence.

Contrairement à ce que les PJ s'imagineront certainement, aucun d'eux n'appartient au Konkal, ni à aucune autre faction organisée. Cela ne les empêche pas d'être dangereux.

LES LIEUX

Les cinq caravaniers ont élu domicile dans deux alcôves du premier sous-sol, juste à côté de leurs yaks. Les courants d'air sont plus froids que dans le reste de la Cité, et on entend parfois le vent siffler à la surface, mais les deux braseros entretiennent une douce chaleur.

RÉSOLUTION

Buyük veut l'Enfant, et passe beaucoup de temps à se demander comment l'obtenir. Avant de se décider à agir, il a de longues discussions à ce propos avec ses frères. Sa première démarche sera de faire une offre aux PJ (il ne croit pas un instant qu'ils soient « ses » pères, quelle idée grotesque !). Que veulent-ils en échange ? Il n'a pas grand-chose à offrir, à part du sel, des fourrures et une nuit avec Yrga (une perspective à lever le cœur des PJ les plus endurcis !). Il reviendra à la charge plusieurs fois, offrant chaque fois un peu plus, et terminant par une proposition d'association sur le thème « on part ensemble, on partage honnêtement les bénéfices. »

À ce stade, un bon coup de pied au derrière suffira à le dissuader… provisoirement. Il se ravisera au bout de quelques jours.

Si les PJ se contentent de refus verbaux, Buyük décidera qu'ils sont « faibles », et organisera une tentative d'enlèvement. Elle ne brille pas par la subtilité : Kafour essaiera d'attirer l'Enfant au premier sous-sol avec une histoire plus ou moins foireuse (« Yrga est malade, elle a besoin que tu viennes la soigner »). Ensuite, ils lui sautent tous dessus, le fourrent dans l'une des fontes des yaks, et quittent la Cité.

Si mal montée que soit sa tentative, il y a une chance qu'elle réussisse si les PJ ne sont pas vigilants. Dans ce cas, il ne leur restera plus qu'à partir à leur poursuite. Les yaks ne sont pas bien rapides, et ils les rattraperont au bout d'une demi-journée.

CONSÉQUENCES

Buyük et les siens pourraient devenir des adversaires récurrents, servir de guides et/ou de gros bras aux PNJ de la dernière partie de cet acte. Ils ne renoncent jamais complètement à leurs rêves de richesse, et tenteront peut-être de doubler leurs employeurs…

La manière dont les personnages auront pris la défense de l'Enfant influera sur la manière dont il les perçoit. À ce niveau, mal gérer la crise pourrait même s'avérer un atout : l'Enfant sera beaucoup plus impressionné par un sauvetage héroïque dans l'Obscur que par une simple dispute avec « le méchant monsieur ».

BUYÜK ET LES SIENS

Pour Buyük, reprenez les caractéristiques de l'archétype Mercenaire, p. 48 de DkE 2, avec les différences suivantes : Buyük n'est pas un sombre-fils, et sa force n'est donc que de 4. Ses points de vie ne sont que de 17, et il est armé d'un laniard (Dommages +3). Les frères de Buyük ont les mêmes caractéristiques, avec les différences suivantes Force 3, Vie : 14, armes : Coquefer (Dommages +2).



LES PREMIERS CONVERTIS

AMORCE

Les pouvoirs de l'Enfant s'affirment et se développent. Leur existence est désormais de notoriété publique dans la Cité. Les caravaniers quittent la Cité avec des récits amplifiés et déformés de ses « miracles ». Or, le peuple du plateau est porté au mysticisme, et a une solide tradition de vénération pour les « saints ».

LES INTERVENANTS

Ce premier noyau de fidèles s'étoffera... Vers le milieu de la Phase III, ce petit groupe sera à la tête d'une centaine de personnes, toutes fermement convaincues que l'Enfant est un demi-dieu, et que les personnages sont, au minimum, des saints.

• **Derven** est le premier et le plus visible des convertis. Il utilise sans vergogne son statut de « miracle vivant » pour se rendre populaire, mais il n'est ni assez intelligent ni assez charismatique pour prendre la tête du mouvement.

• **Jehoud** est un artisan potier âgé d'une trentaine d'années. C'est un mystique, dont les sermons exaltés sur la gloire de l'Un agacent Hagmir depuis des années. Jehoud est un orateur doué et un excellent débatteur. Il décide rapidement que l'Enfant est le Messie envoyé par l'Un pour sauver Sombre-Terre, et entreprend d'interpréter ses moindres attitudes pour le faire coller à ce rôle.

• **Micah** est un petit éleveur bedonnant, et l'ami le plus proche de Jehoud. Autant celui-ci est coupé des réalités quotidiennes, autant Micah est terre-à-terre. Bien sûr, il croit au Messie, mais il voit aussi tout ce que celui-ci peut apporter à la Cité sur un plan pratique. Quelques jours avant l'arrivée des premières vagues de pèlerins, Micah ouvrira la première auberge du plateau. Il accepte les lux, mais aussi les récits, les cartes, les objets, les services. Les Salles de Micah, au quatrième niveau, deviennent vite un gigantesque marché aux puces permanent.

• **Tayeka** est une jeune fille venue de l'un des clans de l'ouest, qui fait partie des rares gardes à plein temps de la Cité. Elle ne s'étend pas sur son passé, et personne ne lui demande rien (si les PJ creusent, ils découvrent une sombre histoire de viol et de vengeance). La vénération de l'Enfant devient vite le centre de son existence. Si vous voulez compliquer encore la situation, elle peut y ajouter un amour non partagé pour l'un des personnages.

• **Reas** était aveugle d'un œil, jusqu'à ce que l'Enfant fasse disparaître sa cataracte... sans le toucher, juste en le croisant dans un couloir. Ce grand gaillard brun jalouse intensément Derven, qui a eu droit a un miracle beaucoup plus impressionnant. Il passe une

LA QUESTION DES BRIGANDS

Le problème des brigands peut être géré à cette phase où à la suivante, mais il ne pourra pas être ignoré très longtemps. Les pèlerinages vont générer un trafic accru. Patras et ses hommes vont s'en donner à cœur joie. Si les PJ laissent faire, des tas de braves gens vont être dépouillés jusqu'à l'os et/ou réduits en esclavage.

Selon les inclinations des personnages, la situation peut évoluer de plusieurs manières. S'ils sont intelligents et portés sur la négociation, une solution « tout diplomatique » est possible. Dans ce cas, Patras accepte de protéger les caravanes, moyennant un petit pourcentage. De fait, sa bande devient une force de police et, à terme, un nouveau clan... Si les PJ préfèrent les solutions simples et violentes, une expédition regroupant la plupart des clans du nord et de l'ouest est envisageable. L'éradication pure et simple des brigands exigera deux ou trois raids, précédés d'un bon travail de renseignement (où sont leurs repaires ?). Évidemment, Patras ne reste pas les bras croisés à attendre qu'on l'extermine. Il lance des contre-offensives. Au pire, il enverra un commando occuper la Cité. Une fois maître des lieux saints, il envisage de négocier un nouveau modus vivendi avec les PJ et les chefs de clan. Évidemment, s'il s'aperçoit que l'Enfant fait partie de ses prises, d'autres idées, plus ambitieuses, pourraient lui venir.

La mort de Patras ne mettra pas fin au brigandage. Trop d'hommes du clan Cidjï sont maraudeurs à temps partiel. Ils attendent le départ des PJ, élisent un nouveau chef, se trouvent de nouveaux repaires et reprennent le métier comme à l'ordinaire. Ils seront juste un peu moins gourmands que Patras.

bonne partie de son temps à mettre des infirmes en présence de l'Enfant, en espérant qu'il accomplira un nouveau « prodige ».

• **Doriuynia** est une femme mûre mais encore belle, aux longs cheveux roux. Amie de Micah, maîtresse occasionnelle de Jehoud et de Reas, elle occupe une position particulière dans le groupe : c'est la seule qui sache lire et écrire. Dès le premier miracle, elle commence à composer une Chronique de l'Enfant-Miracle. Pensez à elle comme à une journaliste particulièrement curieuse. Elle veut tout savoir de Nephrayah, des personnages, des premières années du Messie, etc.

• **L'épidémie de mysticisme** touchera les PNJ principaux à des degrés divers. Ayse a du mal à considérer qu'un gamin puisse être le Messie. Elle admet qu'il a des pouvoirs, mais avant de venir sur le plateau, elle a entendu parler des Initiés, et elle le raccroche confusément à ces récits. Dina est plus pragmatique. « Que ce petit ait des pouvoirs, c'est entendu. Mais ce qui compte, c'est qu'il soit nourri et qu'il n'ait pas froid. » Fasil adopte une position similaire, en y ajoutant des rudiments d'éducation.

LES LIEUX

La Cité toute entière est concernée.

RÉSOLUTION

Les premiers jours, les petits groupes de fidèles qui suivent les personnages devraient leur apparaître comme une nuisance mineure, plus folklorique qu'autre chose. Petit à petit, leur présence devient de plus de plus sensible, voire pesante.

Après tout, ces gens sont des disciples, et ils ont besoin de maîtres… L'Enfant n'étant pas toujours disponible, les PJ font d'excellents points d'ancrage. Leurs réflexions sont enregistrées, commentées et analysées. On leur demande leur opinion sur des sujets allant du parfaitement trivial au complètement abscons (de « est-il licite de se vêtir de peau de voulpe ? » à « quel est le plus important des commandements de l'Un ? »)

D'une manière ou d'une autre, après s'être plus ou moins débattus, il faudra que les personnages se résignent : ils sont désormais au cœur d'un mouvement religieux. Ils ont la possibilité de l'influencer, mais plus de l'interrompre. La seule chose qui pourrait décourager les fidèles serait de les massacrer, et cela traumatiserait très profondément l'Enfant. Accessoirement, cela risquerait d'amener l'expulsion des PJ de la Cité, voire leur exécution par une foule enragée…

CONSÉQUENCES

Les personnages sont moins libres de leurs mouvements que dans la Phase I. Les fidèles les épient en permanence. Leurs intentions sont excellentes, mais à la longue, cette surveillance est insupportable. L'Enfant s'en plaint d'ailleurs à une ou deux reprises. Cela dit, elle n'a pas que de mauvais côtés. Où qu'il aille, l'Enfant bénéficie à présent d'un service de sécurité discret et hautement motivé (à défaut d'être très efficace). Dans le même ordre d'idée, les personnages ont maintenant un réseau d'assistants dévoués.

L'autre conséquence est plus difficile à cerner, mais aussi plus importante. C'est une question d'autorité. Les disciples de l'Enfant ont tendance à régler leur vie sur lui. Cela implique de lui soumettre leurs problèmes… et quand il ne sait pas quoi dire ou faire, à se tourner vers ses proches : les PJ. Ceux-ci vont se retrouver à gérer des conflits d'intérêt, des affaires conjugales, des disputes familiales… toutes choses qui normalement, sont du ressort de Morög. Celui-ci ne semble pas s'en formaliser dans un premier temps… mais il n'acceptera pas d'être mis sur la touche. Il faudra au minimum que les personnages le consultent régulièrement, reconnaissent ses mérites en public, et ainsi de suite. Sinon… eh bien, il a toujours le pouvoir de les faire expulser.



PHASE III — BÂTISSEURS D'UNE CITÉ NOUVELLE

DURÉE

Aussi longtemps que cela vous semblera nécessaire ou amusant, sans doute plusieurs mois.

SCÈNES CLÉS

Aucune, sinon l'arrivée des représentants des différentes factions, qui amorce les deux derniers actes de cette campagne.

LES PÈLERINS

AMORCE

Les premiers pèlerins arriveront peu après le premier vrai « miracle » de l'Enfant. Un marcheur isolé par ici, un invalide qui s'est joint à une caravane par là. Puis de petits groupes. Puis des caravanes entières. La Cité se remplit à vue d'œil. L'Enfant n'arrive plus à soigner tout le monde. Même un adulte aurait du mal à réconforter et à soigner des centaines de malades par jour. En fait, même une équipe d'adultes n'y parviendrait pas. Certains jours, l'Enfant semble accepter son rôle. À d'autres moments, il redevient un gamin terrorisé à qui tous ces gens sont en train de voler son enfance. Il lui arrive aussi de s'enfermer des jours durant dans sa chambre, refusant de voir quiconque à l'exception de ses pères (et encore, pas tous, juste ses préférés). Étrangement, la plupart des pèlerins comprennent ses difficultés et compatissent avec lui. Ce n'est pas le cas de tout le monde, bien entendu, mais cet aspect du maintien de l'ordre pose peu de problèmes. D'autres sont plus délicats. Des rixes éclatent, il y a des histoires de vol, peut-être même un ou deux meurtres…

LES LIEUX

La Cité, une fois de plus, mais ce n'est plus celle que les personnages ont connue. Elle se remplit à toute vitesse. Les repères changent. Des zones condamnées au silence et aux ténèbres depuis des siècles se transforment du jour au lendemain en quartiers vivants. Ici et là, des pèlerins peu désireux de s'installer dans les sous-sols les plus profonds tentent de creuser de nouvelles galeries. De nouveaux points de repère apparaissent, comme le marché de Micah. Le vocabulaire des résidents s'enrichit de mots extérieurs au plateau.

L'Enfant et les personnages se trouvent au cœur de ces changements. Quels que soient les quartiers qu'ils se sont choisis, ils ont droit à une garde d'honneur — ils la partagent avec Derven, Jehoud et les autres disciples de la première heure. S'ils le désirent, les dons des pèlerins leur permettent de vivre dans un luxe incroyable, digne des plus fameux prôneurs de Phénice. Plus que jamais, leurs faits et gestes sont observés, commentés, déformés. Sans vraiment le vouloir, ils lancent des modes. On copie leurs vêtements, leurs expressions favorites font bientôt partie du langage courant. Essayez de leur donner l'impression que la moindre de leurs bourdes, une fois interprétée par leurs fidèles, risque d'avoir des conséquences tragiques pendant des siècles.

LES INTERVENANTS

Les disciples prospèrent. Selon la manière dont les personnages se comportent avec eux, ils se contentent de profiter de leur influence et de leurs relations — soi-disant — privilégiées avec l'Enfant et les personnages, ou ils accomplissent un vrai travail en aidant les PJ à ordonner le chaos.

Quant aux pèlerins, ils grouillent. Les quelques exemples qui suivent chaque catégorie sont juste là pour vous donner des idées. N'hésitez pas à en ajouter — vous y serez probablement obligé, d'ailleurs. De plus, la liste des catégories peut être étendue si vous prenez un peu de temps pour y réfléchir. Vous pouvez y ajouter, par exemple, les marchands du temple (Micah, ou les caravaniers qui décuplent leurs tarifs pour les pèlerins).

LES MYSTIQUES

La majorité des visiteurs est là pour voir l'Enfant, le toucher, voire éventuellement pour échanger quelques mots avec lui. Les plus optimistes espèrent obtenir son aide pour résoudre un problème qui les tracasse. Sur ce point, les préoccupations des humains n'ont pas changé depuis des siècles : comment attirer l'attention de la personne que j'aime ? Comment retrouver un amour perdu ? Comment combler ce petit vide au centre de mon âme ? Bref, comment être heureux ?

• **Benyam** est un gros marcheur qui, visiblement, a eu plus que son lot de coups durs. Lors de l'un de ses premiers voyages, il a dû abandonner Syza, un ami d'enfance. Il était blessé, et ils n'auraient pas pu s'en sortir à deux. Syza a accepté son sort, mais cela n'empêche pas Benyam de rêver de lui toutes les nuits depuis vingt ans.

• **Eruill** est en quête de réponses plus générales. Cette ancienne prôneuse renégate se joindra à la petite faction de Jehoud. Elle en viendra vite à se persuader qu'elle ferait une excellente mère adoptive pour l'Enfant. Elle se trouvera deux ou trois fidèles, coupera les ponts avec Jehoud, et commencera à expliquer à qui veut bien l'entendre que les « pères » de l'Enfant ne représentent que la première partie de son destin. D'autres guides doivent prendre la suite, à commencer par elle. Selon votre humeur, elle peut être ridicule, dangereuse… ou les deux.

• **Qades Cikandür** est un artisan d'une quarantaine d'années, qui n'aime plus sa femme, mais est désespérement amoureux d'Ayesha, la fille de ses voisins. Il est parti en pèlerinage pour se changer les idées, mais il espère vaguement que l'Enfant lui conseillera de répudier sa femme et d'épouser Ayesha. Rapportés à l'échelle du cosmos, ses problèmes sont ridicules, mais si personne ne fait rien, ils ne tarderont pas à le pousser au suicide.

• **Sindiji** est un petit homme à la peau foncée, qui vient de quelque part à l'est. Il est aussi placide et contemplatif qu'on peut l'être après un voyage de trois mille kilomètres dans l'Obscur. Il estime à tort que l'Enfant est un avatar de Lumière, et rejoint les rangs de ses disciples. Il passe son temps assis à ses pieds, à noter la moindre de ses paroles. Dans son genre, il est aussi fanatique que Jehoud et ses amis, mais sa personnalité est nettement plus reposante.

LES MALADES

Parmi les pèlerins, une forte minorité souffre de divers maux. Les bobos bénins sont rares — nous sommes sur Sombre-Terre, et peu de gens s'inquiètent d'une fracture ou d'une toux persistante. Reste une foule de maladies qui vont du sérieux au mortel à courte échéance. Certaines s'avèrent inguérissables, même avec les pouvoirs de l'Enfant. Les cancers, les leucémies et certaines maladies virales sont particulièrement résistants aux « miracles ».

Il arrive des dizaines de malades par semaine, mais l'Enfant ne peut en guérir que quelques-uns par jour. Puisqu'il est impossible de soigner tout le monde, qui va se charger du tri ? Et sur quels critères ? Pire, qui va expliquer cela à l'Enfant ? Les arguments rationnels s'émoussent sur sa volonté de bien faire et de rendre tout le monde heureux.

Selon la manière dont les personnages résolvent ces questions, l'ambiance et le décor de ce scénario changeront un peu. À une extrémité du spectre, des gardes brutaux font un tri sommaire entre les plus touchés, et matraquent ceux qui réclament un tour de faveur. À l'autre, des guérisseurs se chargent d'un premier examen, soignent les cas bénins, soulagent les incurables et dirigent tous les autres vers l'Enfant.

• **Makir** est un petit garçon, pas beaucoup plus vieux que l'Enfant, amené par sa mère. Il souffre de terribles problèmes osseux. Il est bossu, avec une jambe plus courte que l'autre, et un bras atrophié. La douleur est constante et, à part un miracle, il n'a aucun espoir de guérir. L'Enfant ne réparera pas les difformités, mais il les empêchera de s'aggraver, et « changera ses os » juste assez pour qu'il puisse avoir une croissance relativement normale.

• **Estevenn** est un vieux marcheur rongé par la crachetout. Il passe ses nuits à suffoquer, et ses journées à cracher des glaires sanguinolents. Venir à la Cité a épuisé ses dernières forces, et il doute fort que l'Enfant puisse faire quoi que ce soit pour lui. Il se prête au jeu quand même, avec un mélange de fatalisme et de cynisme. (« Rien n'est gratuit en ce monde. J'attend que vous me présentiez la note. »)



• **Elena** est une jolie jeune femme, la fille du chef d'une tribu d'adaptés qui vit quelque part entre Nople et le plateau. Elle souffre d'une maladie horriblement douloureuse, qui la paralyse à petit feu. Elle arrive portée sur une litière, entourée de son père et de six robustes guerriers. Son état est stable depuis des semaines et, par rapport à la plupart des malades, elle pourrait attendre. Mais Petre le Noir, son père, refuse catégoriquement de patienter. Il veut son miracle, et il le veut maintenant, quitte à l'obtenir par la force !

• **Reniold** était un excellent chasseur du clan Faalen, jusqu'au jour où il est devenu fou. Il s'est mis à hurler des choses incohérentes à propos de démons, et il a attaqué ses compagnons. Le vieux Massoud Faalen lui-même a appliqué le remède traditionnel, qui consiste à ouvrir le crâne pour faire sortir les mauvais esprits. La trépanation, ratée, a laissé un trou irrégulier à l'arrière du crâne de Reniold, par lequel on distingue le cerveau. Il faudra plus d'une heure à l'Enfant pour guérir le corps et l'esprit de Reniold. Ensuite, il passera deux jours enfermés dans sa chambre, refusant toute compagnie et toute nourriture.

• **Valdryr** est une jeune femme de la Cité. Lors d'une récolte de champignons à l'extérieur, elle a contracté une infection fongique. Le peuple du plateau appelle cela « le mal jaune ». Ses bras et sa poitrine sont couverts de plaques à l'aspect peu ragoûtant, qui ne cessent de progresser. Les démangeaisons sont insupportables, et elle s'arrache régulièrement des lambeaux de peau en se grattant.

« C'EST GRAVE, DOCTEUR ? »

Si l'un des personnages a des notions de médecine, il ne va pas chômer ! N'oubliez pas quelques notions de base :

a) *La médecine de Sombre-Terre est revenue, en gros, à ce qu'elle était au XVI^e^ siècle. La notion de « microbe » a survécu, mais il n'y a plus de microscope, et on les perçoit plus comme des démons que comme des formes de vie. Les antibiotiques sont une légende lointaine. L'hygiène a régressé. L'asepsie est une notion oubliée. Les médecins sont formés comme des artisans, en entrant en apprentissage auprès d'un maître. Il n'y a plus d'écoles ou d'universités.*

b) *Résistance accrue ou pas, une foule d'affections qui seraient très bénignes aujourd'hui sont mortelles ou handicapantes. Dans vos descriptions, n'oubliez pas l'aspect esthétique du problème. Nous vivons dans une culture obsédée par la santé ou, plus précisément, par l'apparence de la santé. C'est le cadet des soucis des indigènes de Sombre-Terre. Ne lésinez pas sur les bandages crasseux, les furoncles purulents, les abcès infectés, les tumeurs gorgées de pus et ainsi de suite. Et oui, tout cela pue.*

c) *La chirurgie, n'étant pas freinée par les contraintes religieuses, est légèrement moins en retard que la médecine. Amputations, pose de prothèses, réduction de fractures complexes sont toutes du domaine du possible. Malheureusement, à part l'alcool de rueg, il n'y a plus d'anesthésiques.*

d) *Quel que soit leur problème, tous les malades sont persuadés d'être mourants, et donc d'avoir la priorité sur les autres.*

LES CONTAMINÉS

Ces cas sont relativement peu nombreux. Ils effrayent toujours beaucoup l'Enfant, mais il insiste pour les traiter tous.

• Il y a deux mois, **Azim** a été mordu par ce qu'il décrit comme « un truc avec des yeux jaunes. Trois yeux. » Sa jambe a presque doublé de volume, et elle est parcourue de grosses veines noires. Une excroissance osseuse, grosse comme un poing de bébé, sort de la rotule. Elle ressemble de manière troublante à une petite tête… En dehors d'une violente envie de boire du sang chaud, Azim est resté lui-même, mais il se demande combien de temps cela va durer.

• **Niorgel** a eu affaire à un rat mutant. Il est peu marqué physiquement, mais mentalement, c'est une autre affaire. Pendant de longues périodes, il oublie qui il est, et ne se rappelle pas de ses faits et gestes. En fait, il sert d'observateur à l'un des Seigneurs du Fléau (le Seigneur Mensonge). Il est là pour mesurer le danger représenté par la renaissance du plateau. L'Enfant le repère au milieu d'une foule, se dirige droit sur lui, et le « soigne » d'autorité, comme il l'a fait pour Derven.

UN MYSTÈRE

De temps en temps, des guérisons spontanées se produisent hors de la présence de l'Enfant. Elles n'en sont pas moins spectaculaires — souvent plus que celles du « Messie », en fait : des membres amputés repoussent, des difformités inguérissables disparaissent comme par enchantement, et ainsi de suite.

Les personnages devraient trouver cela étrange. Si cela ne suffit pas à les intriguer, confrontez-les à un cas de « combustion spontanée ». Kerenn, une vieille marcheuse de passage est retrouvée brûlée vive dans sa chambre. Elle semble avoir pris feu de l'intérieur.

Ces guérisons et cette mort sont des manifestations incontrôlée de l'énergie du Runka endormi sous la Cité. Il appartient au stellaire de la Lyre, le principe cosmique de la Guérison, et ses pouvoirs entrent parfois en résonance avec ce qu'il perçoit de la surface. Quant à Kerenn, elle souffrait d'une contamination très avancée à l'archessence sombre. Le feu mystique du Runka l'a brûlée à distance.

Ces événements sont là pour aider les joueurs à se douter qu'il y a un Runka dans les parages, mais s'ils les plongent dans un brouillard encore plus épais, ce n'est pas plus mal.

RÉSOLUTION

Il n'y en a pas. Pas vraiment. Juste de nouveaux problèmes, de nouveaux visages, de nouvelles attentes, pendant des mois et des mois.

CONSÉQUENCES

Beaucoup de pèlerins ne repartent pas. La population de la Cité double et double encore. Bien vite, elle dépasse celle d'un petit stallite… Après tout, la plaine qui s'étend au-dessus est fertile, et les quartiers d'habitation sont à peu près imprenables. Une dernière tâche attend les PJ : organiser tout cela.

MAIS D'OÙ SORTENT-ILS TOUS ?

La Cité draine une bonne partie des résidents du plateau, plus une fraction significative des communautés de nomades et d'adaptés à deux cents kilomètres à la ronde. Cela représente des centaines, puis des milliers de malades… ou de simples curieux. À l'apogée du mouvement, la Cité abritera sept cents ou mille personnes. C'est à la fois énorme (pour Sombre-Terre) et très peu (à l'échelle de notre civilisation de masse).

S'occuper individuellement de plusieurs dizaines de personnes par jour ne semble pas être un tel défi… Mais essayez donc de vous représenter mentalement deux cents personnes. Vous verrez, cela fait déjà une foule impressionnante !

CONSTRUIRE UNE CITÉ NOUVELLE

L'ancienne organisation craque de toutes parts. Ni Morög, ni ses proches, ne sont en mesure de gérer intelligemment tout ce monde. Entre les anciens résidents, les nouveaux et les voyageurs de passage, la Cité compte plus d'habitants qu'un grand clan ! Et ces gens viennent de tous les horizons, alors que les sujets d'un clan se connaissent depuis l'enfance.

Morög se retire dans ses appartements. Hagmir n'a pas les épaules assez solides pour lui succéder. Cela ne l'empêchera probablement pas d'essayer, mais au premier problème, il se laissera déborder. Qui reste-t-il ? Les PJ. L'Enfant. Celui-ci a trop à faire avec les pèlerins.

LE JOB

- Veiller à ce que tout le monde ait de quoi manger.
- Veiller à ce que tout le monde ait un endroit où dormir.
- Veiller à ce que tout le monde coexiste (plus ou moins) en paix.
- Veiller à ce que tous ceux qui le souhaitent aient une chance de voir l'Enfant.
- Veiller à ce que les tensions ne dégénèrent pas en guerre(s) civile(s).

POLITIQUE

La question est : comment trouver des gens capables de faire le travail au jour le jour ? Qui les choisit ? Qui vérifie qu'ils font du bon travail ?

Il est tout à fait possible que les personnages ne se posent pas la question en termes aussi distanciés, mais qu'ils en aient ou non conscience, ils vont devoir inventer un système politique. Par défaut, ce sera un



régime autoritaire — « faites ce qu'on dit… parce que ! » — avec des connotations théocratiques plus ou moins affirmées — « faites ce qu'on dit parce que c'est la volonté du Messie ». Cela dit, s'il y a parmi eux des représentants de la Voie de l'Homme désireux de faire des expériences, qu'ils ne se gênent surtout pas ! A défaut, des marcheurs venus de l'extérieur pourraient leur souffler des idées. Certains documents des Kyrims contiennent des références à un système nommé « démocratie »…

LE PROBLÈME DES RESSOURCES

Dans la Cité, la place n'est pas un problème. Le maintien de l'ordre au jour le jour peut être une source de scénarios passionnants, mais reste dans les limites du faisable. Le gros problème, celui qui risque de déstabiliser complètement la Cité, est celui de la nourriture. Le cheptel local était suffisant pour une centaine de personnes, pas davantage. Les yaks des pèlerins sont un moyen de transport, et rares sont ceux qui amènent de quoi manger pour un séjour de plusieurs semaines.

En intensifiant la chasse et la récolte des champignons à l'extérieur, il est possible de faire illusion pendant un moment, mais le gibier ne se renouvelle pas à l'infini. Certaines salles souterraines pourraient être dévolues à la culture du rueg, mais il faudra de longues semaines avant d'avoir une première récolte. Les chefs des clans voisins sont conscients du problème et certains sont prêts à aider (d'autant qu'une bonne partie des pèlerins sont leurs sujets), mais eux non plus ne disposent pas de ressources infinies.

Bref, faites bien sentir aux personnages qu'ils ne peuvent rien faire d'autre pour l'instant qu'organiser la pénurie.

TENSIONS

ENTRE LES ANCIENS RÉSIDENTS ET LES NOUVEAUX

Dans un monde idéal, les résidents de longue date devraient se sentir fiers d'héberger le Messie. En réalité, ils se sentent surtout dépossédés de leur ville. Très logiquement, ils occupent les meilleurs quartiers. Or, certains pèlerins tentent de les en déposséder. Les « anciens » se sentent tous vaguement supérieurs aux « nouveaux ». Après tout, ils ont tous eu l'occasion de voir l'Enfant et de lui parler, ne serait-ce que pour lui dire des choses profondes, du genre « va jouer ailleurs ». Et puis, ils ont connu Nephrayah… pardon, sainte Nephrayah.

Avec ceux des pèlerins qui viennent du plateau, les choses ne se passent pas trop mal. Entre gens du même sang, on se respecte. En revanche, avec les étrangers, la tension monte régulièrement.

• Un pèlerin arrive accompagné de deux esclaves. Hagmir les affranchit solennellement, et inflige au pèlerin un sermon sur le thème « ici, nous sommes tous libres et égaux devant l'Enfant ». Pas de chance, le pèlerin est accompagné d'une douzaine d'amis costauds. Ils décident de récupérer leurs esclaves, quitte à fouiller toute la Cité. Ayse a mis la main sur les deux fugitifs, elle les cache.

• Un nouvel arrivant s'estime volé par les prix pratiqués à l'auberge de Micah. Il n'a d'ailleurs pas tort, ils sont franchement excessifs… Il casse tout. Micah, outré, le fait traîner devant les PJ.

• Deux prêtres de l'Un, venus de l'est du plateau, viennent observer l'Enfant-Miracle. Ils organisent quelques cérémonies dans l'église pour les fidèles de leurs clans. Hagmir, outré, hurle à la spoliation.

• Des caravaniers se sont appropriés des yaks appartenant au troupeau communal, en modifiant leurs marques. L'incident menace de dégénérer en une version sombre-terrienne de « règlement de comptes à OK Corral »…

ENTRE LA CITÉ ET L'EXTÉRIEUR

De là où nous sommes, impossible de prévoir quoi que ce soit dans cette catégorie. Tout dépendra de la manière dont les personnages ont traité les différents chefs. Une Cité neutre, située au cœur de territoires alliés qui font de leur mieux pour l'aider, est du domaine du possible. Tout comme une Cité isolée, étranglée à petit feu par des chefs de clan hostiles qui laissent les pèlerins entrer… mais pas la nourriture. La réalité sera sans doute quelque part entre

les deux. Les PJ pourront compter sur le soutien d'une partie des chefs, sur la neutralité plus ou moins intéressée de la majorité… et sur l'hostilité agissante du reste. À eux de jongler de manière à ce que tout cela s'annule.

Par ailleurs, sur un plan plus terre-à-terre, les chefs inondent littéralement la Cité d'espions et de gens à leur solde. Ils s'intéressent peu aux personnages, et encore moins à l'Enfant. Ils veulent juste veiller à ce que leurs rivaux ne tirent pas avantage de la situation… quelques discrets assassinats sont à prévoir sur ce front, si vous avez envie d'en informer les PJ.

ENTRE LES FIDÈLES

L'Enfant fait des miracles. Tout le monde est d'accord sur ce point, et la plupart des gens s'en contentent. Mais il reste une minorité qui veut comprendre… et comme ses membres n'ont aucune chance de trouver les vraies réponses, ils vont passer énormément de temps à en inventer, puis à faire en sorte que la réalité leur corresponde.

Le groupe de Jehoud grossit démesurément, puis éclate en une multitude de sous-sectes rivales. Certains affirment que l'Enfant est le Messie de l'Un. Pour d'autres il parle au nom des Géants de Lumière. Les plus raisonnables croient que sa mission s'achève ici. D'autres commencent à parler de croisade, au grand effroi des quelques Phéniciens présents. Le rôle des personnages est également examiné, encore et encore. Aux carrefours, des conteurs racontent des versions très personnelles de leurs exploits. N'hésitez pas à sombrer dans le ridicule. Les pèlerins ne sont pas des Français rationnalistes du XXIe siècle, ce sont des demi-barbares qui vivent dans un monde imprégné de surnaturel…

On assiste aussi à une mini-guerre des chroniqueurs. Dorivynia fait école. Une douzaine de personnes tiennent, dans leur coin, un journal de bord. Certains essayent de le diffuser, le faisant recopier. Et pour qu'il séduise plus que celui des concurrents, ils ajoutent des embellissements plus ou moins grotesques. Peu avant la fin de l'acte, deux marcheurs arrivent avec une presse à imprimer. Le plus âgé, Berthold, appartient à la compagnie des semeurs. La presse sera l'enjeu d'une guerre de couloirs particulièrement féroce, et finira détruite par un sous-groupe de jehoudistes mécontent de ne pas pouvoir l'utiliser pour diffuser leur évangile.

ENTRE LES PJ

Attendez-vous à des débats houleux pendant tout cet acte, mais ils seront sans doute particulièrement intenses pendant la phase III. Certains personnages vont sans doute se sentir piégés. « Qu'est-ce qu'on en a à faire, de ces types ? Faut qu'on reparte ! » D'autres se laisseront fasciner par la perspective de construire quelque chose de durable. Parmi ceux-là, certains risquent de perdre l'Enfant de vue, et de ne plus le considérer que comme un moyen d'asseoir leur pouvoir. D'autres tenteront de rester proches de l'Enfant, au risque de se couper de leurs amis…

Laissez-les discuter. Laissez-les se disputer. Mais ne laissez à aucun prix les débats dégénérer. S'ils commencent à penser à s'assassiner les uns les autres, relancez l'action. Les menaces extérieures sont souvent la seule chose qui fait « tenir » ensemble un groupe d'aventuriers, après tout.

RÉSOLUTION

Tôt ou tard, une fois que les personnages auront sué sang et eau pendant de nombreux mois, la prophétie du *Codex Animæ* livrera ses secrets. Il faut repartir ! Il faut tout abandonner ! Renoncer à tout ce qui a été construit depuis des mois, quitter des proches, des gens qui leur font aveuglément confiance… sans oublier des dizaines de fanatiques qui ne les laisseront certainement pas faire. (Leurs objections tomberont d'elles-mêmes une fois l'Enfant descendu dans le tombeau runka. À ce moment-là, il n'a pas l'air du tout ouvert à la discussion.)

LES DIX PRINCIPAUX PNJ

DANS LA CITÉ

MORÖG SANS-NOM, L'ANCIEN

Entre 65 et 80 ans, grand, sec, noueux, ridé, moustache et barbe blanches et broussailleuses, longs cheveux qui lui retombent sur les épaules, l'œil gauche



crevé et mal recousu, affectionne les vestes en peau de chèvre qu'il tanne lui-même.

Origine : Morög n'a jamais quitté le plateau. Jusqu'à l'année dernière, il dirigeait le clan Darneç, qui vit à l'ouest de la Cité. Sentant ses forces décliner, il a abdiqué (cela se dit « renoncé à son nom » dans la langue locale), et a choisi de finir ses jours dans la Cité, en compagnie de son épouse Maryam. Il a passé soixante ans de sa vie à se battre, à explorer le plateau et en cultiver le sol. Il le connaît comme sa poche — quant à la Cité, depuis qu'il y vit, il a entrepris de l'explorer méthodiquement. Il n'a pas encore dépassé le cinquième niveau, mais à raison d'un étage par mois, il descend trop vite au goût d'Hagmir…

Description : Morög est, de facto, le dirigeant de la Cité Sacrée onze mois par an. Personne ne l'a élu, mais quand il dit quelque chose, tout le monde obéit sans discuter. Le seul résident qui ne reconnaisse pas son autorité est Hagmir, le prêtre. Tous deux sont engagés dans une rivalité à base d'engueulades et de petites mesquineries qui les occupera jusqu'à leur mort. Morög éprouve une méfiance viscérale à l'encontre de tout ce qui vient déranger sa fin de vie et troubler sa digestion. À la rigueur, il veut bien admettre que tous les étrangers ne sont pas des monstres assoiffés de sang. Les laisser vivre dans la Cité est une autre paire de manches…

Passion : gouverner. Morög a été chef pendant la majeure partie de sa vie, et n'a jamais réussi à se désintoxiquer du pouvoir (il n'a même jamais essayé). Dans des circonstances ordinaires, c'est un bon dirigeant. Mais avec l'arrivée des PJ et de l'Enfant, les circonstances vont cesser d'être ordinaires…

Utilité : dès leur arrivée, Morög se méfie des personnages et, plus encore, de l'Enfant. Au début de leur séjour, il fera des pieds et des mains pour les renvoyer dans l'Obscur. (Le devoir d'hospitalité est la seule chose qui le retienne de les faire égorger ou de les réduire en esclavage, et cela doit se voir.) Ensuite, il évoluera petit à petit, en fonction de l'attitude du groupe. Même au plus fort des pèlerinages, son attitude reste ambivalente : toute cette agitation dérange son train-train… tout en lui donnant l'occasion de jouer les chefs à une échelle inconnue jusqu'alors.

MARYAM L'ANCIENNE

64 ans, robuste, cheveux blancs, édentée, ridée, œil droit voilé par un début de cataracte, mains déformées par l'arthrite, alerte, énergique, parfois brutale, déteste les « bavards » et les « parlottes inutiles ».

Origine : principale épouse de Morög depuis trente-huit ans, Maryam a bien vécu. Elle a traversé des années de disette, a lutté aux côtés des hommes contre les voulpes et les shankréatures, a élevé neuf enfants (dont quatre sont morts). Aujourd'hui, elle coule une retraite paisible dans la Cité Sacrée, où ses principales occupations sont de faire travailler Ayse (« en la battant juste assez pour qu'elle travaille », selon elle) et de réfléchir au coin du feu à diverses combinaisons matrimoniales impliquant ses seize petits-enfants et ses quatre arrière-petits-enfants. Elle les met en œuvre lors des rassemblements annuels…

Description : selon le comportement des PJ, Maryam peut être une excellente alliée ou un véritable cauchemar. Dans le premier cas, elle simplifiera de manière notable leurs relations avec à peu près tout le monde, à commencer par son mari. Dans le second, elle fera l'impossible pour qu'ils vident les lieux, morts ou vifs, avec ou sans l'Enfant. Elle a un caractère assez vif, et elle passe parfois d'une grande gentillesse à une grosse colère sans raison apparente. L'une des choses qui pourrait la fâcher durablement est la libération des esclaves. Elle n'a rien contre le principe, mais si on ne la consulte pas auparavant, elle se sentira lésée… surtout si les PJ ne trouvent pas de solution de remplacement.

Passion : sa famille, le bien-être des habitants du plateau et probablement, au bout de quelques semaines, l'Enfant. Elle ne tardera pas à inclure les personnages dans ses diverses combinaisons matrimoniales. Elle dispose d'un nombre à peu près infini de neveux et de nièces plus ou moins avenants — et plus ou moins disposés à se marier — qu'elle fait venir à la Cité pour « de simples visites ». Ensuite, elle s'arrange pour les mettre en contact avec le PJ concerné, et laisse faire la nature. Elle a horreur de l'échec…

Utilité : elle fera partie du groupe de matrones qui examinera l'Enfant pour s'assurer qu'il est « pur ». L'animation causée par les pèlerins la transforme en logisticienne de talent, veillant à ce que tout le monde ait de quoi manger et dormir.

HAGMIR

50 ans environ, costaud mais commençant à s'empâter, barbe grisonnante, a laissé l'annulaire et le

majeur de la main droite aux voulpes. Voix grave, gestes amples, bon orateur, amateur de joutes verbales.

Origine : frère cadet du chef du clan Sürgul. Pur citoyen du plateau, il n'en est jamais sorti et se méfie beaucoup de ce qui vient de l'extérieur. Ex-cultivateur, il a décidé se faire religieux lorsqu'il a senti la vieillesse arriver. Il a appris la langue liturgique auprès du Très Saint Göllodür, un fameux ermite mort l'année dernière, et s'est auto-désigné « Gardien des Lieux Saints de la Cité Sacrée ». Peu après, il a découvert l'existence du refuge kyrim. Il s'entendait bien avec Zerdan qui, sans rien lui confier d'important, lui avait offert le titre ronflant et creux de « Protecteur du Sanctuaire ». Il n'a qu'une notion assez floue de ce que sont les Initiés, et n'a jamais entendu parler des Runkas.

Description : à première vue, Hagmir est un brave homme, un prêtre bon vivant qui laisse ses ouailles vivre leur vie comme elles l'entendent. Sa foi semble sincère et, si elle est assez éloignée du culte de Solaar, elle est largement compatible avec ce dernier. Même ses fréquents accrochages avec Morög contribuent à lui donner une touche « don Camillesque » plutôt plaisante.

À l'usage, les personnages se rendront sans doute compte qu'Hagmir est mesquin, vindicatif et étroit d'esprit (toutes les coutumes du plateau sont bonnes, tout ce qui vient de l'extérieur est dangereux). De plus, il a beaucoup d'influence sur les habitants du plateau. Il a vite compris que l'Enfant pouvait être une source de pouvoir et de prestige, et passe ses nuits à chercher des moyens de se l'approprier sans fâcher ouvertement les personnages. Que ces derniers le veuillent ou non, il fera l'impossible pour que les pèlerinages prennent de l'ampleur.

Passion : sa passion dominante est sa petite personne. Le bien-être de ses concitoyens arrive assez loin derrière. L'argent n'est pas un concept très connu sur le plateau, mais il n'hésite pas à faire payer les pèlerins en nature, que ce soit en marchandises ou en services. En échange, il leur offre des « audiences privées » avec le Messie… ou avec l'un des personnages. Ses petits tripotages restent discrets. Veillez à ce que les PJ tombent de très haut lorsqu'ils les découvriront.

Utilité : dans un premier temps, second rôle sympathique et vaguement comique. Par la suite, il devient une nuisance de plus en plus affirmée. Ses tentatives pour mettre la main sur l'Enfant échouent toutes lamentablement, mais elles préfigureront assez bien ce qui attend les PJ dans l'avenir…

DINA REDOMNÏ

33 ans, taille moyenne, un peu ronde, traits fins, peau claire, yeux bleus, cheveux noirs séparés en nattes compliquées, vêtements joliment brodés, nombreux bijoux en cuivre.

Origine : Dina vient du nord du plateau. Mariée à un arrière-cousin, elle a mis au monde, il y a une douzaine d'années, un enfant déformé, qui a été mis à mort comme « mutant ». (En fait, il avait juste un pied-bot.) Dina a serré les dents, et a recommencé à vivre. Son second bébé, une fille, était mort-né. Son mari la fit déclarer « stérile », et prit une nouvelle épouse sans pour autant la répudier.

Deux ans plus tard, Dina eut une aventure avec Sorgöl, le plus bel adolescent de sa tribu, et se retrouva enceinte. Paniquée, peu désireuse d'avouer son état à un mari brutal et peu compréhensif, elle prit la fuite. Traquée par son mari et ses frères, elle se réfugia dans la Cité (qui jouit d'une sorte de « droit d'asile » pour certains types de criminels). Elle y accoucha d'un fils en parfaite santé.

Description : solide, terre-à-terre, chaleureuse, Dina est une femme adorable… qui le sait et qui en joue sans hésiter. Les hommes de la Cité l'adorent (parce qu'elle a couché avec eux… ou parce qu'elle pourrait le faire), les femmes s'en méfient.

Passion : son fils, d'abord et avant tout. Les hommes, ensuite. Dina a un côté « collectionneuse ». Bon an mal an, la Cité voit passer de nombreux voyageurs (des chasseurs, des pèlerins, quelques caravaniers), parmi lesquels elle fait son choix… Elle a une certaine réputation parmi les célibataires des clans voisins. Sans être exactement une prostituée, il lui arrive d'accepter des « cadeaux » — en fait, par rapport à la moyenne des habitants de la Cité, elle vit dans un luxe relatif. Il va de soi qu'elle ajoutera volontiers un ou deux PJ à son tableau de chasse…

Enfin, elle conserve une grande affection pour son cousin Sorgöl. Celui-ci se doute que Sîdan est son fils, mais ils n'ont jamais abordé le sujet.

Utilité : à sa naissance, Dina a reçu une triple dose de sens pratique. Elle prendra en main l'enterrement de Nephrayah. Si les PJ le négligent, elle veillera à ce que l'Enfant fasse deux repas chauds par jour, et à ce qu'il apprenne les rudiments d'un métier. À chaque fois que ce sera nécessaire, elle sera là



pour servir de voix au bon sens. Si son fils meurt, elle sombrera dans une dépression qui durera plusieurs années…

SÎDAN

8 ans, 1,30 m, 35 kg, cheveux bruns en bataille, yeux noirs rieurs, espiègle, débordant d'énergie.

Origine : fils de Dina, il a grandi dans la Cité. Il accompagne régulièrement les chasseurs et connaît bien les alentours. En revanche, il n'a jamais vu les terres ancestrales de sa tribu, et rêve de s'y rendre un jour.

Description : Sîdan est un gentil garçon, et pas grand-chose de plus. Ce n'est pas spécialement un « petit ange » — il est capricieux, égoïste et violent, comme tous les enfants de cet âge. Mais il a un bon fond, et sait aussi se montrer compatissant et généreux. Ce n'est pas non plus un fardeau : le plateau est un monde dur, et Sîdan est tout à fait capable de prendre soin de lui. En cas d'attaque, il se jettera dans la mêlée sans réfléchir. En règle générale, il n'aime pas trop les amants de sa mère, mais fera peut-être une exception pour un personnage charismatique.

Passion : comme tous les enfants, Sîdan rêve d'être un guerrier. Si les PJ se laissent approcher, il passe beaucoup de temps à se faire raconter leurs aventures et expliquer le maniement des armes. Il est vif, et avec un peu d'entraînement, il fera un combattant acceptable. Il est aussi plutôt doué avec les animaux.

Utilité : Sîdan est un petit garçon tout à fait normal. En tant que tel, sa seule présence souligne l'étrangeté de l'Enfant. Il est aussi destiné à devenir le compagnon de jeux et le seul ami proche de ce dernier. (C'est aussi à peu près la seule personne qui ne le traite pas comme le Messie. Il leur arrive même de se battre). Dans ce rôle, il pourrait entraîner l'Enfant à participer à quelques mémorables bêtises. Enfin, si vous le désirez, dans la dernière partie du scénario, l'une des factions pourrait l'assassiner par erreur…

AYSE L'ÉTRANGÈRE

24 ans, en paraît 35, 1,68 m, 57 kg, yeux et cheveux noirs, peau claire, vêtements usés, porte des entraves aux chevilles (des chaînes assez amples pour lui permettre de marcher tout en l'empêchant de courir). Semble soumise en surface, mais explose assez facilement.

Origine : Ayse vient du sud, d'une petite communauté qui vit au bord de la Mer Vide — leur nom pour la Méditerranée. Elle et les siens ont été balayés par le reflux de l'armée des Ténèbres, qui évacuait Istan et Nople après la Croisade. Sa famille massacrée, elle s'est faite marcheuse. Elle s'est jointe à diverses caravanes et, il y a deux ans, a fait partie des prises de Patras le Terrible. Celui-ci l'a attribuée à l'un de ses hommes, qui en a ensuite fait don à son village. Il y a trois mois, elle a été « offerte » à Maryam l'Ancienne par l'un de ses petits-fils.

Description : en surface, Ayse est « dressée ». Elle ne proteste plus, ne tente plus de s'évader, et accomplit fidèlement son service qui, par les temps qui courent, se limite à l'entretien des salles du premier niveau et à gérer la bergerie (à peine quatorze heures de travail par jour). En réalité, elle ne vit que pour une chose : s'évader. L'ennui est que c'est impossible. Elle n'a pas les clés de ses fers et, même si elle s'en débarrassait, il faudrait qu'elle vole un filtre et des vivres…

Passion : la liberté, ce qui s'explique aisément, et accessoirement la vengeance. Elle rêve de trancher la gorge de Patras et de ses hommes. À défaut, elle se contenterait de celle de Maryam. Si on lui en donne l'occasion, on découvre une jeune fille plutôt gentille et sensible, mais elle est totalement repliée sur elle-même, et l'amener à s'ouvrir est un travail surhumain (autrement dit, tout à fait dans les cordes de l'Enfant).

Utilité : les esclaves sont suffisamment peu nombreux et peu importants pour l'économie du plateau pour que les personnages les affranchissent sans déclencher de catastrophe — et sans rencontrer beaucoup de résistance. Ayse est là pour leur en donner l'idée. Une fois qu'elle sera libre… son sort est entre vos mains. Elle peut adopter l'Enfant et les PJ comme famille de substitution ; elle peut partir seule pour tuer Patras ; elle peut quitter le plateau et revenir dans l'entourage de l'un des PNJ de la fin de l'acte, à qui elle aura servi de guide, etc.

FRIGAN ASWAD, MARCHEUR PHÉNICIEN EN EXIL

52 ans, 1,85 m (mais voûté), 80 kg, les cheveux poivre et sel, les yeux bleus délavés, la peau claire, vêtements typiquement phéniciens, veste de gardien du feu portant encore la trace des galons. Calme et posé.

Origine : Frigan est un ancien gardien du feu de Phénice. Après plus de vingt années passées au service du stallite immortel, Frigan a ressenti une profonde lassitude et un besoin grandissant de nouveaux espaces. Après plusieurs années d'errance à bord d'un percevent de sa conception, il s'est établi définitivement en Cappadoce. La région et ses habitants le fascinent.

Description : Frigan doit son intégration à sa sagesse et à un don étonnant pour les jeux de stratégie. Lorsqu'il fut capturé par Patras, il réussit à le battre à plates coutures aux échecs. Impressionné, le brigand le laissa libre. Frigan retourne de temps en temps dans les montagnes pour faire une partie avec Patras. Parfois, il joue aussi avec Morög, qui le tolère, sans plus.

Frigan suit les événements d'un œil intéressé, même s'il déclare haut et fort qu'il n'a pas l'intention de s'en mêler. « J'ai déjà suffisamment donné pour mériter un peu de repos, merci bien ! ». Cela dit, on ne fait pas toujours ce qu'on veut, et il finira probablement en première ligne, aux côtés des personnages. Il lui est arrivé d'élaborer des plans de défense de la Cité, en dilettante, et il la connaît à peine moins bien que Morög.

Passion : le jeu ! Frigan trouve dans cette activité un plaisir intellectuel évident. Il aime la logique et la discipline, lesquelles sont bien peu présentes à son goût dans le monde qui l'entoure.

Utilité : Frigan est leur ticket d'entrée dans la Cité. S'ils sympathisent avec lui, il se portera garant d'eux auprès de Morög et d'Hagmir, facilitant d'autant leur entrée. Il connaît bien la région, et pourra leur éviter de nombreux impairs. Par la suite, ce sera un conseiller précieux… mais d'un maniement délicat. Il a son franc-parler, et lorsque quelque chose lui déplaît, il le dit haut et fort. Entre autres choses, il a horreur que l'on brutalise les enfants. « Vous vous rendez compte que vous n'élevez plus un enfant ? Vous êtes en train de forger une arme, ce n'est pas pareil. Vous ne croyez pas que ce pauvre môme a le droit de vivre et d'être heureux, comme tout le monde ? ».

Vers la fin du scénario, en tant que représentant autoproclamé du « bon sens et des honnêtes gens », il parlera au nom de la Voie de l'Homme. Par la suite, si les personnages devaient s'enfuir pour une raison ou pour une autre, il leur confiera son percevent, soigneusement dissimulé dans une anfractuosité de rocher.

ITINÉRANT

SORGOL REDOMNÏ

25 ans, 1,88 m, 110 kg, barbe rousse, yeux bleus, peau tannée, voix profonde, vocabulaire ordurier, riche répertoire de chansons paillardes. Ne se sépare jamais de ses instruments de musique.

Origine : troisième fils du sixième frère du chef du clan Redomnï, qui vit quelque part au nord du plateau. Il a quitté sa famille il y a six ans. Sa neutralité dans les querelles claniques étant reconnue par tous, il va de village en village, servant à la fois de troubadour et de gazette. Il a aussi des relations avec les brigands de Patras.

Description : Sorgol est un paradoxe. Illettré, goinfre, rustre et paillard dans la vraie vie, c'est aussi un poète et un chanteur de génie, capable de tirer des larmes de son auditoire. Il passe son temps à courir après tout ce qui porte un jupon, déclenchant derrière lui des tornades de complications sentimentales qu'il a toujours réussi à traverser sans prendre de coup de couteau. Il revendique une douzaine d'enfants dans autant de tribus. Il ne se bat pas trop mal, mais il n'aime pas la violence.

Passion : les femmes. Il essayera de coucher avec Nephrayah et les PJ féminins, sans se laisser décourager par d'éventuels refus. Ses tentatives d'approche sont peu romantiques, mais il remporte d'étonnants succès auprès des PNJ. L'autre manière d'établir une relation constructive avec lui est de lui donner des informations. Sorgol ignore presque tout des us et coutumes du monde extérieur (il discute régulièrement avec les prisonniers, mais ils ne sont pas toujours coopératifs, et il n'a encore jamais rencontré Frigan). Les stallites le fascinent, la notion de mer le captive…

Utilité : Sorgol arrivera dès que la renommée de l'Enfant commencera à s'établir. Après avoir constaté de visu qu'il avait affaire à quelque chose d'incompréhensible, il repartira. Pendant quelques mois, il sera une sorte de prophète errant, allant de tribu en tribu pour porter la bonne parole, ce qui peut aussi bien arranger les PJ que les catastropher. Entre deux voyages, il revient à la Cité pendant plusieurs semaines. L'Enfant semble bien l'aimer. Si les PJ semblent se laisser vivre, il peut leur servir d'aiguillon (« Vous vivez à côté de ce miracle sans chercher à comprendre ? Mais comment faites-vous ? Vous avez de l'eau dans la tête, ou quoi ? »).



EXTÉRIEURS

PATRAS LE TERRIBLE

Une trentaine d'années, 1,80 m, 90 kg, yeux et cheveux noirs, peau mate, barbe et moustache, vêtements et filtre crasseux, ne se sépare jamais d'une canne de marche en métal sculpté, surmontée d'une luxance dans une cage ajourée et très ornée.

Origine : les autochtones sont tous d'accord, Patras est étranger au plateau. Il est arrivé il y a cinq ans, à peu près à l'époque où Istan et Nople ont été libérées, en compagnie d'une petite bande de brigands. La région leur a plu, ils sont restés. Au fil des ans, la plupart des bandits d'origine sont morts, partis, ou se sont assimilés, épousant des filles des tribus Zaraks et Çidjï, les deux plus proches de leur repaire. Par ailleurs, une dizaine de jeunes gens venus d'un peu partout se sont joints à la bande. Tout ce petit monde vit tout près de la bordure sud du plateau, dispersé dans quatre ou cinq villages, et ne se regroupe que pour lancer des raids contre les caravanes qui passent à proximité.

Description : Patras n'aime pas spécialement faire couler le sang, mais dans son métier, c'est souvent indispensable. Il tue le moins possible, préférant de beaucoup voler leurs marchandises à des caravaniers terrifiés. Cela dit, lorsque le gibier résiste, il n'hésite pas à faire des exemples. Patras est un excellent tacticien et un joueur d'échecs talentueux. Il a aussi le sens de la répartie, et adopte volontiers des attitudes un peu théâtrales. Il est tour à tour généreux et rancunier, brutal et raffiné… Bref, il joue à fond et au naturel le rôle du seigneur brigand.

Passion : la liberté. La sienne, et non, elle ne s'arrête pas où commence celle des autres. Ceux-ci sont des obstacles ou des alliés, mais tenter de lui donner des ordres est un bon moyen de s'en faire un ennemi. Patras éprouve une solide aversion pour tout ce qui a trait au surnaturel. Sa principale querelle — on pourrait presque parler de « vendetta » — concerne les Initiés, mais il n'apprécie guère Gaïa. En tant que Messie, l'Enfant ne l'impressionne pas. En revanche, en tant que personnes, lui et les PJ trouveront peut-être grâce à ses yeux.

Utilité : selon le doigté dont les PJ feront preuve, il peut être un adversaire, une menace lointaine, un allié à manipuler avec précaution… et devenir, au bout de quelque temps, un ami. D'un autre côté, si le groupe a besoin d'action, lui et sa bande font de bonnes cibles. Les attaquer revient à s'aliéner pour toujours une bonne partie de la population des clans Zaraks et Çidjï, mais certains joueurs n'ont pas une once de sens politique…

DERVEN MOLLAN, LE MONSTRE DES MONTAGNES

Age indéfinissable, 1,75 m mais très voûté, 100 kg, un œil jaune, l'autre disparaissant sous des croûtes, visage couvert d'ulcères purulents, main gauche intacte, main droite réduite à l'état de serre griffue et couverte d'écailles. Après le miracle, un homme chauve d'une cinquantaine d'années aux traits quelconques.

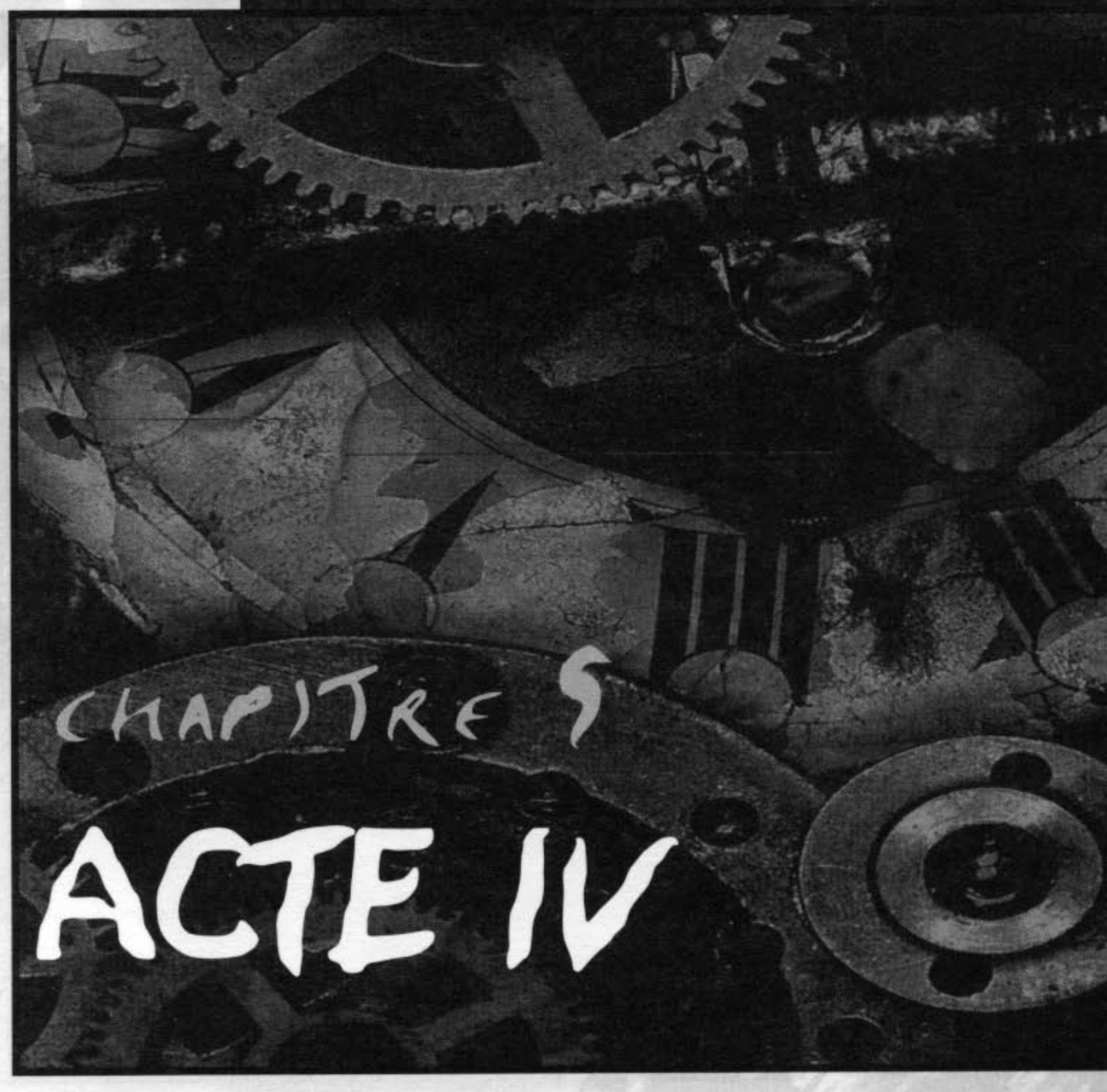
Origine : la tribu Mollan, qui vit à six jours de marche vers l'est, aux limites du plateau. Derven a été exilé de sa tribu parce qu'il présentait les symptômes de « la mort rouge et jaune », autrement dit la lèpre. Il a vécu en ermite pendant plusieurs années, se décomposant doucement. Et puis, un jour, il a été sérieusement mordu par un animal mutant, et les ravages de l'archessence sombre sont venus s'ajouter à ceux de sa maladie. Pendant près de quinze ans, il a survécu sur le plateau, se nourrissant de chèvres sauvages et, parfois, de caravaniers égarés. Il lui est arrivé de faire équipe avec des bandes détachées de la Légion des Damnés, mais il est resté assez humain pour en avoir peur.

Description : dans un premier temps, Derven gagne à n'être qu'une rumeur terrifiante. C'est la seule « shankréature » connue du plateau, et les histoires où il figure le dépeignent plus comme un esprit malin que comme un être vivant. Il traque les voyageurs, pille et terrorise, tue les bêtes, mais s'en prend assez rarement aux gens.

Passion : avant le miracle, plus grand-chose, à part la chasse et le sang chaud. Après, il passe plusieurs mois à apprendre à redevenir humain. Rire, parler, plaisanter, aimer… toutes ces choses lui semblent miraculeuses, et il les savoure intensément.

Utilité : croquemitaine dans un premier temps, puis miracle visible, évident et tangible, et enfin fanatique de l'Enfant. Il l'accepte sans se poser de questions. Quant à ses relations avec les PJ, elles dépendent entièrement de leur comportement envers lui. S'ils ont été corrects, il leur sera dévoué jusqu'à la mort. Autrement… tout est possible, de l'antipathie bien maîtrisée à la haine. Si vous voulez plonger les PJ dans les joies de la justice tribale, un cousin Mollan viendra réclamer sa tête pour les crimes qu'il a commis alors qu'il était en proie à la darkessence…




CHAPITRE 5
ACTE IV



LE RUNKA

L'INTERVENTION DES PUISSANTS

La rumeur grandissante d'un enfant prodige et de miracles va attirer de plus en plus de personnes sur le plateau, et entre autres les représentants des grandes forces de Sombre-Terre. Nous vous proposons une description des principaux intervenants spécifiant leurs objectifs et leur comportement.

KURTAAN, MAÎTRE DE LA TERRE

AGILITÉ 2 / Camoufler 2
FORCE 2
HARGNE 2 / Supporter 2, Surprendre 1
MOUVEMENT 3 / Grimper 2, Nager 1
PRESTANCE 2
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 2
SENS 3 / Chercher 1, Percevoir 3, S'orienter 2
TREMPE 2 / Résister 1, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3 / Pied 1, Poing 3, Arc 3, Esponton 2
COMMUNICATION 2 / Éloquence 1, Empathie 1
ÉRUDITION 2 / Gaïa 3, Région : Roke 2, Shankréature 1
SURVIE 3 / Animaux : Voulpes 1, Urs 1, Milieux : Montagnes 3, Glaces 3, Mortezones 2, Chaos 1, Pistage 3, Premiers Soins 2
TECHNIQUES 2 / Pierre 1

Armes :
Pieds : Dommages +2
Poings : Dommages +1
Arc : Dommages +3
Esponton : Dommages +2

Armures : Vêtements épais (indice 1)

Pouvoirs de la Sève Gaïa
Choix 1 : Voie de la Terre
Choix 2 : Voie du Corps
Choix 3 : Voie Empathique
Choix 4 : Voie Animale
Choix 5 : Voie Végétale

Vie : 15 ; Énergie : 7
Renommée : Réputé (Rang 2)

GAÏA

KURTAAN

C'est le second du monastère du Bout du Monde. Il a été envoyé en Cappadoce par la Gardienne de la Sève après que cette dernière ait reçu la visite d'un Gardien Originel venu de loin. Kurtaan a emporté avec lui une graine de l'Arbre dans l'espoir que les habitants de la Cappadoce soient prêts à accueillir la parole de Gaïa.

Kurtaan doit faire son possible pour que l'Enfant évolue libre de toute contrainte. Cela ne comprend pas ses tuteurs/parents. Bien au contraire, l'Adepte jugera sain que le Messie reste avec ces derniers. Dès son arrivée sur le plateau, il se présentera aux PJ et leur expliquera tout, sans rien cacher. Lorsqu'il parle, il respire la franchise et la sérénité.

Son rôle : il enseignera les bases de la croyance en Gaïa à l'Enfant si un PJ, Adepte lui aussi, ne l'a pas fait. Il peut venir en aide aux PJ pour les voyages en extérieur ou pour déchiffrer la prophétie. Il n'essayera jamais d'influencer la décision du groupe et n'aura qu'un rôle de conseiller. Il peut débarrasser les PJ de certaines tâches quotidiennes pour qu'ils aient plus de temps pour leur fils, mais pas l'inverse ! L'Adepte encouragera les PJ à remplir leur rôle de tuteurs. Arrivé assez tôt, vous pouvez l'envoyer en reconnaissance. Une source de scénarios est à votre disposition. par exemple, il pourrait trouver la trace de Konkalites cherchant un endroit approprié pour leur refuge…

LE PHÂR

Les PJ ont perdu Yesha à la fin du prologue. L'ancien dirigeant de Nâh a pris une autre route. Guidé par son intuition, il est arrivé en Cappadoce. Son état mental ne s'est pas amélioré depuis que les personnages l'ont quitté. Il ne vit plus que pour l'accomplissement de sa mission. Rien n'a plus d'importance ! Il est prêt à sacrifier des vies, la sienne y compris, pour satisfaire Gaïa.

Les PJ remarqueront immédiatement l'aggravation de son état. Il se parle à soi-même autant qu'à ses interlocuteurs, il rentre parfois dans de longs monologues ou se plonge dans un mutisme soudain, en pleine conversation. Il parle par paraboles. Derrière ses phrases incohérentes se cachent des informations sur son passé, sur la nature de l'Enfant et de

LE PHÂR

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

ARTS MARTIAUX 4 / Poings 4, Pieds 4
COMMUNICATION 4 / Baratin 2, Eloquence 4, Empathie 4, Marchandage 2, Représentation 3
ERUDITION 4 / Avant 3, Coutumes (Prôneurs) 5, Légendes nâhiennes 5, Lettres 4, Intendance 4, Région (Nâh) 6, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 6, Histoire 2
SURVIE 3 / Animaux : Tous 1, Scarabée géant 3, Hyènes 4, Fennec 6, Végétaux : Tous 3, Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Déserts 5, Pistage 2, Premiers soins 4
TECHNIQUES 3 / Métal 3, Bois 2, Pierre 4, Verre 4, Corps 5, Vapeur 2, Huiles 3, Vents 3, Antech 1, Pilotage : Char à voile 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Pieds : Dommages +2
Poings : Dommages +1

Armure : Vêtements élimés (Protection 0)

Pouvoirs de la Sève Gaïa
Choix 1 : Voie Empathique
Choix 2 : Voie Animale
Choix 3 : Voie du Corps
Choix 4 : Voie Végétale
Choix 5 : Voie de la Terre

Ressources
Vie : 12
Energie : 9
Renommée : Rang 4 - Glorieux (200 points)

son destin ou sur l'avenir de Sombre-Terre et sur la fonction du Sanctuaire (cf. encadré technique pour des exemples). Ce comportement incohérent et sa folie grandissante vont faire peur à l'Enfant qui évitera de lui parler le plus possible. Sa crainte étant visible, il est fort probable que les PJ tiennent Yesha à l'écart de leur fils. Cela ne le dérangera pas outre mesure. Il se contentera d'observer de loin. En revanche, les PJ ne se feraient pas un ami en essayant de le chasser de la Cité. Il les considéra aussi comme des ennemis s'ils collaborent avec les Initiés à sa poursuite et/ou s'ils signalent sa présence dans les lieux quand il se montrera.



LE PHÂR



Interventions : le Phâr encouragera les initiatives visant à renforcer le statut de messie de l'Enfant pendant un certain temps. Jusqu'à ce que les PJ décryptent le reste de la prophétie. Il hait les Initiés et fera tout pour qu'ils ne s'approchent pas de l'Enfant. Il ne s'opposera pas de manière frontale à Bérénice entourée de quatre gardes du corps, en revanche dans le domaine de la manipulation de foule, c'est un expert. N'a-t-il pas été le dirigeant de Nâh ? Contrairement à son confrère, il est prêt à verser le sang devant l'Enfant. Il tentera de tuer Bérénice si elle cumule trop d'avantages.

L'ALLIANCE

Les forces runkas vont être représentées par deux groupes vraiment différents. La présence du premier est accidentelle. C'est un groupe d'Initiés qui suit la trace du Phâr, un renégat des Maisons qu'il faut absolument retrouver. Les plus hautes instances l'exigent. L'autre est un envoyé de l'Alliance installé dans les stallites jumeaux en réaction aux rumeurs qui agitent la Cappadoce.

LES INQUISITEURS

Huit Initiés déterminés sont sur les traces de Yesha, l'ancien Phâr de Nâh. Le vieil homme se dirigeait vers la Cappadoce quand ils ont retrouvé sa trace. Ils ont deux ou trois jours de retard sur lui tout au plus.

Dès leur arrivée, ils vont se montrer méprisants et autoritaires. Leur aura et leurs atours vont impressionner les habitants de la Cité qui vont se tourner vers les PJ. Les Initiés exigent la coopération de l'ensemble de la population pour retrouver l'ancien Phâr de Nâh qu'ils considèrent comme un traître à l'Alliance. Les PJ devront cacher leur surprise en apprenant le passé du vieux Yesha. Le vieil homme n'est pas encore réapparu. Il ne fait pas confiance aux PJ outre mesure. Il préfère donc attendre le départ des « cerbères de l'Alliance » comme il les nomme, avant de prendre contact avec les PJ et l'Enfant.

Le comportement hautain et autoritaire des Initiés va rapidement rencontrer l'hostilité de la populace. Le choix de coopérer peut les mettre dans une situation difficile. Un lynchage public risque de se produire si les PJ ne tempèrent pas les Initiés qui veulent inspecter toutes les habitations ! Le groupe va ensuite se diviser en deux : trois resteront à la Cité, tandis que le plus gradé prendra le reste des hommes pour inspecter le plateau. Ils devraient revenir plus tard pour se ravitailler et envoyer un message à Nople devant l'ampleur du phénomène « Messie ».

Ceux qui sont restés vont adopter un profil bas en changeant de tenue et en restant dans leur quartier la plupart du temps. Ils sont moins méprisants et il est possible pour un PJ ouvert et avenant de faire connaissance (Sigol sautera sur l'occasion de se faire une connaissance dans l'Alliance).

Pour les caractéristiques des Inquisiteurs, prenez l'archétype « le purificateur » de la page 50 de DkE 2.

BÉRÉNICE, PRÊCHEUSE DE L'ALLIANCE

Alertées par le rapport des Initiés, les autorités de la ville de Nople vont envoyer une prôneuse dans l'urgence. Accompagnée de deux anciens croisés et d'un aspirant Initié, elle a pour mission de prêcher la nouvelle croyance et de voir si l'enfant détient de réels pouvoirs. L'Alliance s'est réunie, il y a quelques mois, à ce propos. Tous se demandent si ce garçon n'est pas « l'enfant des songes » comme ils l'avaient baptisé lors du conseil qui tourna au drame (cf. le scénario à Istan & Nople).

Une fois dans la Cité, Bérénice va d'abord rentrer en contact avec les trois Initiés qui perdent pied. Elle profitera de leur expérience et de leur connaissance de la communauté et de ses mœurs. La prôneuse va ensuite garder un profil humble et prêcher la bonne parole, associant progressivement l'Un à un des géants de lumière qui protègent les hommes de l'Obscur et ses dangers. Puis elle nommera l'ennemi et ses serviteurs : les shankréatures. En quelques semaines les termes seront repris pour rentrer dans le langage commun. Il faut dire que c'est une spécialiste. Elle fait partie de la vague de prôneurs qui furent dépêchés à Istan après la guerre pour dispenser la lumière aux natifs des stallites jumeaux. Sous ses airs de femme compréhensive et compatissante, se cache une spécialiste de la propagande (ses pouvoirs sont là pour l'aider). Si les PJ voient clair dans son jeu et l'accusent d'endoctriner les habitants, elle leur répondra que cet engouement pour les Runkas montre plutôt leur soif de lumière.

Ses objectifs sont clairs : maintenir l'Enfant sur place jusqu'à l'arrivée des renforts qui l'emmèneront et dispenser la Révélation aux populations afin que le prochain convoi de l'Alliance soit accueilli avec ferveur. L'Enfant reste primordial.

BÉRÉNICE, LA PRÊCHEUSE

AGILITÉ 2
FORCE 2
HARGNE 2 / Supporter 1
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 4 / Influencer 4, Séduire 2
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 1, Régénérer 2
SENS 2 / Chercher 3, Percevoir 2
TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 1, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 1 / Dague 1
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 3, Empathie 1
ÉRUDITION 2 / Avant 1, Coutume : Initié 3, Légendes 2, Lettres 2, Religion 3, Runkas 2,
SURVIE 2 / Milieux : Noir-nuage 1, Premiers Soins 1
TECHNIQUES 2 / Corps 1

Armes :
Dague : Dommages +1
Armures : Cuir épais (Protection 1)

Voie : Alliance Runka (Statut 3 - Médiateur)

Pouvoirs runkas	***Stellaire***	***Maîtrise***
Persuasion	*Aldebaran*	*5*
Volonté de fer	*Aldebaran*	*5*
Peur de la lumière	*Aldebaran*	*2*
Murmure éclairant	*Aldebaran*	*5*
Détecter les auras	*Orion*	*4*
Sens du danger	*Orion*	*4*
Détecter les mensonges	*Orion*	*2*
Organisation	*Fomalhaut*	*3*
Ralentir	*Fomalhaut*	*3*
Moral	*Altaïr*	*2*

Vie : 13 ; Énergie : 7, Énergie Runka : 9 (Récupération : 1 / 8 heures)
Renommée : Réputée (Rang 2)

LES FORCES SHANKRS

SIGOL

C'est le disciple de maître Karch, l'Harckon que les PJ rencontreront au monastère du Bout du Monde. Il était dans les stallites jumeaux pour en apprendre un peu plus sur les derniers événements quand il a entendu des rumeurs à propos de miracles. Il a expédié son travail pour rejoindre ensuite la Cappadoce avec des marchands. Il se présentera dès que possible aux PJ.

Il se montrera d'une curiosité naïve à l'égard de leur fils qu'il appelle « le phénomène ». Il s'avère vite un compagnon agréable même si ses plaisanteries ne sont pas toujours drôles. Il a tout d'un joyeux marchand curieux et intrépide qui évite le combat. En effet, il se fondera dans le décor ou se cachera derrière un PJ si un conflit pointe à l'horizon. Ses airs de cithare et sa bonne humeur changent le quotidien des PJ et de l'Enfant, qui adore ce grand gamin qui n'hésite pas à faire des pitreries ou conter des histoires pour lui faire plaisir. Et le pire, c'est que Sigol apprécie le garçon. Il adore se faire appeler « oncle Sigol » et recevoir des sourires. Néanmoins il sait que son maître est à la recherche d'un jeune prophète de

SIGOL, JOYEUX COMPAGNON

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

ARTS MARTIAUX 3 / Basselame 3, Dart 2, Poignard courbé 2, Arbalète à poing 2
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 2, Empathie 2, Représentation 2
ÉRUDITION 2 / Avant 1, Légendes 3, Lettres 1, Région : Roke 2, Asia 1
SURVIE 3 / Animaux : Cerbères 1, Milieux : Chaos 3, Glaces 1, Montagnes 2, Mortezones 2, Noir-nuage 3, Pistage 2, Premiers Soins 2
TECHNIQUES 2 / Pilotage : Char à voile 2, Terrestre à vapeur 2

Armes :
Basselame : Dommages +1
Poignard courbé : Dommages +1
Dard : Dommages +1
Arbalète : Dommages +4

Armures : Cuir complet (Protection 2)

Vie : 12 ; Énergie : 9
Renommée : Célèbre (Rang 3)

Possessions : comme tout bon Harckon qui se respecte, Sigol possède des Darkefacts. Ainsi, il transporte, dans son sac, une Noirlame (voir p. 179-180 de DkE 2) qu'il prend bien soin de ne pas utiliser, pour éviter d'être contaminé. De plus, il s'est injecté des Pustuls sous la peau (voir p. 180 de DkE 2), susceptibles de contaminer les adversaires qui le blesseront.



Gaïa. Il devra donc malgré tout, faire en sorte que celui-ci finisse dans les mains du Shankr. D'ailleurs, s'il apprend le souhait des PJ d'aller en mer d'Aral, il les aidera de son mieux pour que le projet aboutisse. Il fera tout son possible pour que l'Enfant ne finisse pas dans les mains de l'Alliance. Il ne cachera pas son animosité vis-à-vis de cette organisation. Il montrera des brûlures sur son dos et parlera de la mort de son jeune frère en guise d'explication. Bien sûr il fait exception des PJ Initiés, il a tout de suite vu qu'ils étaient différents.

Sigol profitera beaucoup de son contact avec les PJ. Il pourrait être amené à déchiffrer la prophétie avec eux, et donc avoir une multitude de documents à sa disposition. Mais aussi à descendre dans le tombeau à rêves. De quoi lui assurer une promotion dont il sera redevable à des PJ ignorants. Il n'est pas contaminé et n'a aucun contact avec des personnes compromettantes, il est donc impossible de le démasquer.

LE KONKAL

L'organisation ne porte aucun intérêt à l'Enfant. En revanche, ce regroupement de population est beaucoup plus intéressant pour eux. Il y a sûrement des futurs membres parmi ces solides gaillards. De plus, le plateau offre des conditions de vie agréables et ces montagnes offrent assez de cachettes pour y installer une base de repli, d'entraînement, de recherche ou un simplement un entrepôt. Deux cellules du Konkal vont s'occuper de la création du repaire, une en provenance d'Istan et l'autre de Nople. L'organisation peut très bien passer inaperçue et intervenir plus tard, quand la Cappadoce accueillera un véritable stallite, ou dès maintenant. Si les PJ s'opposent au Konkal, ce sera le fruit du hasard.

Pour les caractéristiques des Konkalites, adaptez l'archétype « Mercenaire » page 48, ils sont humains pour la plupart.

LES CONFLITS DES PUISSANTS

INTRODUCTION

Ce scénario marque la fin de l'épisode en Cappadoce. Il débute alors que les PJ sont sur le point d'achever le décodage de la prophétie kyrim. Tous les protagonistes présentés plus haut sont arrivés. l'Enfant est considéré comme un faiseur de miracles et les populations affluent de tous les coins du plateau et d'au-delà pour le voir.

La première partie est assez libre. Nous vous proposons plusieurs directions possibles. Elles dépendent des actions des joueurs et des interactions avec les PNJ principaux. L'arrivée des puissants annonce le début du conflit politique, voire militaire. L'Enfant est d'une telle importance et a un tel impact sur Sombre-Terre que personne ne voudra lâcher le morceau. La deuxième partie concerne la descente proprement dite. Les conditions seront différentes selon les conclusions de la partie précédente, mais le parcours reste sensiblement le même. Enfin, le scénario se conclura sur le départ des PJ vers la mer d'Aral accompagnés de leur fils, rempli d'une énergie nouvelle.

UNE RAPIDE CHRONOLOGIE

Cette chronologie va vous permettre de faire apparaître les différents personnages, ou groupes, dans le bon ordre.

DÉBUT DE LA PHASE 2

- Première reconnaissance des Konkalites qui se mêlent aux caravanes. Ils partent dans les montagnes avec des guides autochtones.
- Arrivée de Kurtaan.

MILIEU JUSQU'À FIN DE PHASE 2

- Huit Initiés à la recherche du Phâr débarquent dans la Cité. Un groupe réduit quitte les lieux dans la semaine qui suit. Trois Initiés restent.
- Yesha apparaît discrètement aux PJ la semaine d'après.
- Un peu plus tard, les PJ font la connaissance de Sigol, un soupçon d'humour dans leur quotidien.
- Fin de phase 2, retour du groupe d'Initiés à la Cité pour se ravitailler en nourriture et en vêtements. Ils envoient un message à Nople à cette occasion.

DÉBUT PHASE 3

- Bérénice se présente devant les portes de la Cité.

PREMIÈRE PARTIE : DIPLOMATIE

Nous sommes en pleine phase 3. Tous les protagonistes sont présents. Leurs actions principales sont décrites dans cette partie. Après avoir relu plusieurs fois les événements, ce sera à vous de mettre en scène la bataille politique qui se joue autour des PJ. Avec les éléments en main, ils seront alors libres d'y participer dès le départ ou de privilégier leurs occupations. En effet, les PJ doivent décoder la prophétie, s'occuper du bon fonctionnement de leur cité sans négliger l'Enfant et peut-être jeter un œil sur ces intrigues. Cela fait beaucoup de choses. Il faudra sûrement qu'ils se répartissent les tâches.

BÉRÉNICE PRÉPARE SES PIONS

Bérénice va prendre les devants. Elle veut d'abord acquérir de l'influence dans la Cité. Elle agira discrètement, pour ne pas rendre les PJ soupçonneux. Elle prendra le rôle de la femme curieuse, qui souhaite découvrir cette ville. Ses soi-disant balades vont lui permettre de se faire connaître de la population. Elle goûtera aux plats locaux, se fera offrir des robes et un manteau local qu'elle ne quittera plus. Elle sera admirative de la sagesse de Morögs. et les flattera lui et sa femme, Maryam, consciente de leur influence sur le reste des habitants. Elle prendra soin au départ, de ne jamais sortir en compagnie des trois Initiés qui ont mauvaise réputation.

PREMIÈRE OFFENSIVE SUBTILE

Une fois acceptée et appréciée, la prêcheuse va annoncer la Révélation (l'Un est un Runka, les monstres des shankréatures au service du Shankr etc.). Son objectif : convertir la population et être la dirigeante de cette tendance. Si elle est assez influente, Bérénice aura son mot à dire sur toutes les décisions des PJ. Elle facilitera grandement l'arrivée des renforts prévus de l'Alliance.

LES PIONS SACRIFIABLES

L'aura de Bérénice va détourner l'attention populaire des figures traditionnelles de la Cité. Parmi les victimes de ce détournement d'influence, on citera : Hagmir le prêtre, Lerden le responsable des récoltes de la Cité, Skorl reconnu meilleur chasseur et Médérin une herboriste et guérisseuse. Par la suite viendront s'ajouter les plus traditionalistes des habitants. Les cibles de ce groupe de mécontents seront principalement les PJ et les Initiés. Assez inefficace, il peut devenir plus dangereux s'il est contrôlé par un PJ ou un PNJ (Yesha ou Sigol) s'il est accepté en tant que leader. Les possibilités d'un tel groupe : espionnage (réseaux de sympathisants), assassinat ou diversion.

DES TRADITIONNALISTES

Médérin : *cf. l'archétype le rebouteux p. 51 du livre de base. Changez sa nature : humain et enlever tous les milieux autres que Montagnes 2 ; Glaces 2 ; Souterrains 1.*

Skorl : *cf. l'archétype « chasseur » p. 40. Changez sa voie :Voie de l'Homme et ôtez les pouvoirs. Pieds et Poings deviennent Esponton 2, les milieux sont Glaces 2, Montagnes 3 et retirez la compétence razorback.*

Lerden : *inspirez-vous de la fiche d'Anesteya p. 231 de DkE 2.Allégez sa liste de compétence. Lerden connaît les Champignons 3, Rueg 2, Glaces 1, Montagnes 1, Souterrains 3. Remplacez Troislames par Poignard et abaissez ses Talents et ses caractéristiques.*

RÉACTIONS DES CONCURRENTS

Voyant la progression de Bérénice, les autres intervenants vont essayer de mettre les PJ en garde. Deux raisons pour cela. Premièrement, les personnages sont les dirigeants de la Cité, il est donc préférable de les avertir de l'influence croissante d'un potentiel concurrent. Deuxièmement, en avertissant les proches du Messie, l'Enfant sera sur ses gardes et préférera éviter Bérénice.

Kurtaan donnera simplement un conseil. Selon lui, l'Alliance a trop tendance à imposer son dogme pour que les miracles de l'Enfant et la théologie runka puissent cohabiter longtemps. Il n'en dira pas plus, préférant retourner dans les archives kyrims ou à l'extérieur.

Yesha est horrifié par les progrès de Bérénice. Il demandera aux PJ de stopper cette hérésie. Il a peur que l'Enfant tombe sous l'influence de cette « sorcière d'Initiée » dira t-il en sifflant entre ses dents. L'ancien Phâr de Nâh déclare que le rôle de l'Enfant n'est pas encore terminé ici mais qu'il ne pourra pas le remplir si les habitants sont aveuglés par un charlatan. Il veut qu'elle soit chassée ou tuée ! Inutile de



dire qu'après une telle déclaration, il sera le premier sur la liste des suspects s'il y a une tentative d'assassinat contre elle.

Selon Sigol, la prôneuse est une « catin grand public ». Elle complote en douce pour les destituer, eux et leur fils. Il avoue avoir des préjugés à propos de l'Alliance, mais il suffit — selon lui — d'ouvrir grands ses yeux et ses oreilles pour comprendre ses intentions. Il les traitera de jeunes naïfs si les PJ mettent en doute ses paroles et conclura qu'ils sont fous de ne rien faire… mais rajoutera que la vie ne vaut pas la peine d'être vécue sans un peu de risque.

TENTATIVE DE CHARME

Malgré son goût pour la foule, Bérénice garde un contact avec les autorités en place (dans le cas présent ce sont les PJ) afin de garder le plus longtemps possible des relations cordiales et d'endormir leur méfiance. La prôneuse va donc rendre régulièrement des visites de courtoisie aux PJ. Elle se montre agréable et serviable, n'hésitant pas à dispenser des conseils et des renseignements. Si la fréquence des visites le permet, elle essaiera de devenir plus proche d'eux. Sur le ton de la confidence, elle leur expliquera très succinctement la structure de l'Alliance, les préoccupations de l'organisation etc… (pour ces renseignements, piochez parmi les textes consacrés à l'Alliance Runka et aux mythes de Sombre-Terre dans DkE 2)

Son objectif est que les PJ lui fassent assez confiance pour toujours lui donner le bénéfice du doute et, si possible, de les amener à parler de l'Enfant et des problèmes graves liés à la Cité.

LE PHÂR SE LANCE DANS LA COURSE

Qu'elle réussisse à amadouer les PJ ou pas, Yesha n'apprécie pas que Bérénice s'approche trop de l'Enfant. Il va se jeter dans l'arène. Il a beaucoup voyagé, il parle le patois local, devine les coutumes locales et incorporera rapidement les mœurs, bref il a tout pour plaire à la populace locale. Et puis, lui aussi est capable de miracles. Il n'hésitera pas à faire pousser quelques plants de rueg supplémentaires en dernier recours. Son but est de semer le doute parmi les gens. Il exploitera les a priori. C'est une femme : depuis quand sont-elles des dirigeantes et des guides spirituels ? Les cuisines sont-elles trop sales pour elle ? Rappelez-vous que c'est une société machiste et que c'est un argument de poids. C'est une étrangère. Elle croit les connaître après avoir passé un mois dans la Cité. Ce n'est pas si simple. Et puis elle va ramener des amis de l'endroit d'où elle vient. Ils vont être envahis par les étrangers si les habitants ne la chassent pas. Des arguments qui trouveront une résonance chez des gens craintifs et isolés.

CONSÉQUENCES

Bérénice devra moins s'intéresser à l'Enfant pour asseoir sa position parmi la population. Elle se rendra vite compte de la présence d'un adversaire caché. Elle soupçonnera d'abord les PJ puis fera le tour des suspects. Le Phâr restant dans l'ombre, elle ne devrait pas le mettre sur sa liste à moins que les PJ ne lui aient donné le renseignement. Si c'est le cas, elle fera rappeler en secret les inquisiteurs afin d'organiser une fouille discrète des lieux ainsi qu'une veille devant les appartements du Messie et des PJ. À vous de voir si Yesha se montrera, entraînant un affrontement devant la porte des PJ, ou si les Initiés attendent pour rien, au risque de se faire surprendre par un PJ.

DERNIÈRE ACTION DIPLOMATIQUE DE BÉRÉNICE

Qu'elle soupçonne ou non les PJ ou le Phâr d'avoir comploté en secret, Bérénice va proposer une association bénéfique aux personnages : associer les miracles de l'Enfant et la capacité de l'Initiée à motiver les foules pour le bien de l'Alliance Runka. En échange, elle leur promet que l'Alliance les laissera en paix. En effet, elle ne leur cachera pas que l'organisation est ennuyée par un faiseur de miracles non affilié au dogme runka. De plus, si elle sait que le Phâr leur a rendu visite, elle fera planer l'éventualité de la venue de nombreux Initiés qui voudront les interroger sur la nature de leur relation avec un traître à l'Alliance. Au contraire, si les PJ acceptent sa proposition, les Initiés verront bien qu'ils n'ont rien contre leur organisation. Elle fera tout pour persuader ses confrères de leur bonne volonté mais il serait préférable qu'ils fassent un geste. Elle n'emploie pas un ton menaçant ou rusé et parait plutôt peinée à l'idée des problèmes qu'entraînerait leur refus.

Cette alliance avec les PJ lui donnerait deux avantages. D'abord, la présence du Messie à ses côtés

permettra d'associer les Runkas aux miracles. Cela augmentera son influence considérablement ainsi que son statut au sein de l'Alliance. Ensuite, ce pseudo-contrat avec les PJ est censé endormir leur méfiance assez longtemps pour que les Initiés des stallites jumeaux reçoivent le rapport de Bérénice et envoient des renforts.

DEUXIÈME PARTIE : UN CONFLIT INÉVITABLE

S'ils n'ont pas pris part au conflit qui oppose les représentants des grandes forces, la dernière initiative de Bérénice va les obliger à choisir un camp. La suite dépendra de leur réponse.

BÉRÉNICE VENGEUSE

Les PJ refusent la proposition d'alliance avec la prôneuse. Mécontente, l'Initiée va rester le temps que les inquisiteurs qui patrouillent sur le plateau à la recherche du Phâr soient de retour. Ensuite, elle quittera le plateau accompagnée de son escorte et de tous les nouveaux croyants. Leur nombre dépendra des difficultés que lui ont posé les PJ, et sera compris entre dix et quarante individus. En fait, la prôneuse ne va pas quitter la Cappadoce ; elle connaît assez bien la situation politique du plateau pour allez trouver les clans opposés à la Cité et aux PJ. Elle compte s'imposer par la force. Nous vous donnons l'un des emplois du temps possibles de Bérénice.

L'UNION DES CLANS CONTRE LA CITÉ

PREMIÈRE ÉTAPE. LE CLAN FALLEN.

Lieu des négociations : sur les terres du clan

Personnes présentes : Bérénice et Massoud Fallen.

Termes du contrat : Le moment venu, le clan Fallen attaquera la Cité. Sa cible privilégiée sera les étrangers, donc les PJ. L'Enfant doit être préservé.

Conséquence possible : Massoud, galvanisé par ce puissant allié, va attaquer le clan Mollan qui bloque l'entrée aux shankréatures qui sont dans une vallée-mortezone voisine. Les clans voisins vont rappeler Massoud à l'ordre. Il ne justifiera pas son acte mais dira à qui veut bien l'entendre qu'il a un nouvel atout dans sa manche…

DEUXIÈME ÉTAPE. LE CLAN REDOMNÏ.

Lieu des négociations : sur le territoire Redomnï

Personnes présentes : Bérénice, Ygal

Termes du contrat : En échange de sa participation à la prise de la Cité, Ygal deviendra le régent et le « grand serviteur de l'Enfant-dieu ». Il accepte que la religion soit celle décidée par Bérénice et ses confrères.

Conséquence possible : Des traces d'un convoi — dont des bottes d'étrangers — (Bérénice et tous ses suivants) se dirigent vers les Redomnï. Ygal nie la présence d'étrangers et affirme que le convoi est une famille lointaine. Un mensonge vérifiable.

TROISIÈME ÉTAPE. LE CLAN ZARACKS OU CIKANDÜR.

Si les PJ ont noué plus de contact avec l'un, Bérénice ira voir l'autre. Si les PJ sont restés neutres (on supposera que c'est le cas), Bérénice et ses inquisiteurs convaincront plus facilement Üwe, en lui montrant leurs pouvoirs face aux shankréatures.

Lieux : d'abord sur les terres Zaracks, l'alliance finale sera conclue dans une tente devant la Cité.

Personnes présentes : Ygal, Üwe et tous les Initiés. Dans la tente, les deux chefs uniquement.

Termes du contrat : Prendre la Cité pour la protéger des monstres. Sauver le Messie des PJ corrompus. En échange, Üwe sera nommé grand protecteur du plateau.

Conséquence : Üwe va éviter les contacts avec les PJ, et sera agressif à leur égard. En rôdant autour de la tente, un espion parlant le patois local apprendra qu'une alliance militaire a été conclue et, plus difficile, qu'elle concerne la Cité.

QUATRIÈME ÉTAPE. LE CLAN SORGÜL

Lieu : Devant la Cité, dans les tentes traditionnelles.

Personnes présentes : Sidor, sa femme Maraï et Üwe et Bérénice dont la présence est un secret.

Termes du contrat : Prendre la Cité et participer à la réforme. En échange, Sidor fera partie des nouveaux dirigeants du plateau.

Conséquence : Maraï est attachée à l'Enfant et craint pour lui. Trop influente auprès de son mari, elle est intoxiquée (forte suée de l'angrä) et soignée dans la Cité toute proche. Elle essayera d'avertir les PJ sans rompre son serment de silence… Aux PJ de décoder ses paraboles !



Parallèlement à ces négociations, Ybad a rencontré secrètement Solim du clan Cidjï. En échange de son accession au titre de chef, Solim s'engage à envoyer le clan Cidjï contre la Cité. Celui-ci a accepté, persuadé d'être du côté des vainqueurs.

Le conflit va vraiment commencer lorsque des partisans de la défunte Mehet vont se réfugier dans la Cité. Leur meneuse est morte, emportée par une terrible fièvre (encore!). Solim s'est déclaré régent et a immédiatement scellé une alliance avec Ybad et le clan Redomnï. Il était question de chasser tous les impurs du plateau... Le clan Cidjï se prépare à un long voyage et à la guerre. Il s'est passé 6 semaines depuis l'intervention de Maraï.

À moins qu'ils n'aient commencé à se préparer à quelque chose après les obscurs avertissements de Maraï, les PJ apprendront la nouvelle d'une attaque avec l'arrivée des derniers partisans de Mehet. Il leur reste vingt jours au plus pour se préparer!

SE DÉFENDRE

Les PJ peuvent rallier à eux le clan Zaracks ou Cikandür (suivant celui qui aura rejoint Bérénice). Il peuvent essayer de convaincre le respecté Vorgoï Yorgo de guerroyer ou de protéger la Cité avec ses nombreux effectifs. Ou encore de persuader Sidor de changer de camp en lui montrant qu'on l'a abusé. L'aide de Patras se monnaie aussi. Sidor proposera d'emmener un PJ dans les montagnes pour rallier les deux tribus nomades de sombre-fils qui voyagent dans les montagnes.

BATAILLE ?

Cela va t-il être une bataille en mouvement, un siège? Et si Sidor arrivait dans le dos de ces assiégeants avec ses terribles renforts ? À moins que des rescapés du clan Mollan mettent tout le monde d'accord, en annonçant qu'une horde de shankréatures arrive droit sur la Cité ? Si c'est le cas, la horde arrivera t-elle à rentrer dans la Cité, pire, à repousser tout le monde vers les niveaux inférieurs? Si cette dernière solution est assez dramatique, elle a l'avantage d'approcher vos PJ et l'Enfant du tombeau. Réveiller le Runka pourrait être leur dernière chance.

Vous n'aimez pas les grandes batailles. Il est temps que la prophétie soit déchiffrée. Les PJ auront alors le temps de trouver le tombeau et d'être partis lorsque la bataille, quelle qu'elle soit, arrivera. Si c'est le

À PROPOS DU SANCTUAIRE KYRIM ET DU TOMBEAU

Indices

À l'approche du tombeau à rêves, les indices concernant la présence d'un lieu particulier ou d'un Runka s'accumuleront. Dans le sanctuaire kyrim, des plantes rares poussent malgré les conditions médiocres (Survie + Plantes rares SR 2 pour se faire la réflexion). Les blessés récupèrent plus vite (Les tests de Guérison — Résistance + Régénérer — se font tous les 4 jours au lieux d'une semaine). Les Initiés se sentent revigorés après une journée passée dans cet endroit calme (la récupération de l'Énergie Runka est diminuée de 2 heures).

L'histoire du plateau est une autre source de renseignements. Tous les autochtones ont des récits concernant des attaques du plateau par des shankréatures, mais jamais elles ne s'attaquent à la Cité. Elles l'évitent car le lieu est protégé par l'Un, disent les habitants.

Enfin l'Enfant, de plus en plus sensible au chant du Runka, va avoir une attitude étrange. Tête penchée, il se balance en fredonnant. Au début, il agira ainsi uniquement dans le sanctuaire, puis dans les niveaux supérieurs aussi. Il dira entendre une voix grave qui chante doucement. Si les PJ n'ont pas l'idée d'explorer en dessous du sanctuaire, l'Enfant, l'oreille collée au sol (« la musique vient d'en dessous »), devrait les décider!

Conflit

Si Bérénice apprend l'existence d'un sanctuaire kyrim, que ce soit de la bouche des PJ ou en espionnant leurs sorties, elle risque de leur en interdire l'accès. La prôneuse n'acceptera pas que des personnes extérieures à l'Alliance mettent leur nez dans les secrets de l'organisation. Elle est prête à rappeler les inquisiteurs et à leur donner l'ordre d'arrêter ces pilleurs. Comment évoluera cette situation? Les PJ vont-ils la chasser, elle et ses hommes (retour à « Bérénice vengeuse ») ou aura t-elle assez d'influence dans la Cité pour la diviser en deux camps?

Autre solution. Un jet réussi de Prestance + Influencer SR 4, accompagné d'une interprétation convaincante du joueur, fera plier la prôneuse. Elle acceptera l'entrée des PJ Initiés uniquement. Les trois inquisiteurs occuperont constamment les lieux. Bérénice exigera un rapport complet des activités des PJ. S'il lui révèle l'existence d'une prophétie concernant l'Enfant, elle se proposera de les aider, sûre que ses supérieurs seront intéressés par les résultats de l'étude. Elle surveillera leur progression, quitte à les ralentir sur la fin.

En ce qui concerne le Runka, Bérénice sera contre toute intrusion dans le tombeau. Elle-même n'ose pas y rentrer. Si les PJ insistent, s'entêtent, elle tentera de les tuer avec toute l'aide dont elle dispose.

cas, le réveil du Runka mettra fin au combat. Ygal, Solim ou Üwe n'accepteront pas de se battre contre la « colonne de lumière ».

UNE ALLIANCE COMPROMETTANTE

Abordons l'autre cas de figure. Les PJ ont accepté la proposition de Bérénice. Elle va pouvoir marcher main dans la main avec l'Enfant, aux yeux de tous. Les autres protagonistes n'accepteront pas cet état de fait.

LES RÉACTIONS

Sigol tentera de découvrir un point faible à la prôneuse. En interceptant un message en provenance de Nople par exemple. En effet, son acolyte envoie et reçoit des messages grâce à un rapazz. À la prochaine réception, Sigol, accompagné des PJ et de Kurtaan par exemple, pourrait intercepter un message de l'Alliance. Celui-ci demanderait à Bérénice de patienter et d'attendre les renforts prévus, après l'avoir félicité pour son efficacité à répandre le dogme. Cette découverte devrait basculer la situation vers le cas de figure « Bérénice vengeuse ».

Sigol, comme le Phâr, n'aura pas beaucoup de choix, ils tenteront séparément, ou de concert, de tuer Bérénice. De préférence loin de l'Enfant, avec ou sans complices locaux (cf. les pions sacrifiables). Si la tentative réussit, les Initiés, après une brève enquête, partiront rapidement à Nople. Une troupe conséquente reviendra sûrement dans les dix semaines suivantes. Les PJ seront-ils encore là ? Si elle échoue, les Initiés et les partisans de Bérénice organiseront une purge dont les « réfractaires » seront les principales victimes.

Autre solution, le Phâr, aidé exceptionnellement de Kurtaan (et de Sigol ?), enlève l'Enfant. Kurtaan adresse dans ce cas un mot pour justifier leur geste (du style : « Il n'aurait pu accomplir son destin si cela continuait ainsi. »). Tout le monde les poursuit, les PJ en tête. Où cela les mènera-t-il, vers le tombeau ou à l'extérieur ?

DERNIÈRES SUGGESTIONS

Nous vous proposons quelques transitions pour amener vos joueurs dans le tombeau, si les précédentes n'ont pas suffit. Les PJ prennent plaisir à leur rôle de dirigeants de la Cité malgré les ennuis, la phase 3 s'étire en longueur ? Vous perdez patience et le Phâr aussi. Plusieurs solutions pour l'ancien maître de Nâh. Il peut provoquer une forte émotion chez l'Enfant en espérant que cela accélère l'accomplissement de la prophétie. Pour cela, il peut tuer Sîdan ou une autre personne proche du Messie (un PJ ?). Sinon, il peut prendre les choses en main en enlevant l'Enfant pour l'emmener dans les profondeurs de la Cité. Les PJ se lanceront naturellement à sa poursuite. Lorsqu'ils le rattraperont, il sera logique de continuer.

Une variante : l'Enfant disparaît. Attiré par son destin, il a entreprit la descente seul. Il a disposé des billes sur une partie du chemin. Qui retrouvera le petit poucet en premier, le groupe des PJ ou les Initiés alertés de sa disparition ?

LA DESCENTE VERS LE TOMBEAU

Voilà, ils descendent enfin. À partir de ce moment, les PJ ne quitteront plus le mysticisme. Finies les tracasseries du quotidien ! La descente doit être longue. L'accès au tombeau n'est pas quelque chose d'aisé. La faim, la fatigue et la claustrophobie ne devront pas être oubliées. S'ils ont pris cette expédition à la légère en négligeant l'équipement, ils s'en mordront les doigts ! La descente sera longue. Au point qu'il se demanderont si ils ne sont pas tout simplement perdus et condamnés. Décompter les heures pourrait être un moyen simple pour hausser la tension. Les décors peuvent être très changeants et les PJ ne doivent pas prévoir ce qui va survenir dans les prochaines heures (paysages naturels et abris de l'Avant se mélangent). La température varie d'un lieu à l'autre : agréable près d'une source chaude, proche de zéro ailleurs.

LES OBSTACLES

LES OBSTACLES NATURELS

Tunnels et galeries. Lorsque les couloirs rétrécissent, il est nécessaire de marcher à quatre pattes



ou de ramper, le sac devant soi. Si une lampe vient à défaillir, vous pouvez exiger un jet de Trempe + Surmonter SR 2 pour ne pas paniquer. Certaines de ces galeries sont boueuses ou en partie immergées dans une eau glaciale, chaude ou sulfureuse. Cela fera varier les plaisirs. N'oubliez pas que le froid se ressent d'autant plus avec des vêtements trempés.

L'escalade (Mouvement + Grimper). Il est probable que certains passages intéressants soient parfois en dessous ou au dessus. Suivant les prises, l'aspect de la roche et l'humidité, le SR sera différent. SR 2 pour une paroi peu inclinée avec des nombreuses prises ; 5 ou 6 pour grimper une paroi à plus de 90°, lisse et glissante.

La nage (Mouvement + Nager). Les cours d'eau souterrains peuvent être des nappes phréatiques, les restes des égouts de la ville souterraine ou des torrents qui apparaissent à la fonte des neiges. La température, la propreté et le courant dépendront de leur origine. Les risques et le SR du test de nage aussi.

Le saut (Agilité + Sauter). Le chemin est parfois coupé par un précipice, ou un pont s'est effondré. Il faut alors qu'une première personne saute pour attacher une corde de l'autre côté. S'il sont dans une ancienne zone urbanisée, des câbles électriques peuvent servir de liane, une poutre de métal peut être mise en travers, un bâton long et souple peut servir de perche. Saut à la perche : comptabilisez les mètres, il détermine le nombre de succès que devra cumuler l'héroïque PJ avec ses tests de Mouvement + Sprinter et d'Agilité + Sauter.

LES DANGERS NATURELS

Avalanches et éboulis. Déloger une pierre par accident — lors d'une ascension — ou volontairement peut créer un éboulis. Certaines crevasses possèdent une voûte de glace. Fragiles à la saison douce ou à cause des remontées d'air chaud, elles sont prêtes à tomber au moindre bruit, à la moindre secousse. Cela peut-être quelques stalactites (test de Sens + Percevoir SR 2, puis d'Agilité + Esquiver SR 2, sinon dommages : 4 encaissables) ou une partie entière de la voûte (Agilité + Esquiver SR 4, chaque échec en dessous du seuil inflige 3 points de dommage). Une variante : un couloir de glace fragile. Il faut le traverser rapidement. Mieux vaut marcher d'un pas léger (Agilité + Camoufler SR 2) et ne pas approcher les lumières trop près du plafond. Totalisez les échecs des PJ qui ratent le test. Si ce total dépasse le seuil de sensibilité que vous vous êtes fixé, le couloir commence à s'effondrer sur eux (Sensibilité : 3 fragile, 8 légèrement instable). Et si ce n'était pas un long couloir mais une série de couloirs…

Les effondrements. Les failles et les trous cachés par de la glace peuvent être détectés avec un jet de Survie + Glaces SR 2 ou 3 (dégât des chutes p. 82 de DkE 2).

Les jets de vapeur et les remontées de gaz (ex : méthane). Lorsque la pression monte trop, l'excédent se dégage par les conduits naturels. Il se peut que de malheureux PJ passent à ce moment-là (cf. les règles d'asphyxie p. 82-83 de DkE 2). Et si le gaz en question était inflammable ?

AUTRE DANGER

Les pièges (Sens + Percevoir, SR variable). Cela peut aller des pièges primitifs laissés par des Adaptés ou de la technologie de l'Avant. On citera les crak-jambes ou pièges à voulpe (SR 2-3) dommages : 1 encaissable, -1 en Mouvement. Les fosses à pieux (SR 3) dommages : [Force + Résistance] / 2 arrondi à l'inférieur + dégât de la chute. Pour les pièges de l'Avant cela va de l'alarme assourdissante (malus de 1 sur toutes les actions) aux pièges électronique style rayon calorifique etc.

Exemple : *les PJ se retrouvent devant l'entrée d'un énorme sas métallique fermé. Ils l'ouvrent et débouchent dans un long couloir cylindrique. Celui-ci mène dans une caverne taillée de façon rectangulaire, avec au milieu un refuge (une demi-sphère de plomb fermée de l'intérieur). Sans le savoir, les PJ ont activé un système anti-radiation simple : l'ouverture d'un réservoir d'eau qui va se déverser dans le tunnel puis la salle. Seul espoir, la cage d'ascenseur située dans un coin de la caverne. Elle est obstruée plus haut mais le cataclysme a créé des conduits naturels. Le lieu est le territoire des rats et de leur prédateurs, de longs serpents aveugles.*

SERPENT AVEUGLE DES SOUTERRAINS

Cf. l'Eben p. 209 de DkE 2, avec les modifications suivantes : Moins 2 en Force, Hargne et Dommage. Sa morsure crée 2 fois sur 6 des infections (+1 aux dommages non encaissables).

La faune. Elle est assez pauvre donc souvent affamée. Piochez dans les créatures des souterrains et des ruines du livre de règles. Pour la flore, mis à part quelques champignons pas toujours comestibles, il n'y a rien. Des test de Survie + Champignons et Souterrains permettront à vos PJ de se nourrir de mousse, lichen et champignons si les ressources viennent à manquer.

LES ACCOMPAGNATEURS

Ce sont les personnes qui accompagnent éventuellement les PJ. Nous vous donnons ici leur ligne de conduite.

Sigol. Si l'aspirant Harckon les suit, ce sera un atout supplémentaire. Il peut donner des conseils avisés et à travers lui vous pouvez persuader un joueur de renoncer à une action suicidaire. Il est capable de poser des pièges pour ralentir leurs poursuivants et son sens de l'observation peut les sortir de dangers multiples ; mais il est loin d'être infaillible et les PJ le sauveront sûrement de mauvais pas.

Remarque importante : si Sigol les accompagne, il sera le premier membre de la Septième Maison à pénétrer dans un tombeau runka. Il fera sûrement des croquis si le temps le permet. Il inspectera l'édifice sous toutes ses coutures pendant que le Messie s'abreuve à la pierre. Il ramènera des informations détaillées sur l'accès au tombeau et sa configuration.

Le Phâr. C'est un compagnon beaucoup moins agréable mais il sera utile pour détecter des pièges ou trouver de la nourriture. Il est silencieux la plupart du temps, à moins qu'il ne marmonne pour lui-même des choses incompréhensibles. Il se montrera de plus en plus enfiévré à l'approche du tombeau. Une fois dedans, il n'arrêtera pas de grogner et de cracher en signe de mépris et de colère. Il hait les Initiés et tout ce qui s'y rapporte.

Kurtaan. Il ne viendra pas sauf si les PJ insistent. Ses compétences seraient utiles au groupe.

LES POURSUIVANTS

Les Initiés, Bérénice à leur tête, considéreront l'entrée dans le tombeau comme un sacrilège. Si elle vient à connaître la prophétie, elle sera horrifiée. Le groupe de l'Alliance va donc tout faire pour stopper les PJ. Une fois descendus assez profondément, les Initiés sentiront la faible aura du Runka endormi et pourront s'orienter plus facilement qu'un groupe de PJ dépourvu d'Initiés.

DANS LE TOMBEAU

Remarque : Les sombre-fils auront beaucoup de mal pour s'approcher du seuil du tombeau (Trempe + Surmonter SR 3). Pénétrer dans la salle leur sera encore plus difficile (SR 4).

LE SEUIL

Avant même l'entrée dans le tombeau, tous les PJ sauront que leur objectif est proche. Le couloir qui mène à l'entrée n'a rien d'exceptionnel, et pourtant l'endroit est différent. Plus paisible, plus calme. Le seuil était autrefois fermé par une double porte de pierre de plus de trois mètres. Celles-ci se sont effondrées et sont brisées par la chute. Elles sont décorées de fresques mettant en scène Sombre-Terre telle qu'elle devait être avant. Une terre recouverte de végétation, foulée par une multitude d'animaux étranges (on peut reconnaître certains animaux que dessinait l'Enfant !) mais surtout baignée par la lumière de Solaar. Les couleurs sont passées mais elle donne une idée de la magnificence du paysage. La tristesse ou la jalousie de n'avoir pas vécu à cette époque envahit les PJ. Pendant ce temps, l'Enfant passe doucement une main sur les animaux en les appelant par des noms inconnus (aigle, ours ou cerf) sous l'œil attentif et émerveillé du Phâr (s'il est là).

L'ouverture donne sur deux antichambres successives, légèrement en pente descendante. On distingue une faible lumière au fond. La dernière pièce donne sur une balustrade. En contrebas c'est le tombeau, une pièce circulaire qui s'élève vers un plafond

invisible. Un escalier qui longe la paroi courbe descend jusqu'à la sacro-sainte pièce.

LE TOMBEAU

La première impression quand on descend l'escalier qui mène au tombeau même, c'est d'être maladroit, petit et infime. Peut-être parce qu'aucun bruit ne vient déranger les lieux. Pas un souffle d'air, pas un ruissellement, encore moins le pas furtif d'un rongeur. Les seuls bruits sont ceux des PJ. Si les pièces précédentes ont quelques fissures et ont subi les assauts du temps, cette salle est intacte, parfaite. On a l'impression qu'elle est immuable, inébranlable et qu'elle a toujours été là. Dans des alcôves, d'énormes géants de pierre aux regards graves et sévères semblent surveiller les lieux. Chacun d'eux possède une gemme terne incrustée dans le front. Le sol de la salle est légèrement bombé. En son centre un puits (3 mètres de diamètre) descend dans les profondeurs. Une lumière faiblarde sort de ce trou. C'est elle qui illumine le lieu. Elle est n'est pas constante, au contraire, elle semble palpiter selon un rythme lent et régulier. L'orifice est condamné par une grille de fonte (Force + Forcer, 6 succès collectifs pour l'ôter). Si l'on regarde dans le trou en affrontant la lumière directement, on distingue trois mètres plus bas, une poutre métallique qui barre le conduit lumineux. Une poulie, prolongée d'une chaîne qui descend dans un brouillard lumineux, y est fixée.

BAPTÊME RUNKA

Le Messie est attiré par la lumière, il s'allonge sur le sol et observe l'intérieur tout en fredonnant plus fort. La palpitation s'accorde au chant de l'Enfant. Celui-ci se retourne et leur demande de remonter « son ami chanteur ». S'il n'arrive pas à les convaincre, il s'engagera lui-même dans le trou. À ce moment, une corde est presque indispensable. Sans corde, il faut sauter sur la barre (Agilité + Sauter SR 2) En cas d'échec, la chute est mortelle et réveille le Runka dans les dix minutes qui suivent avec tremblement, intensification de la lumière etc. Une fois sur la barre, il faut remonter ce qui pend au bout de la chaîne (Force + Forcer, 5 succès collectifs).

Une cage sphérique est accrochée au bout de la chaîne. Dedans, une pierre ayant l'aspect d'un noyau de fruit. Elle dégage une lumière vive qu'il est pratiquement impossible de soutenir sans être ébloui pour l'heure qui suit. La cage s'ouvre par le haut. La scène qui suit prend un caractère surréaliste : les mouvements semblent ralentis, aucun son n'arrive à sortir de la bouche des spectateurs. Un jet de Trempe + Surmonter (SR 4) est nécessaire pour entreprendre chaque action. L'Enfant ouvre la cage puis pose ses mains sur le dessus de l'objet lumineux, sans effort apparent, puis il ouvre le « noyau-pierre ». Un rayon de lumière sort de l'ouverture et remonte vers la surface, illuminant la salle. Les Initiés sont envahis par un chant qui résonne douloureusement dans leur poitrine ; parallèlement ils revivent leur rite d'initiation, sentant la brûlure puis le renouveau et l'élévation. Pour les sombres-fils, ces derniers ressentent une vive douleur qui les plaque au sol. Ils ont l'impression qu'une lame fouille leurs entrailles. S'ils ont atteint le niveau 2 de contamination, leur peau fume. Ils garderont un goût de brûlé dans la bouche pendant plusieurs jours. L'Enfant, lui, plonge ses mains dans l'ouverture. Il en ressort une substance bleu gris étoilée, oscillant entre l'état liquide et gazeux. Le Messie la porte à la bouche puis replonge ses mains dans l'ouverture. Après la troisième poignée, il est rassasié. La lumière s'est affaiblie, le noyau se referme en tremblant. L'Enfant, repu, s'endort comme après un bon repas.

PARTIR

Un son aigu s'élève du puits. Il va en s'intensifiant. La cage se ferme d'elle-même et la chaîne est tirée vers le puits. Sigol, s'il est présent, est déjà en train de déguerpir. Les gemmes des géants émettent une faible lumière. Le regard des statues semble s'animer, un peu plus hostile. Il faut partir vite. D'ailleurs le son devient assourdissant, il vrille les tympans (Résister + Supporter SR 2, puis 3, puis 4) et ceux qui n'y résistent pas sont désorientés et subissent un point de dommage toutes les deux passes. Les couloirs vibrent, les colonnes et le plafond s'effritent et des pierres tombent autour d'eux ! Le bruit s'arrêtera brutalement cinq minutes plus tard, mais les PJ seront déjà loin.

CONCLUSION

L'ENFANT CHANGE

Il faudra porter l'Enfant qui est plongé dans un profond sommeil dont il ne sort que pour s'alimenter.

Après cela, il est transformé. Calme et plus serein que jamais. Ce n'est plus vraiment un enfant même s'il se comporte naturellement la plupart du temps. Il a parfois des absences et peut s'arrêter en pleine marche pour élever la tête vers le ciel et sourire en regardant le Noir Nuage. Il est nimbé d'une aura invisible, sauf dans ses yeux qui brillent parfois d'un feu surnaturel lorsqu'il parle de ses intuitions ou dirige le groupe grâce à un sens de l'orientation inexplicable.

ADIEU CAPPADOCE

Le bref rayon de lumière a été perçu dans toute la Cité. Bérénice et les autres Initiés savent qu'il y a un Runka sous leurs pieds. Son appel associé à l'absence des PJ et du Messie va les inquiéter. Ils vont se mettre à leur recherche avec la ferme intention d'obtenir une explication complète et de punir en conséquence. Même si les PJ souhaitent en découdre avec l'Alliance, l'Enfant se sent attiré et n'a qu'une envie : suivre son instinct. Si les PJ ne souhaitent pas partir, des crises de somnambulisme de leur fils devrait les faire changer d'avis.

Suivant la situation qu'ils ont laissé en haut, il devront plier leurs bagages très rapidement ou auront le temps de s'équiper en conséquence. Sigol et Kurtaan peuvent les aider. L'apprenti Harckon peut même les accompagner sur une partie du chemin. Il lâchera même une phrase très importante aux PJ pour la conclusion de la campagne : « Si, dans l'adversité, vous cherchez du réconfort, présentez-vous au monastère du Bout du Monde… »

Quant au Phâr, il a disparu, soit pendant la remontée, du genre : « Yesha trace sur le sable des symboles du bout de son bâton faisant fi de vos appels, une secousse plus forte vous jette au sol, quand vous relevez la tête, le passage est obstrué et le vieil homme de l'autre côté. Il n'a plus rien à faire à part sauver sa propre peau » soit en ralentissant les Initiés alors que les PJ sont près du but.

Les Initiés, s'ils ne sont pas mis hors d'état, vont se lancer à leur poursuite. Cela se finira-t-il par un combat dans une passe montagneuse à la limite du plateau ou l'Alliance va-t-elle perdre leur trace ?

Dernière remarque : après deux ou trois jours de marche, les Initiés du groupe vont ressentir une étrange sensation. Un picotement caractéristique de la présence d'un stallite relativement proche (Sens de la Lumière). Ce n'est pas Istan et Nople, et de plus c'est apparu assez soudainement alors que c'est d'ordinaire un sentiment progressif. Cela vient du plateau. Aucun doute, la Cité est devenue un stallite.

DARK EARTH II

LES ÉCLAIREURS DE GAÏA

CHAPITRE 6

ACTE V

LA MER D'ARAL

BALADE EN MERD'ARAL

Synopsis : les joueurs ont compris grâce à la prophétie que l'Enfant devait emmagasiner de la darkessence. Le lieu indiqué est la mer d'Aral. La comète du Seigneur Shankr y a atterri, chassant toute l'eau. Un énorme cratère en a déformé le fond. La concentration nécessaire en darkessence ne se trouve qu'en un seul lieu : aux alentours de la demeure du Seigneur Shankr. Les PJ vont donc s'enfoncer à l'intérieur de la plus terrible des mortezones de Sombre-Terre. Après de nombreux périls et avoir retrouvé les traces de l'expédition sarkesh, les personnages vont tomber sur un lac de darkessence pure. L'Enfant va s'enfuir à la suite de l'absorption massive de la substance noire qui le rend incontrôlable et dangereux. Après l'avoir récupéré, les PJ vont devoir regagner des terres plus clémentes avec l'Enfant, victime de crises régulières. Leur direction devrait être le monastère de Gaïa en bordure de la mortezone.

LA PLUS TERRIBLE MORTEZONE DE SOMBRE-TERRE

La mer d'Aral, en tant que lieu de villégiature du Seigneur Shankr, est une zone très dangereuse. Sans l'aide de l'Enfant, des personnages créés au début de la campagne n'ont aucune chance de survie. Même les marcheurs les plus expérimentés évitent cette zone. L'expédition devra donc être mémorable autant pour les joueurs que pour leurs personnages. Nous vous invitons à vous imprégner au mieux de l'ambiance du lieu, en complétant la lecture de ce chapitre par celle des Carnets de l'Obscur et des milieux de DkE 2. Le chapitre n'offre pas une liste exhaustive des obstacles naturels et des créatures que rencontreront les PJ. Disposez vos propres embûches en vous inspirant de vos lectures et de vos films favoris, par exemple. Pour que cette traversée soit gravée dans les mémoires, nous vous conseillons d'étaler ce scénario sur plusieurs parties afin de rendre hommage à la plus terrible des mortezones.

***Suggestion :** un tube d'acier trouvé sur le cadavre d'un marcheur contient un extrait abîmé des Carnets de l'Obscur de Rusk traitant des mortezones. Faites une photocopie de la page 228 de DkE 2 et déchirez-la en morceaux. Les joueurs s'amuseront à la recoller et à prendre ainsi connaissance d'une infime partie des menaces qui les attendent.*

PREMIÈRE VISION DU DOMAINE

« Du haut de la falaise, vous pouvez à peine voir à plus de quelques mètres en contrebas. La mer a disparu, laissant le terrain à une brume noirâtre et poussiéreuse qui vient lécher les parois. Aucun doute, plus bas s'étend un autre domaine. Un territoire différent qui donne à vos voyages précédents des airs de parcours de santé. L'appréhension et la peur vous gagnent — faites-moi un jet de Trempe + Surmonter — les plus fragiles d'entre vous commencent à trembler. Pourtant, il n'y a aucune menace visible, aucun bruit suspect. Peut-être est-ce justement cette absence de bruit, cette brume étouffante et la peur de l'invisible qui tétanisent certains d'entre vous ? L'Enfant vous tapote tour à tour la main d'un geste rassurant, son visage est serein, voire lointain. Les yeux dans le vague, il semble écouter une voix intérieure. Rassurés ou simplement pour faire bonne contenance, vous vous préparez à descendre. Vous quittez l'Obscur pour les Ténèbres. »

Mode d'emploi : ce chapitre est découpé de manière thématique. Nous traiterons d'abord les déplacements dans la mortezone et ses dangers. Le découpage de cette partie se fera en fonction des grandes étapes de leur expédition au sein de la mortezone. Nous traiterons ensuite tout ce qui concerne les vestiges de l'expédition sarkesh. Vous aurez à votre disposition un exemplaire du journal personnel d'un membre de la mission. Les joueurs apprendront ainsi une partie de l'histoire de l'expédition qui découvrit la présence du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre. Enfin nous décrirons l'évolution de l'Enfant, de la protection qu'il apporte aux PJ à sa crise. Vous aurez ainsi plus de facilités à décrire celui qui deviendra le Messie.

LA MORTEZONE DE LA MER D'ARAL

La mer s'est vidée de son eau au moment où la météorite servant de destrier au Shankr s'est écrasée. Après avoir atteint le fond, les PJ vont devoir se



diriger vers le centre du cratère dans un paysage lunaire, parsemé d'épaves datant de l'Avant. Nous vous proposons un découpage par grandes étapes : la montée progressive jusqu'au sommet du cratère, la descente, pour finir par les abords de la demeure du Seigneur.

ATTEINDRE LE FOND

Ce n'est pas une tâche facile. En effet, les côtes sont escarpées et forment des falaises atteignant parfois plus de trois cents mètres de haut ! La première solution est de trouver un escarpement moins élevé et d'entamer une longue descente en rappel. La deuxième solution consiste à longer la côte jusqu'à trouver une ancienne anse ou crique permettant de descendre à moindre mal.

LA DESCENTE EN RAPPEL

Elle est impossible pour les PJ qui n'auront pas pensé à prendre de l'équipement d'escalade (au moins un pour deux). Elle sera déjà assez difficile avec le matériel adéquat ! La descente se fera obligatoirement en plusieurs étapes. Il leur faudra trouver des parapets naturels qui pourront accueillir le groupe, détacher les cordes, puis ouvrir un nouveau chemin jusqu'à un nouveau parapet en utilisant des pitons : une épreuve harassante nécessitant une attention de tous les instants. En terme de règles, la descente demandera plusieurs jets de Mouvement + Grimper, le SR variant entre 3 et 5. En fait c'est la personne qui va ouvrir le chemin qui devrait rencontrer le plus de difficulté, donc un SR supérieur. En cas de chute, il est raisonnable de penser que vos PJ se seront encordés. Dans ce cas demandez un jet de Force + Forcer à la personne qui assure la sécurité ; le SR variant entre 2 et 4 selon le poids de la personne encordée (basez-vous sur la Résistance de celui qui chute). L'utilisation de pitons augmentera le talent Grimper de I. Vous pouvez considérer qu'une bonne observation préalable de la façade aidera les PJ, en particulier pour celui qui ouvre le chemin. Dans ce cas, un jet de Sens + Chercher pourra abaisser le SR de la descente de un par tranche de deux réussites à ce test.

Si l'épreuve vous semble trop fade, vous pouvez faire intervenir des rapazz ou simplement de violentes bourrasques qui viennent balayer la paroi. Les caractéristiques des rapazz sont dans le livre de base (p. 205). Le combat se passant dans le vide, vous pouvez augmenter le SR des PJ de un et exiger des jets d'Agilité + Esquiver pour éviter les attaques en piqué des oiseaux. Quant au vent, un jet de Force + Forcer (SR variable suivant la force que vous voulez donner aux coups de vent) sera nécessaire pour ne pas tomber du parapet ou lâcher prise.

TROUVER UNE CRIQUE

Il faudra longer l'ancienne côte pendant plusieurs heures. Cela va retarder leur expédition, or le temps peut être un facteur important. En effet, ils ne connaissent pas la durée de leur errance dans la mortezone et leurs vivres sont loin d'être inépuisables. Leur prudence sera quand même récompensée après plusieurs heures de marche : ils tomberont sur un chemin escarpé qui descend de manière abrupte vers le fond. Hélas, ils ne sont sûrement pas les seuls à l'emprunter. Cela peut-être un chemin de passage pour une communauté d'adaptés (hostile ou craintive) qui remonte régulièrement des morceaux d'épaves. Selon le comportement des PJ et selon vos envies, la rencontre peut tourner au combat ou à une invitation à passer une soirée à l'abri du danger. Selon les cas, les PJ auront des difficultés s'ils repassent par ce chemin au retour, ou la possibilité de trouver une halte sûre. Enfin, vous pouvez considérer que rien n'est gratuit et facile sur Sombre-Terre et que ce chemin est le territoire de chasse d'une bande de maraudeurs qui demanderont un don pour laisser passer les PJ (du matériel uniquement. Le lux n'a aucune valeur ici). En cas de refus, les PJ devront combattre un groupe de maraudeurs en position avantageuse et connaissant le terrain, une rude bataille donc. Plus vicieux, ils peuvent les laisser passer et les suivre à distance tels des vautours (pas trop profond dans la mortezone tout de même), attendant la nuit pour leur tomber dessus.

PROPOSITIONS DE RENCONTRE

À quelques mètres au-dessus du sol, un parapet important sert d'entrée à une caverne. Une communauté d'adaptés vit en surplomb, protégée des prédateurs. S'ils descendent en rappel, ils arriveront sur le parapet, sinon ils peuvent très bien voir l'entrée depuis le sol. Les membres de la communauté ont

la particularité de se déplacer sur des échasses, évitant ainsi de se faire happer par les flottes dissimulées sous la couche de boue qui recouvre le sol. Ils ont un instinct territorial développé. Du haut de leur promontoire, ils guettent la présence d'étrangers et de dangers. Le passage des PJ sur leur territoire devrait entraîner une course-poursuite : les personnages avec de la boue jusqu'aux genoux, des chasseurs échassiers dans leur dos et des flottes guettant le passage d'imprudents (Sens + Percevoir SR 3 pour les repérer). Si les joueurs arrivent directement sur le parapet, ils devront repousser les individus dans le fond de la grotte afin d'avoir le temps de descendre, sinon c'est sous une grêle de pierres et de projectiles divers qu'ils feront les derniers mètres les séparant du sol. C'est une communauté assez primitive (ne maîtrisant pas la langue commune par exemple), un pistolet à rueg ou tout autre arme à feu les effrayera donc assez pour les maintenir à distance un moment. Si vous considérez que les combats sont déjà assez nombreux, vos pouvez aussi engager une séance de négociation par gestes. Pour les adaptés, prenez l'archétype « le chasseur » (DkE 2 p. 40) que vous adapterez à l'environnement.

Jadallah est une vieille marcheuse vivant en retrait du monde. Son domicile est une plate forme suspendue à une dizaine de mètres au-dessus du sol, et maintenue par une poulie récupérée sur un chalutier. La vieille femme passe son temps à bricoler et à contempler l'austère paysage. Elle n'est pas contre une discussion à l'intérieur de son abri. Elle aime aussi jouer à une sorte de poker où elle excelle. Assis sur une épaisse couche de fourrures d'animaux, les personnages écouteront les conseils de la marcheuse qui a souvent parcouru les abords de cette mortezone. Elle peut leur indiquer un passage qui traverse une partie du cratère les menant directement sur le versant intérieur sans passer par le sommet. Néanmoins lors de son dernier passage avec des compagnons marcheurs, Jadallah fut la seule survivante à une attaque perpétrée par une communauté d'adaptés hostiles qui habitent ces cavernes. Depuis, elle préfère rester à la lisière du noir domaine. Durant toutes ces années, c'est la deuxième fois qu'elle voit passer un groupe. Le premier était des Initiés déterminés. Elle leur indiquera la direction qu'ils ont prise. Jadallah pourra leur fournir une ébauche de carte, quelques filtres (2D6), un niveau-mètre (pour mesurer la pente) et ses conseils peuvent permettent aux PJ d'acquérir à 1 la compétence de Survie, Milieux : mortezone. Enfin, elle peut bricoler un harnais de cuir qui permettra de transporter l'Enfant sans encombrement (outre son poids).

LA LENTE MONTÉE VERS LE SOMMET

Durée approximative : 3 à 4 jours ; environ 50 kilomètres. Température moyenne : 3-10 °C.

Milieux rencontrés : marais, chaos, montagne, mortezone

La montée à peine perceptible au départ, va s'accentuer au fil des heures. Sur la fin, la pente est si abrupte que la marche se transforme pratiquement en escalade. Dans ce chapitre, nous vous proposons quelques bourbiers et événements pour rendre au mieux l'atmosphère du lieu.

UNE MONTÉE PLEINE D'EMBÛCHES

« Vous êtes maintenant sous la brume qui recouvre la mortezone. Le sol est meuble, un chaos de boue et de pierres s'étend autour de vous. Le paysage est parsemé de flaques et de bassins croupissants, des résidus de la mer qui se trouvait là auparavant. Parfois vous entendez des bruits en provenance des rochers ou d'un marais proche. La région est habitée, c'est certain ! Mais quant à savoir si ses habitants sont pacifiques, rien n'est moins sûr (…) La montée est de plus en plus difficile, le souffle vous manque. Surtout avec ce damné Noir Nuage qui ne cesse de s'épaissir. L'air est vicié. Les yeux vous brûlent et votre gorge est en feu. Il pleut régulièrement, rendant la montée glissante. En altitude, la boue disparaît, laissant le champ libre aux rochers. Le changement a pu vous paraître agréable quelques instants mais vous avez vite déchanté. En effet des champs de pierres saillantes, aux arêtes coupantes, se dressent régulièrement devant vous. Vos vêtements ont tôt fait de se déchirer. Il vous faut ménager vos gants. En effet, une entaille sur un de ces rochers envahis d'une mousse sombre et spongieuse, et c'est la contamination assurée.

Le terrain compte une multitude d'anfractuosités, cachant des prédateurs aux aguets, et de crevasses, capables d'engloutir un marcheur vers des abîmes sans fond. C'est une surveillance de tous les instants. La boue et les marais ou ces pentes rocailleuses, vous ne sauriez choisir. Ce sont deux saloperies dont vous vous passeriez bien. »



LE BASSIN AUX FLOTTES

La mer n'a pas entièrement quitté les lieux. Ici et là, des poches d'eau boueuses et nauséabondes persistent. Avec le dénivellement, l'eau s'est écoulée et regroupée dans des creux du relief. C'est devant une sorte de bassin très étendu que les personnages vont se retrouver confrontés à un choix difficile : faut-il tenter de contourner cette étendue marécageuse ou traverser en espérant gagner du temps ? La contourner prendra plusieurs heures. En observant bien (Sens + Chercher SR 2) on remarque une sorte de gué dans ce marais putride. C'est un piège. L'endroit est infesté de flottes monstrueuses qui ont tracé une fausse piste pour attirer les marcheurs au centre de leur territoire. La darkessence les a rendus plus intelligentes et plus coriaces. Elles possèdent l'intelligence collective de nos fourmis. Une fois les PJ bien engagés sur le chemin, les flottes tenteront de les encercler discrètement (jet de Sens + Percevoir SR 3 pour les repérer) avant de se jeter sur les marcheurs, les pinces en avant. Combattre autrement que pour s'ouvrir un chemin est un suicide. Les PJ, l'Enfant sur les épaules, peuvent essayer de sauter sur les carapaces des créatures. Des jets d'Agilité + Sauter SR 2 et d'Agilité + Esquiver SR 2 minimum, seront nécessaires. Malgré tous leurs efforts, les flottes se retrouvent toujours sur leur passage. Faites-leur croire que leur décision de traverser le marais va leur être fatale. Décrivez les pinces qui manquent à chaque instant de sectionner leurs membres, les jets de gaz putride tout autour d'eux obstruant la vue et s'infiltrant dans les masques. Alors que tout paraît perdu, l'Enfant perché sur les épaules d'un personnage ou tout PJ qui réussira un jet de Sens + Percevoir (SR 3), remarquera un pic rocheux sur lequel s'est empalé un bateau de l'Avant. Le navire se dresse telle une bouée au milieu d'un océan de pinces. Une fois à l'intérieur de l'épave, il leur faut obstruer le trou béant à l'aide de métal qui se trouve dans la cale.

Un long siège va s'engager. Les personnages, épuisés par la course folle qu'ils viennent d'effectuer, n'auront pas beaucoup de répit. Les flottes entament rapidement le barrage qu'ils ont construit. Il va falloir repousser celles qui tentent de rentrer, tout en cherchant d'autres débris métalliques. Cela doit être une scène particulièrement stressante. Ne leur laissez jamais la possibilité de dormir beaucoup. Insistez sur le bruit incessant des pinces qui claquent tout autour de leur abri. Provoquez des incidents à chaque tour de garde. Enfin, après quelques heures, les flottes lancent un assaut massif sur les deux flancs de l'épave. S'entassant les unes sur les autres, elles forment des masses grouillantes qui s'élèvent progressivement, atteignant bientôt la hauteur du pont supérieur. Laissez-les paniquer et trouver un moyen de stopper l'avancée inexorable des gros crabes. Le bateau comporte des choses utiles, telles que des barres de métal permettant de rester hors de portée, mais aussi un ou deux tonneaux métalliques d'essence : ce sera un moyen radical de les repousser. Au final, les PJ devraient ressortir épuisés et blessés, mais vivants, de ce marais cauchemardesque. Parions qu'ils rêveront encore longtemps de pinces démesurées les démembrant…

(Les flottes sont p. 221 de DkE 2. Considérez que chaque individu a : Hargne + Agresser 5, Pinces +1, Vie 8, Protection 2)

TEMPÊTE ET AVALANCHE

Alors que l'ascension vers le bord du volcan devient ardue, un orage en provenance du centre du cratère éclate. D'énormes grêlons noirs ne tardent pas à suivre. La priorité est de protéger l'Enfant de cette grêle qui pourrait lui être fatale. Il leur faut trouver un abri ou en construire un rapidement. L'averse succède à la grêle. Elle est d'une violence rare. Rapidement le sol est veiné de petits torrents de boue. Les PJ sont trempés. Le rideau de pluie limite un peu plus leur champ de vision, leur masquant l'arrivée d'une énorme coulée de boue. Elle emporte tout sur son passage. Laissez-les faire un jet de Sens + Percevoir SR 5 pour entendre l'approche de l'avalanche. Si l'un d'eux réussit, enclenchez le chronomètre : ils ont une minute pour vous expliquer leurs actions avant que la vague ne soit sur eux. Lorsqu'elle l'est, faites-leur faire un jet d'Agilité + Esquive SR 3 (5 s'ils sont surpris) pour qu'ils puissent se maintenir en haut de celle-ci. Voici quelques événements que vous pouvez orchestrer selon vos envies :

• Se débattant dans la boue afin de se maintenir à la surface, ils croisent une plaque de métal (une aile d'avion en fait). Monter dessus nécessite un jet de Mouvement + Grimper SR 3, se maintenir sur l'objet ne demande qu'un jet de Force + Forcer SR 2. Ils sont à peine dessus que le reste de l'avion (un jet privé) se précipite sur eux. Plusieurs options sont possibles :

– Sauter sur la carcasse du jet (test d'Agilité + Saut SR 3). En cas d'échec, ils se retrouvent entre l'aile et l'avion ; un seul espoir : plonger et essayer de remonter plus loin.

– Tenter de se maintenir sur l'aile grâce à un jet de Force + Forcer SR 3.

• Alors que les PJ se tiennent tant bien que mal à un objet flottant, un Écorché se rapproche d'eux toutes griffes dehors. Il leur faudra combattre la shankréature sans lâcher prise. Vous pouvez aussi mettre des pierres et d'autres obstacles pointus si vous voulez rendre l'épreuve plus éprouvante.

(Les Grêlons noirs p. 216, l'asphyxie et la nage p. 82-83)

LE PASSAGE DE JADALLAH

L'ouverture se présente comme une entrée de mine. Le plafond est bas et les couloirs étroits. L'endroit était à l'origine habité par une communauté d'adaptés comptant plus d'une centaine de membres. Ils ont été décimés par les shankréatures qui ont investi les lieux. S'orienter à l'intérieur n'est pas difficile. Le couloir principal, partant de l'entrée de la caverne, semble traverser la montagne. Il est jalonné de passages perpendiculaires menant à des salles communes et des chambres. En temps normal, la traversée ne dure pas plus de cinq heures. Le couloir est obstrué en son milieu, il faut donc emprunter des passages secondaires pour récupérer le couloir de l'autre côté du barrage. La communauté s'était retranchée dans les vastes cavernes où elle cultivait des champignons.

En approchant du barrage, les PJ vont découvrir les premiers squelettes fixés aux parois. Ce sont des intrus tels que les camarades de Jadallah qui servent de mises en garde. Plus loin, les personnages découvrent les restes d'adaptés. Leurs squelettes sont moins épargnés, les os sont souvent broyés et éparpillés (jet de Technique + Corps SR 4 pour dater la mort à plus de cinq ans). Les morts s'accumulent en approchant de l'éboulement qui a bouché le passage. Pour retrouver le couloir principal, il faut réussir un jet de Sens + Orientation SR 3. Chaque échec en dessous du seuil prolonge l'expédition d'une heure. Les shankréatures se sont regroupées dans la caverne principale où les champignons étaient cultivés. Vous avez le choix :

• Le groupe peut se faire attaquer dans les couloirs étroits et être rabattu subtilement vers la caverne où le reste de la meute les attend. Vous les menez dans ce cas vers un combat sanglant qui risque de se solder par la mort d'un ou plusieurs personnages, à moins de trouver un providentiel lance-flammes sur un cadavre ou de s'enfermer dans les cuisines, où ils peuvent éventuellement trouver un conduit d'aération où seules les plus petites shankréatures pourront les poursuivre. Un jet de Mouvement + Grimper ou d'Agilité SR 2 est nécessaire pour évoluer dans les conduits qui aboutissent dans d'autres salles ou à l'extérieur.

• Vous pouvez leur faire découvrir la caverne et ses champignons comestibles avant de subir une embuscade. Au vue du nombre de shankréatures, la fuite est la seule solution valable.

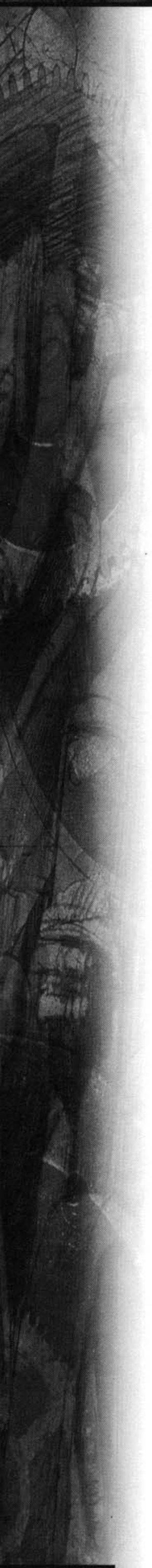
• Si vous trouvez que les conflits s'accumulent, vous pouvez les faire traverser la caverne pleine de shankréatures endormies. Un jet d'Agilité + Camoufler SR 4 à réussir pour traverser sans bruit, à vous d'orchestrer une scène hollywoodienne où les PJ se retrouvent au milieu des créatures, en rampant jusqu'à l'ouverture.

Au final, il serait intéressant que les personnages ressortent sur le versant intérieur du cratère, des shankréatures sur les talons. La meilleure solution serait de condamner le tunnel. Cela vous permettra entre autres de les forcer à prendre un autre chemin au retour.

LES SHANKRÉATURES CHTHONIENNES

Ce sont des créatures de la taille d'un chien (0,6 mètre au garrot). Leur morphologie générale correspond à celle d'un rat. Les pattes avant sont dotées de griffes solides leur permettant de creuser. Leur face ressemble à celle d'un chien empruntant parfois des expressions quasiment humaines. Ils poussent des cris ressemblant aux pleurs d'un enfant.

Ces shankréatures ont les caractéristiques d'un cerbère plus :
Pouvoirs Shankrs : Nyctalope, Reconnaître le Shankr, Peur
Cœur Sombre : 2
Entropie Shankr : 5



LE SOMMET

Température moyenne : -5 à 3 °C.
Milieux rencontrés : montagne, mortezone

L'AIRE DES RAPAZZ

Au sommet du cratère, sur une crête effilée, des rapazz ont élu domicile. Ils règnent sans partage sur les alentours. Les lumières peuvent les effrayer un moment mais ils passeront tout de même à l'offensive. Ils attendront que les intrus soient dans une position désavantageuse pour attaquer (près d'un précipice ou en pleine descente). Cependant, l'altitude et le fait qu'ils soient souvent au-dessus des strates les plus saturées en darkessence, peuvent en faire des animaux moins hostiles. Un adepte de Gaïa pourrait peut-être éviter un combat ; voire s'assurer leur protection pour une nuit. (Rapazz p. 205 de DkE 2.)

LA CROISIÈRE S'AMUSE

Un paquebot de croisière gît au sommet. Coupé en deux par la crête, chaque partie de l'épave penche sur l'un des versants. Il serait préférable que les PJ trouvent l'énorme navire sur le retour. S'ils ne sont pas poursuivis de trop près, ils auront envie de fouiller une carcasse si prometteuse. C'est un paquebot de luxe de six étages, comprenant une piscine (vide a priori), un casino et une salle de concert. Dans les cales, il y a un énorme parking. Le dernier étage de la cale et les conduits d'eau et d'aération sont le repaire d'une colonie de rats. Ils ont rongé le navire depuis plus de vingt ans. Selon vos envies et leurs besoins, les PJ peuvent faire des trouvailles (comme une trousse de secours par exemple). Les rats interrompront sûrement leur visite s'ils tardent trop. Ils sont des centaines, la fuite est salutaire.

Certains véhicules sont encore en état de fonctionner. La vue d'une voiture peut être tentante. Deux ou trois jets de Techniques + Antech (SR 5) seront nécessaires pour comprendre le mécanisme permettant d'ouvrir la porte du paquebot pour les véhicules. Il faudra siphonner de l'essence dans différents réservoirs, puis réussir un jet de Techniques + Antech SR 6 pour faire démarrer la voiture. Ensuite, la conduire sera un risque à prendre. Prenez la compétence de Pilotage la plus proche du conducteur, et majorez les SR de 2 au minimum. Pour prendre moins de risques, ou s'ils n'arrivent pas à la faire démarrer, ils n'auront qu'à laisser le véhicule descendre par la seule force de son poids. Rappelez-vous que la vue est limitée à une dizaine de mètres tout au plus, et rouler à plus de 40 km/h devient très risqué. Espérons qu'ils trouvent les freins le moment venu ! (jet de Technique + Antech ou Pilotage SR 4) S'ils s'en sortent sains et saufs, la descente aura été une réussite en leur faisant gagner de précieuses heures.

Remarque : la piscine peut-être le repaire d'une shankréature de votre choix et l'une des cales le territoire d'une Araknale. (Les Rats se cachent à la p. 201, l'Araknale tisse son piège p. 185 de DkE 2.)

AUTRES OBSTACLES

Parmi les autres rencontres possibles, nous citerons l'Algue filaire (p. 213 de DkE 2) qui rase régulièrement le sommet ou un planeur blessé. Plus dangereux : l'endroit serait approprié pour mettre en place une station d'étude du Noir Nuage appartenant à la Septième Maison. À vous de voir si ce n'est pas les tenter de se détourner de leur mission… un bon test dans tous les cas.

LE SOMMET

« Vous avez accompli environ la moitié du trajet qui vous sépare de votre destination finale. Le sommet est un plateau étroit, balayé parfois par des courants d'air chaud. Un moment agréable qui vous permet de goûter un air presque aussi pur que celui que vous avez quitté quelques jours auparavant. Les cris stridents des rapazz, quelque part au-dessus, vous ramènent à la réalité rapidement. Les volatiles s'éloignent sans vous rassurer. Si la première partie du voyage s'est plutôt passée dans le silence, dans l'attente d'une attaque, les habitants de l'intérieur du cratère se montrent plus démonstratifs. Des rugissements et des hurlements inconnus arrivent à vos oreilles. Le reste du voyage ne va pas être une partie de plaisir ! Un peu abattus ou simplement prudents, vous décidez de trouver un abri afin de reprendre les forces qui vous permettront d'affronter les périls des prochains jours »

L'INTÉRIEUR DU CRATÈRE

Durée approximative : 2 ou 3 jours ; environ 30 kilomètres. Température chaotique de -5 à 30 °C.

Milieux rencontrés : désert, chaos, mortezone

Les personnages et l'Enfant s'approchent dangereusement du centre du cratère. L'air devient de plus en plus dense. Les filtres s'encrassent vite. La luminosité se réduit à moins de dix mètres. Bref, les conditions deviennent terribles et le stress insupportable. Les ténèbres et la darkessence vont entamer un lent travail de sape. Les PJ vont être victimes d'hallucinations. Les bruits fictifs se mêleront aux bruits causés par d'éventuels prédateurs, des ombres fugitives vont apparaître à l'orée de leur champ de vision. La paranoïa va gagner les plus faibles qui commenceront à voir leurs compagnons autrement. Les ongles de celui-ci ne sont-ils pas devenus plus noirs et durs ? Le nourrisseur du groupe n'a t il pas des yeux plus rétrécis et brillants que d'habitude ; et pourquoi nettoie-t-il toujours son arme en me jetant un coup d'œil oblique ? Faites faire de faux jets d'Empathie et de Percevoir et semez les petits mots personnels à chaque joueur. Les regards autour de la table devraient changer imperceptiblement. Ces indications ne doivent jamais être complètement fausses, c'est l'interprétation qui est erronée. Les Initiés sont plus résistants dans le domaine et l'Enfant ne sera jamais remis en cause. Si une bagarre éclate, l'Enfant interviendra en calmant tous les esprits, faisant opposition à l'influence du Shankr grâce à l'Énergie Runka qui l'a investi.

Le fond du cratère est le territoire des shankréatures, ils feront au moins une rencontre par jour. À vous de choisir quels types de créatures. Pour le reste n'hésitez pas à piocher parmi les bourbiers de DkE 2.

LE JARDIN DU SEIGNEUR

« Après une descente en pente raide depuis le sommet, au milieu d'un champ de pierres coupantes et effilées, vous atteignez véritablement l'intérieur du cratère. Vous êtes immédiatement conscients de vous trouver dans un endroit unique. L'air est extrêmement dense et poudreux. Des particules noires en suspens viennent encrasser vos filtres à une vitesse inquiétante alors que vos torches et vos luxances ne projettent plus qu'une pâle lumière. L'atmosphère est si lourde qu'elle pèse sur vos épaules comme un poids supplémentaire. La respiration est synonyme de douleur. Chaque pas demande un effort.

Des grognements proches semblent vous souhaiter la bienvenue… à moins que se ne soient des ricanements rauques. A travers ces bruits, l'épaisseur du Noir Nuage et l'hostilité qu'irradie ce lieu à l'égard de la vie, vous sentez la présence du Seigneur (demandez un jet — bidon — de Sens + Percevoir pour les Initiés et les sombres-fils). Il vous observe peut-être dès à présent. Vous avez pénétré dans son Jardin personnel et vous craignez qu'Il ne cultive pas que du rueg (…)

Tout ici sent le danger ! Le sol est une succession de pentes de pierres glissantes, de plaques de goudron et de zones vitrifiées : il y a à peine une heure, vous contempliez la carcasse d'une sorte d'urikan doté de piques dentelées qui gisait au milieu d'une de ces zones vitrifiées couvrant un bassin d'acide, tandis que les shankréatures rôdent inlassablement à la limite de votre bulle de lumière. »

voulpes se taisent pour laisser la place à un spécimen albinos énorme. A peine a-t-il avancé à l'intérieur du cercle qu'un grognement désapprobateur se fait entendre. Un Hurlant fait son apparition à l'orée de la lumière. Les deux shankréatures se font face et après quelques mouvements d'intimidation, elles se jettent l'une sur l'autre. Impossible de profiter de la situation, les voulpes maintiennent l'encerclement. Le Hurlant victorieux sort méchamment blessé du combat (Vie entre 6 et 9 selon la force de vos PJ), il se tourne cependant vers les PJ et désigne d'un signe l'un d'eux. Au choix un Initié ou le plus martial des personnages. C'est un défi. L'intervention voyante d'un autre PJ serait une erreur fatale. Les voulpes se jetteraient dans l'instant sur le groupe sans aucune chance de survie. Si le défi est à l'avantage des marcheurs, ils pourront quitter le cercle, alors que les voulpes pleurent la perte de leur chef et se préparent à en élire un nouveau dans le sang. Dans le cas contraire, seuls les pouvoirs réunis des adeptes de

DÉFI

Alors que les PJ descendent précautionneusement, ils entendent soudainement des hurlements de voulpes (plus d'une vingtaine !). Ils se rapprochent progressivement jusqu'à apparaître furtivement au bout de leurs lampes. Les PJ finissent par être encerclés. Les



Gaïa, Initiés et l'utilisation d'armes de l'Avant pourront en sauver certains. Quitte à ce que quelques-uns se sacrifient pour sauver leur Enfant. (Le Hurlant panse ses blessures p. 183 de DkE 2.)

GUET-APENS

Des appels à l'aide percent dans le lointain. Si les PJ vont sur les lieux, ils trouvent un homme ensanglanté sur le sol. Une lampe ébréchée est à ses pieds, il a un air craintif et affolé sur le visage à l'approche de la lumière. Un compagnon gît à ses côtés, mort selon toute apparence. Cela doit faire un moment qu'il est dans le noir. En fait, les deux individus sont des Écorchés ayant la capacité de se métamorphoser. Ils attendront que le groupe soit à portée pour se ruer sur eux, leur cible principale étant les Initiés. Ils n'hésiteront pas à fuir si la victoire leur échappe (l'Écorché p. 183 de DkE 2, remplacez tous ses pouvoirs par celui de Métamorphose, Hargne 4, Agresser 4, Surprendre 6).

LE LAC

La fin du voyage se précise. La progression des PJ est bloquée par un effondrement de terrain. Au fond du ravin, un lac sombre paresse dans son lit. On y accède préférentiellement grâce à des cordes ; à moins de risquer une glissade sur la pente abrupte et finir les pieds dedans. Des ondulations et des vagues improbables viennent déformer la surface de « l'eau ». Après observation, il s'avère que le lac est saturé en darkessence. Il absorbe la lumière, à tel point qu'une lampe d'indice trois approchée près de la surface n'éclairera pas plus qu'un briquet ! L'Enfant semble luire plus que jamais. Il marquera peut être un moment d'hésitation. Après tout c'est un enfant, vous pouvez le faire trembler et pleurer. Un réconfort et des encouragements ne sont pas de trop car il a décidé de descendre dans le lac ! Il est probable que des personnages refusent. S'ils s'opposent à ce sacrifice, l'Enfant utilisera ses pouvoirs pour s'ouvrir un passage.

« Au bord du lac, l'Enfant se tourne une dernière fois vers vous pour vous faire signe d'un geste gauche et mal assuré. Ses yeux sont encore brillants de larmes et les plus perspicaces d'entre vous remarqueront les frissons qui parcourent son corps frêle. Il s'engage néanmoins dans le lac d'un pas sûr. La darkessence a un soubresaut violent lorsqu'il pose son pied dans la substance qui émet un sifflement. Des vagues se forment, atteignant plusieurs mètres de haut. La substance visqueuse s'écarte en tremblant de l'Enfant nimbé d'une aura dorée scintillante. Peu à peu, des tentacules prudents tentent d'envelopper votre fils tandis qu'il creuse une tranchée dans l'étendue liquide. Mais cela ne dure pas : la darkessence, malgré la vapeur qui se dégage, prend contact avec l'intrus. La lumière qui irradiait de l'Enfant s'atténue. Le lac reprend ses droits. De part et d'autres

ET SI LES PJ INTERVIENNENT ?

Un de vos joueurs saute précipitamment dans le lac au secours de l'Enfant ! Si tel est le cas, c'est que vous avez réussi à le faire adopter par les joueurs. Si vous le souhaitez, faites-lui faire un jet d'Agilité + Sauter (SR 3), chaque échec en dessous du SR l'éloigne de trois mètres. Pour accéder jusqu'à l'Enfant des jets de Force + Forcer (SR 4) sont normalement nécessaires. Remarque : les jets sont facultatifs. Le joueur qui a entrepris de sauver l'Enfant, se doute bien qu'il a une chance infime d'y parvenir et que son personnage risque d'y rester. Laissez-lui le plaisir de le prendre dans ses bras. Nous sommes plutôt d'avis qu'un jet de dés ne doit pas gâcher l'émotion et l'effet dramatique d'une scène si rare. Bref, le PJ est maintenant auprès de son fils. Il bénéficie de l'aura protectrice de ce dernier. Ils subissent tous les deux les assauts de la darkessence. Une sensation de froid les envahit. La substance maudite corrompt leur chair, le PJ sent sa peau le tirer, ses muscles et ses os se déformer (jet de Hargne + Supporter pour ne pas hurler de douleur ; d'ailleurs la gorge du malheureux se modifie, transformant tout cri en grognement féroce). Voyant la douleur de son père, le gamin l'embrasse sur le front et défie le lac en criant quelque chose du genre : « C'est moi que tu veux, lui tu ne l'auras pas ! » La lumière envahit le PJ qui se met à irradier au détriment de l'Enfant dont l'aura se flétrit. La chaleur entoure le PJ, le brûlant de l'intérieur. La darkessence autour de lui est prise de convulsions et envoie le personnage auréolé bouler sur la rive d'une pichenette (3 points de dommages encaissables).

Sur le bord, les autres PJ vont peut-être essayer d'envoyer une corde ou de faire une chaîne humaine. N'ignorez pas leurs tentatives (cela les frustrerait), même si elles sont vouées à l'échec : en effet, une corde sera coupée par un appendice visqueux se transformant en pince, et une chaîne humaine sera repoussée sauvagement sur la rive (le lac ne peut s'occuper de tous les protagonistes en même temps et seul l'Enfant l'intéresse pour l'instant).

de l'Enfant maintenant encerclé, des longs tentacules s'élèvent vers le ciel pour retomber violemment sur lui. Vous percevez un cri de douleur, peut-être un appel au secours. Du promontoire, en prenant son élan, les plus sportifs d'entre vous peuvent l'atteindre (cf. encadré « Et si les PJ interviennent ? » si l'un d'entre eux se rue au secours de son fils). Une déflagration lumineuse et mentale vous assaillit. À peine avez-vous le temps d'entrevoir le petit corps de votre fils au milieu d'un tourbillon, que le lac l'engloutit dans un bruit de succion écœurant. La lumière émise par votre fils est soufflée comme une bougie : c'est fini. Le calme est revenu sur le lac à l'exception de petits tressaillements en provenance du centre. Vous ressentez tous un profond vide, la perte d'une partie de votre être. Il est probable que certains d'entre vous pleurent. Faites-moi un jet de Trempe + Surmonter pour vous ressaisir (en commençant par les meilleurs résultats). Que fais-tu, une fois le choc passé ? »

Faites-les mariner en faisant tarder le moment où l'Enfant remontera. Il faut que vos joueurs s'inquiètent de son sort. S'ils sont venus jusqu'ici malgré tous les dangers, ils tenteront sûrement quelque chose. Qu'ils s'approchent du lac et commencent à explorer les rives malgré le danger. L'entité essayera de les atteindre en envoyant des vagues frapper les rives. Attention aux éclaboussures ! L'étendue noire va devenir de plus en plus dangereuse et mobile. Il faut abandonner la rive à moins de souhaiter rejoindre l'Enfant dans les profondeurs. Même les promontoires ne sont plus sûrs, les sombres membres visqueux que projette la chose commencent à en atteindre les bords. Des jets d'Agilité + Esquiver toutes les 2 passes sont nécessaires ; le SR commence à 2 pour terminer à 4 à mesure que la darkessence pure devient de plus en plus mobile et hostile. Comme toujours ce sont les Initiés et ceux qui portent une lumière qui sont visés préférentiellement. Des visages apparaissent au bout des extrémités. La darkessence semble ainsi se moquer d'eux en les singeant. Cela pourrait être amusant si les visages ne grimaçaient pas de douleur et ne poussaient pas des cris effroyables. Le lac sort de son lit et se hisse lentement à leur niveau. Il ne se contente plus d'imiter leur visage et utilise une partie de sa substance pour former des copies difformes du groupe. Il fait surgir un homme de grande taille, habillé en vêtement d'Initié (un jet d'Erudition + Runkas permettra de reconnaître les symboles de la Maison Sarkesh). D'un geste, il les défie en dégainant une Fortépée démesurée. Le spectacle de marionnettes s'arrête subitement, le lac perd toute consistance et reflue prestement vers son lit. Un grognement et des claquements de pinces se font entendre en provenance du lac. Une lumière diffuse fait son apparition. Les PJ distinguent plus ou moins nettement leur fils. Des ailes de chauve-souris rabougries jaillissent de son dos en déchirant littéralement ses chairs. Il s'extirpe à coups d'ailes pénibles du lac. L'entité liquide envoie des tentacules dans sa direction. L'un d'eux lui transperce une aile. Dans un glapissement de détresse, il tombe vers la rive opposée aux PJ. Dans un sursaut d'énergie, il détourne sa chute vers le précipice qui sépare la rive du haut du promontoire. Ses ailes se flétrissent et tombent. Accroché à la paroi dans une posture incongrue, leur fils ressemble à un hybride d'araignée et de chauve-souris. Déjà l'entité furibonde se dirige à grandes vagues vers lui. Des longues pattes terminées par des crochets sortent du poitrail de l'Enfant dans une gerbe de sang et entament l'ascension du ravin avec une facilité sauvage. Jusqu'à ce que leur fils atteigne le haut du promontoire, les PJ peuvent agir. Soit en courant au devant de l'Enfant, soit en essayant de ralentir la progression de ce gigantesque amas répugnant (cf. l'encart concernant le lac pour le combat). Une fois en haut du promontoire, la réaction de leur fils va dépendre de l'éducation que les personnages lui ont donnée.

- Si la rancune, l'égoïsme et le fait de ne faire confiance à personne sont des notions que l'Enfant a souvent vues ou ressenties chez ses parents, il s'enfuira dans la direction opposée après les avoir maudits (« Bande de lâches ! Je vous hais ! Regardez ce que vous avez fait de moi ! »). S'ensuivra une course-poursuite (jet de Survie + Pistage SR 3) pour rattraper leur fils sous l'emprise de ses plus sombres instincts. Ils peuvent le récupérer à bout de souffle, à moitié comateux et recroquevillé sur lui-même ou au prix d'un terrible combat contre une shankréature dont l'Enfant aura pris le contrôle.
- Si les PJ ont essayé d'intervenir avant qu'il ne plonge dans le lac et / ou pendant qu'il était en train de se noyer, l'Enfant aura eu une illustration de leur amour, voire du sacrifice que certains de ses parents étaient prêts à faire pour le sauver (sans compter les morts éventuels). D'autre part, une éducation basée majoritairement sur les valeurs d'amour, d'entraide



LE LAK

Une créature faite de darkessence pure. Elle est sensible aux dommages dus au feu de moitié et aux Pouvoirs Gaïa et surtout Runkas. En revanche, elle a trois dés supplémentaires pour encaisser les dommages physiques. Pour ses caractéristiques prenez celle de la Kharnit, p. 184 : Hargne 7, Drain (semaines), Vie : 55. La créature est énorme, plus de trente mètres de diamètre. Un test de Trempe + Surmonter (SR 3) est nécessaire pour la combattre en mêlée, un échec critique empêche le PJ de nuire au Lak pendant [10 - Surmonter] passes.

et de confiance feront pencher la balance en leur faveur : après une courte période de crise et de transformations — correspondant à la maîtrise de l'élément chaotique qu'est la darkessence — les PJ pourront le serrer dans leurs bras.

FUITE ET RETOUR

Les retrouvailles sont de courte durée. L'entité est sortie de son lit, décidée à rattraper l'Enfant. Derrière cette détermination se cache la volonté du Seigneur Shankr. En effet, si son attention était au préalable tournée vers le réveil d'un nouveau Runka et la formation d'un stallite, il a été alerté grâce au lien empathique qu'il entretient avec des créatures tel que le lac. Il a ordonné à cette dernière de poursuivre la personne qui a osé venir le défier si près de son refuge. De plus, Il sent que cet individu est spécial.

La fuite est préférable à moins que les PJ ne disposent de moyen de faire du feu en grande quantité et de pouvoirs permettant de la blesser vraiment. La shankréature avance lentement mais d'une allure régulière. Qu'importe que ce soit une pente ou du plat ! Elle possède un lien avec l'Enfant lui permettant de le suivre partout !

Le retour devrait être au moins aussi désagréable que l'aller. Piochez dans les suggestions données plus haut et inventez les vôtres (les Carnets de l'Obscur et DkE 2 peuvent vous donner des idées), sachant qu'ils sont poursuivis par une shankréature qui avance inexorablement et que le Shankr va essayer de leur couper le passage régulièrement en faisant intervenir le Noir Nuage (cf. le Châtiment Céleste et les Grêlons noirs) et les créatures errantes. N'oubliez pas que la fatigue s'accumule, surtout s'ils accélèrent la cadence.

Le retour doit tenir de l'héroïsme. L'orage gronde perpétuellement, marque de la colère du Seigneur. Leurs vivres s'épuisent ainsi que leur lumière. Il faut porter l'Enfant, son état allant en empirant (ponctué parfois par de brèves améliorations). Trempés, harassés, abrutis par l'effort et blessés, ce n'est que par dévouement pour leur fils et pour ne pas rendre son sacrifice inutile qu'ils ne se laissent pas mourir sur-le-champ. Dans de telles conditions, trouver un véhicule (cf. le paragraphe « La croisière s'amuse ») pourrait leur permettre d'atteindre le monastère de Gaïa plus aisément.

L'EXPÉDITION SARKESH

La découverte des vestiges de l'expédition sarkesh peut être progressive. Diluez les indices et les informations au compte-gouttes. Les répartir entre le voyage aller et retour serait intéressant. Cela obligera les personnages à gérer leur temps entre leur mission et la recherche d'indices et d'informations.

METTRE LA PUCE À L'OREILLE

Voici quelques événements qui éveilleront — espérons-le ! — la curiosité de vos joueurs.

LES CORROMPUS

En dehors des chefs de l'expédition, d'autres sarkeshs ont pu succomber à la corruption et ne pas avoir été purifiés par leurs confrères. Devenus des shankréatures, certains pourraient croiser le chemin des PJ.

Le Hurlant qui apparaît dans le paragraphe « Défi » est potentiellement un membre de l'expédition. Certains indices comme une amulette, un bracelet ou des restes de vêtements souillés à l'effigie de Solaar indiquent son ancien statut d'Initié.

Vous pouvez organiser une rencontre avec un homme difforme (bossu, crocs proéminents, mâchoire puissante et peau grisâtre recouverte de croûtes luisantes). Un Initié acquis à la cause de Mensonge. Il interrogera ses interlocuteurs sur les raisons de leur

voyage, puis essayera maladroitement de les convaincre d'abandonner ici leur humanité. Sa manière de parler, l'emploi moqueur d'expressions typiques propres aux Initiés — voire leur langue secrète — et son maintien malgré ses difformités, devraient renseigner les PJ sur son origine. De lui-même, il avouera avoir fait partie d'un groupe d'aveugles avec qui il a voyagé ici avant de rencontrer « ses chères ténèbres ». (Prenez les caractéristiques du maraudeur sans son équipement p. 270 de DkE 2).

DES TRACES DANS LE NOIR

La tombe. C'est une fosse où deux ou trois hommes allongés peuvent tenir. Les pierres qui tapissent le fond sont noires, probablement à cause d'un feu. Des restes de squelettes humains carbonisés y gisent. Au pied du trou, deux gardes d'épée sortent de terre. Les deux armes sont brisées. Ce sont des palaches originaires de Phénice. Une prière au Runka du stellaire Markab est gravée sur un morceau de métal.

Après un combat victorieux contre une créature sortie d'une anfractuosité du terrain, les lumières des PJ font briller un objet dans la tanière. Ce sont les restes épars d'une armure frappée des symboles du soleil des Syrthes et de Solaar. Un pendentif enfoui dans la boue (Sens + Chercher SR 2) indique que le malheureux se nommait Derk, un cadeau d'un certain maître Argon (son adresse à Istan y figure).

LA TOUR PENCHÉE

Une tour circulaire de métal se dresse au milieu d'une faille. Elle semble en sortir. En fait, c'est un sous-marin militaire dont le nez est coincé dans un récif qu'il a fissuré. Des traces de griffes sont visibles sur la coque et des os d'origine humaine sont éparpillés au pied de l'étrange tour.

La construction date de l'Avant, sans aucun doute possible ! Il suffit de lire les inscriptions sur la coque et à l'intérieur pour s'en persuader. Le principe est que les PJ accèdent à l'intérieur par un sas situé en haut, vers l'hélice. L'exploration sera une longue descente vers le poste de commandement. C'est à vous de choisir la taille du submersible. Plus il est grand, plus l'épave est susceptible d'accueillir des shan-kréatures mais aussi des trésors de l'Avant. Enfin si vous trouvez la situation « ludique », vous pouvez décider que l'engin transporte des missiles tactiques ou qu'il fonctionne par propulsion nucléaire.

Même si nous sommes dans la mer d'Aral, on peut très bien penser que c'est un prototype qui était à l'essai ou qu'il y a un port militaire quelque part sur les côtes…

Description des lieux. L'intérieur pue la moisissure et la putréfaction (hé oui dans cette mortezone, les nuisances ont tendance à perdurer dans le temps). L'odeur envahira progressivement le nez et la gorge des personnages à mesure qu'ils descendront. Des jets de Résistance + Résister seront nécessaires pour ne pas être pris de nausées ; le SR ira en s'accroissant de 1 à 3, en cas d'échec les actions subissent un malus de 1 pour 10 passes. L'endroit est ponctuellement éclairé par des tubes lumineux. Il met la lumière sur le combat féroce qui s'est déroulé dans cette tour. Le submersible est divisé en compartiments. Vous les ferez passer selon vos désirs, par les salles de repos, les cuisines, les salles des machines et la salle des munitions. La découverte du sous-marin doit se faire dans une ambiance de paranoïa intense. Il y a eu une véritable bataille rangée ici et les humains n'ont pas l'air d'avoir eu le dessus ! Cette idée ne doit pas les quitter, même lorsqu'ils tomberont sur de l'équipement datant de l'Avant. N'hésitez pas à faire surgir une créature ou simplement les remettre à cran par des jets réguliers de Sens + Chercher ou Percevoir.

Remonter dans le temps. Des squelettes démembrés d'humains gisent ça et là. Ils portent tous le même uniforme (ou ce qu'il en reste). En inspectant différents cadavres, ils devraient — par recoupement — déterminer que ce sont tous des Initiés. L'appartenance à une Maison est plus difficile à deviner, à moins qu'un personnage soit un membre de l'Alliance bien renseigné (Érudition + Runkas SR 4). Ils ne trouveront aucun corps entier, il est évident que leurs adversaires ne se sont pas contentés de les tuer et voulaient les souiller par-delà la mort : celui-ci est retrouvé sans tête, empalé sur une barre de métal ; un autre, écartelé, se balance comme un pantin. Le temps n'a parfois pas eu le temps d'effacer les expressions de douleur et d'effroi qui se lisent sur leurs visages… quand ils ne manquent pas. Un tel concentré d'horreur est difficilement supportable, surtout lorsque l'on menait une vie relativement aisée il y a moins d'un



an, dans son stallite ! Un jet de Trempe + Surmonter SR 4 sera nécessaire. Suivant le degré d'échec et de réussite, les plus fragiles seront pris d'une folie passagère à coup de cris et de fuite dans les couloirs ; alors que les plus stoïques trahiront leur inquiétude par de simples frissons et quelques grimaces.

La salle de commandement. En arrivant au plus profond du sous-marin — dans les oubliettes de la tour donc — les personnages vont tomber sur les premiers restes des créatures qui ont pris l'édifice d'assaut. Un crâne, puis ce qui ressemble à une main (cf. description du Tortionnaire). Enfin ils atteignent le poste de commandement. Un Initié gît à l'entrée, la cage thoracique découpée. La salle est dévastée de fond en comble. Rien n'est utilisable directement (à vous de voir, si vous souhaitez leur offrir la possibilité de trouver du matériel électronique utilisable). Au milieu de la pièce, se dresse les deux protagonistes d'une lutte qui a opposé plusieurs années auparavant la lumière au Shankr. Un homme de haute stature, décapité, tient crispé dans ses mains, une Fortépée qui traverse de part en part la nuque d'une shankréature imposante. Contrairement à ses frères d'armes, son cadavre n'a pas été déshonoré.

Dans les décombres, les PJ découvrent un cube de métal sur lequel est gravé le signe de Solaar et de la Maison Sarkesh. C'est un coffre de métal muni d'une petite poignée. Impossible de l'ouvrir pour une shankréature. À l'intérieur, au milieu de papiers de l'Avant, un carnet de rueg frappé des mêmes symboles a été déposé avec un encrier et une plume (cf. « histoire d'un aller sans retour »). Les voilà en possession d'un document de valeur, que l'Alliance payerait cher, mais c'est une autre histoire.

OPTIONS

Un ou plusieurs rejetons de la terrible shankréature morte dans la salle de commandement ont pu élire domicile dans le submersible. Vous pouvez organiser une angoissante chasse aux humains dans les méandres du navire. Vous devrez doser les attaques par les conduits, faire surgir l'ennemi depuis les grilles qui sont sous les pieds des personnages et les faire trépigner en faisant intervenir des rats qui joueront les troubles-fêtes en brouillant les pistes.

Ce sous-marin a la possibilité de se transformer en une véritable caverne au trésor. Outre les armes (Kalachnikov ou M-16, grenades et revolvers), les PJ peuvent obtenir des canots gonflables, du matériel de plongée ultra sophistiqué et pourquoi pas un scaphandre adapté aux grandes profondeurs, des sacs de survie (tentes, trousses de secours, combinaisons polaires, sacs de couchage, bâtons luminescents de phosphore etc.) des caisses à outil, du matériel pour

LE TORTIONNAIRE

Une shankréature humanoïde possédant deux paires de longs bras noueux et musclés. Ils se terminent par des mains humaines dotées de doigts effilés, prolongés par des griffes démesurées et extrêmement coupantes. Elles lui servent à découper habilement les muscles et à atteindre les points les plus douloureux. À l'âge adulte, la créature dépasse les deux mètres. Elle possède un long cou sur lequel est posée une petite tête à l'aspect presque simiesque. Elle possède une petite mâchoire, ce qui l'oblige à découper ses proies en lambeaux. Elle enfante des petits comme n'importe quel mammifère. Cette shankréature est apparentée, de loin, au Seigneur Douleur dont elle emprunte les méthodes et le plaisir de faire souffrir.

AGILITÉ 4 / Camoufler 4 (1)
FORCE 4 (6) / Forcer 3 (5)
HARGNE 5 (7) / Agresser 6, Supporter 1 (3), Surprendre 5 (2)
MOUVEMENT 3 (2) / Sprinter 2 (1)
PRESTANCE 3 / Impressionner 2 (5)
RÉSISTANCE 3 (4) / Régénérer 4 (2)
SENS 3 / Chercher 2 (4), Percevoir 3, S'orienter 3
TREMPE 2 (4) / Surmonter 2

Armes :
Morsure : Dommages + 4 (+ 6) bonus de force compris
Griffes : Dommages + 1 (+ 4)

Sombre contamination : par Morsure, une chance sur 6 (niveau 1, 1 point ténébreux)

Protection : 1 (2)
Vie : 16 (20)
Cœur Sombre : 2 (4)
Entropie Shankr : 5 (7)

Pouvoirs Shankrs
Plaie purulente
(Torture mentale)

Les indices entre parenthèses correspondent à ceux de la mère.

HISTOIRE D'UN ALLER SANS RETOUR

« Nous ne tiendrons pas plus de quelques heures, juste le temps pour moi d'écrire ces derniers mots au cas improbable où quelqu'un trouverait cette lettre. Mon escouade, les plus fiers représentants de la Maison Sarkesh, ne survivra pas à l'assaut des Tortionnaires. Il faut les comprendre, cela fait bien deux jours que nous n'avons ni eau, ni nourriture. Ce traître de Cardinal ne reviendra pas, obnubilé par les objectifs qu'il s'est fixés. Qu'il périsse sans y parvenir pour avoir trahi sa parole et nous avoir abandonnés ! Il était inutile de pousser plus loin, nous savions sans aucun doute que c'était l'Ennemi éternel qui se cachait ici. Les derniers indices étaient sans appel, mais je te soupçonne de t'être gonflé d'orgueil et d'avoir rêvé d'abattre toi-même un Shankr. Prétentieux ! Tu croyais réussir là où les Runkas peinaient. Nous voilà tous condamnés par ton orgueil, Lothar, sois maudit !

Le voyage avait bien commencé. Nous avions atteint les rives de l'ancienne mer sans difficulté. Les marcheurs que nous méprisions tant avaient trouvé un chemin qui nous éviterait la descente en rappel de la falaise qui nous séparait de la mortezone. En chemin, nous avions été bloqués par une bande d'adaptés. Les éclaireurs voulaient négocier mais, impatients par l'attente du combat, nous étions plus enclins à nous battre. Lothar a ordonné de les repousser. Nous les avons tués et avons poursuivi les fuyards qui nous ont mené au reste de la communauté. Le cardinal a décrété qu'aucun homme ne pouvait être sain en vivant si près d'une zone de corruption. Nous les avons exterminés le cœur léger, le sourire aux lèvres. Aujourd'hui je suis moins sûr de la justesse de ce combat. Nous avons bien vu ce qu'était le vrai mal par la suite et je ne pense pas que ces enfants étaient irrécupérables. Ce soir là, nous nous sommes couchés sûrs de notre force et de la justesse de nos actes.

Les deux premiers jours semblaient nous donner raison. Nous avions certes subi quelques assauts, mais ils étaient sans conséquences, nous confortant dans notre sentiment de supériorité malgré le malaise qui nous gagnait à mesure que nous avancions. Le soir, Brag a parlé d'une sorte de monastère étrange, lié aux « forces de la Terre », qui se trouverait à l'orée de la mortezone. Il a suggéré que nous fassions un petit détour sur le retour après avoir expédié ces formalités. Le Cardinal l'a repris avant de nous mettre en garde sur les dangers des prochains jours. Comme pour rendre cet avertissement plus crédible, nous avons été attaqués par d'énormes flottes pendant notre sommeil. Plusieurs sont morts. Malgré les cris de nos éclaireurs, nous sommes restés pour venger nos camarades, ajoutant un mort à la liste.

Le trajet jusqu'au sommet a coûté la vie au groupe de Derk, et lui-même a disparu dans le chaos de rochers sans laisser de trace. Le cardinal nous a poussé de l'avant malgré la fatigue et les avertissements de nos éclaireurs. L'attention a baissé, coûtant la vie à un autre frère un peu avant le sommet.

Après un repos au sommet, trop court au goût de tous, nous sommes repartis. La force des discours de Lothar nous avait redonné courage. Après tout, il restait plus de la moitié des effectifs et ma phalange était entière. J'aurai dû dès l'époque donner plus de crédit aux paroles des marcheurs. Ils disaient que l'utilisation sans subtilité de nos pouvoirs en territoire ennemi allait nous faire repérer par la faune locale. Leur chef considérait que c'était pure folie de marcher à allure forcée dans une obscurité presque totale, dans la mortezone la plus terrible qui soit. Lothar l'a traité de couard, d'incapable.

Gêné par cette remise en cause devant nous tous, Lothar a fait en sorte que les éclaireurs se retrouvent en première ligne lors du combat suivant. La plupart sont morts, d'autres ont été abattus par crainte de contamination. Leur chef a traité Lothar d'assassin, nous prenant à témoin. Je comptais calmer les esprits car la tension montait entre les marcheurs rescapés et les hommes de confiance de Lothar. Je n'ai jamais réussi à atteindre le groupe. Brag a transpercé le porte-parole des éclaireurs, provoquant un combat violent. Aucun éclaireur n'a survécu. Nous avons abandonné leurs cadavres. J'ai croisé le regard de Lothar. J'ai su tout de suite qu'il avait perçu mes doutes au sujet de sa conduite et j'ai senti sa désapprobation.

Je me trompais. Ce n'était pas une simple mésentente entre frères. Plus tard, poursuivis par une meute de shankréatures, nous nous sommes repliés dans cette tour de métal. Rapidement, il a été clair que nous ne pourrions pas tenir un siège durable. Lothar m'a alors désigné pour mener une attaque contre nos assiégeants afin qu'il sorte le reste des hommes. Selon le cardinal, ils n'auraient qu'à pousser pendant quelques kilomètres pour que le doute ne soit plus possible quant à la présence d'un Shankr. Ensuite, ils reviendraient pour prendre en tenaille nos ennemis. Je crus à son discours perfide, croyant même qu'il me faisait un honneur en me choisissant pour ce poste ! En fait, il voulait se débarrasser de moi, ne supportant plus mes remarques quant au ménagement et au moral des hommes.

Nous ne sommes plus qu'une poignée, attendant notre mort prochaine. J'ai déjà dû achever Morgen, il y a à peine une heure. J'entends les grognements des créatures qui approchent. Je vais mourir mais pas sans avoir tué celui qui m'a défié.

Nous sommes fait pour cela : détruire les shankréatures. Et pas des enfants ni même d'autres humains sous prétexte qu'ils méprisent nos avis soi-disant supérieurs. Nous devons protéger l'humanité des monstres sans en devenir nous-mêmes. Telle m'apparaît être la voie de notre Maison à l'approche de la mort. Transmet mon message, frère ou étranger. Et venge-nous en dénonçant la traîtrise de Lothar et en remettant cette lettre aux autorités de Phénice. »

les travaux de soudure, mais aussi des extincteurs (qui ressemblent à des lance-flammes avec les bonbonnes qui se chargent dans le dos). Enfin si c'est un sous-marin nucléaire, il y a obligatoirement des combinaisons anti-radiations.

DERNIERS CONSEILS

À PROPOS DE L'ENFANT

Après la descente dans le tombeau du Runka endormi, l'Enfant est investi de l'Énergie Runka. Elle va influencer son esprit pendant un certain temps, le rendant plus froid et autoritaire. Elle va aussi atteindre l'enveloppe physique de l'Enfant : sa température corporelle sera anormalement élevée et des fièvres surgiront ponctuellement. Il va devenir plus adulte à mesure que le groupe avancera dans la mortezone. Néanmoins, malgré l'Énergie Runka et son statut de messie, il reste un enfant. Pendant ou après un événement stressant (combat, longue marche etc.), il peut avoir des crises. Il devient capricieux, râleur et de mauvaise foi avant de tomber en sanglots et réclamer les bras de ses nombreux parents. Sa mère lui manque et il la pleurera régulièrement, que ce soit discrètement dans son coin (l'occasion d'organiser une scène intimiste avec un PJ ou deux) ou à grosses gouttes aux yeux de tous. La dimension sentimentale de l'Enfant ne doit pas échapper aux joueurs et c'est à vous de la mettre en scène en décrivant le quotidien. Leur fils ne doit pas se résumer à un Messie enfantin bardé de pouvoirs. Sa maturité et son statut d'élu se matérialiseront souvent par des conseils avisés, une attitude lointaine et des pressentiments surprenants.

Après son immersion dans la darkessence pure, c'est la substance corrompue qui va être prédominante dans un premier temps. Leur fils va donc avoir un comportement plus chaotique et dérangeant (comme goûter au sang d'une shankréature morte). Il a grandi physiquement après cette épreuve — environ dix centimètres — et subit quelques transformations : des canines développées, une chevelure plus dense qui semble avoir une certaine autonomie et une peau pâle et élastique, parcourue de veinures sombres.

À mesure que l'équilibre se rétablira entre les Énergies Runka et Shankr, l'Enfant va s'affaiblir. En effet, le combat des forces opposées à l'intérieur de son corps se terminera par une annulation qui générera de nouveau une réaction Gaïa que le corps de l'Enfant ne supportera pas. Plus l'on s'approche de l'équilibre plus la souffrance sera insupportable. La résurgence de Gaïa sera de plus en plus visible : sa peau va enfler jusqu'à former des plaies d'où coulera un liquide doré parfois sombre. Les crises de convulsions ne seront pas rares, tordant son corps frêle en des angles impossibles. Sur la fin, il subira des déformations importantes, sa peau boursouflée localement fera jaillir des os pointus, sa peau deviendra informe ou durcira, prenant un aspect pierreux, et ses cheveux se couvriront d'épines dorées, faisant ressembler sa chevelure à un amas vivant de ronces.

Quant aux pouvoirs de l'Enfant, n'en abusez pas. Ils doivent servir le groupe ponctuellement et de manière inattendue, voire discrète. Leur fils peut interrompre pendant une passe la charge d'une shankréature attaquant un parent blessé sans obligatoirement attirer le regard (Insensibilité au Shankr), soigner une personne gravement blessée etc. Les PJ doivent rester les acteurs principaux de la trame et ne pas se tourner vers leur fils au moindre obstacle. Cela ne devrait même pas leur venir à l'esprit ! Le seul pouvoir qu'il utilise en permanence est une bulle de protection à la contamination englobant ses pères. Elle fonctionne en continu sauf durant la période qu'il passera dans la darkessence, moment où les PJ seront particulièrement vulnérables à la contamination (même de l'air) !

LA CONTAMINATION ET SES EFFETS

C'est un risque omniprésent dans la mortezone, en particulier en l'absence de l'Enfant. La contamination dans un tel lieu a rapidement des conséquences. Elle est stabilisée en présence du Messie, mais elle évolue dès que celui-ci a des faiblesses (pendant toute la scène du lac et la poursuite, et pendant ses crises qui vont en s'accroissant).

L'avancée de la contamination doit être progressive. C'est un autre moyen de rendre chez vos joueurs le passage dans la mortezone inoubliable. La transformation doit être autant physique que psychologique.

MUTATIONS

Ce tableau est un outil qui vous permettra de gérer l'évolution des potentielles mutations. Vous êtes le seul juge dans le domaine. Gardez à l'esprit que des déformations trop importantes seront un handicap majeur pour toute interaction avec des humains.

Mutation Physiques

• **Petites déformations physiques** *et désagréments conséquents à peine remarquables par la victime : ongles plus durs, eczémas cutanés et démangeaisons, les yeux rougissent ; excroissances osseuses sur certaines articulations etc.*

• **Obtention de légers avantages :** *le personnage développe des griffes (cf. pouvoir Gaïa) ; peau dure (indice de protection de 1) ; pilosité développée (indice 1 conte le froid) ; vision nocturne 5 mètres ; pointes osseuses sur les articulations (Articule naturelle) ; un sens hyper développé (+1 dé sur les jets de Sens concernant ce moyen de perception) etc.*

• **Premiers désavantages :** *odeur nauséabonde ; les lumières trop intenses provoquent un malus de un ; douleur articulaire ponctuelle (coudes, phalanges etc.) jet de Hargne + Supporter SR 2, sinon malus de 1 sur les actions physiques ; l'odeur ou la vue du sang affole, jet de Trempe + Résister SR 2, sinon désorientation et malus de 1 sur toutes les actions.*

• **Modifications importantes :** *voix rauque et communication difficile, la gorge et la bouche sont déformées (-2 en communication et en Séduire, + 2 en Impressionner) ; pupilles fendues et yeux rouges, extrême sensibilité à la lumière (-2 sur toutes les actions) et vision nocturne 12 mètres ; articulations déformées et pointues, possibilité de rotation normalement impossible (+1 en Surprendre et Poing, -2 en Mouvement) ; les paupières sont pratiquement collées, vue limitée à 3 mètres mais développement d'un sonar (portée 15 mètres) ; mâchoire surdimensionnée et puissante (dommages +2, Hargne et Agresser +1) mais difficulté à se contrôler (colère, sang etc.) et régime quotidien carnivore obligatoire sinon malus de 1 par jour maigre (malus cumulatif !).*

• **Dernière transformation :** *désavantages d'un contaminé de niveau 3, reportez-vous au chapitre « La menace Shankr » de DkE 2 pour prendre connaissance de la liste.*

Mutations Mentales

• **Les idées noires** *et l'abattement touchent plus facilement le personnage.*

• **Compréhension de l'Obscur et de ses habitants :** *le personnage devine parfois les déplacements de shankréatures et leur concentration (milieux : Noir Nuage ou Mortezone +1).*

• **Irritabilité et sautes d'humeur ;** *tendance à s'écarter du groupe et à agir en solitaire ; partager devient difficile ; poursuivre les fuyards semble une nécessité ; paranoïa et mise en doute de ses compagnons de voyage (ceux qu'on aime le moins).*

• **Le personnage rentre dans des colères noires et violentes ;** *recherche de la prise de risque et du conflit systématique ; ne peut pas accepter les ordres d'une autre personne et tentera de s'imposer comme chef ; les moins appréciés des compagnons sont la cible de mépris, sarcasmes et mêmes violences ; impossible de se dégager d'un combat en cours.*

Remarques : *ces modifications des perceptions et du comportement doivent être subtiles. Ainsi sauter par dessus un précipice de huit mètres semblera faisable pour un personnage atteint d'un goût immodéré du risque, et rester au combat semblera nécessaire pour un autre qui se persuadera que c'est pour couvrir la retraite ou empêcher des fuites…*



FATIGUE PHYSIQUE ET PSYCHOLOGIQUE

Cette marche dans la mortezone va être harassante. Il vous faudra gérer leur fatigue qui peut devenir un facteur de suspense si l'un des PJ craque au mauvais moment. Elle s'illustre par des pertes de connaissance, des faiblesses musculaires pendant l'effort etc. Plus sournoisement, la fatigue — en combinaison à la darkessence — sape le moral, rend irritable et impatient envers ses compagnons et peut provoquer un état d'apathie où le personnage perd toute volonté. En dehors des pouvoirs, seul le repos et/ou la dépense de points d'énergie peuvent en annuler les effets. Les règles concernant la fatigue sont décrites à la page 93 de DkE 2 et sont laissées à votre appréciation.

LE MONASTÈRE DE GAÏA

Poursuivis par une gigantesque shankréature constituée de darkessence pure, ralentis par l'Enfant de plus en plus souffrant, les personnages sortent enfin de la mortezone. Ils se dirigent maintenant vers le monastère Gaïa qui se trouve non loin de la mer d'Aral.

Ce dernier chapitre est très ouvert. Nous vous proposons plusieurs manières de conclure cette campagne. Le déroulement du final dépend grandement de l'éducation qu'aura eu l'Enfant. Nous vous proposons un plan chronologique, avec diverses suggestions à chaque étape. Vous les disposerez en fonction de vos préférences. Le seul point commun reste la scène finale qui mettra en scène la mort de leur fils.

ATTEINDRE LE SANCTUAIRE

Il y a vingt-cinq kilomètres au minimum à parcourir pour atteindre l'objectif depuis la mortezone. Cette distance est une source potentielle d'embûches. Les milieux rencontrés sont d'abord le chaos puis la montagne, à mesure que l'on s'approche du monastère, accroché à la montagne.

Outre les obstacles naturels, les représentants des différentes factions (Initiés, Harckon, etc.) risquent de guetter l'arrivée des PJ et de leur fils. Il est possible qu'ils aient été espionnés en Cappadoce et que leur destination finale soit connue. Ou qu'un fragment — dérobé — de la prophétie aient été traduit par l'un des groupes. Enfin les territoires qui s'étendent entre la mer d'Aral et le monastère, même s'ils sont dangereux pour l'homme, accueillent des tribus d'adaptés.

OBSTACLES CLASSIQUES

Progressivement, à mesure qu'ils s'éloignent de la mortezone, les conditions vont devenir agréables pour des marcheurs qui viennent de passer plusieurs jours de cauchemar. L'air est plus respirable et les dangers moins fréquents. Reste la contamination qui gagne certains et l'état alarmant de leur fils. *Les Carnets de l'Obscur* et les milieux de DkE 2 vous donneront des exemples de bourbiers et de d'animaux pour chaque milieu.

SUGGESTIONS

POUR LE CHAOS

Une vallée dans le style de la vallée du Colorado, pleines de crevasses et de sentiers en bordure de précipices. Dans des chemins encaissés, entourés de hautes parois, l'eau peut monter rapidement si l'orage et la pluie suivent toujours les PJ.

Dans un paysage rocailleux parsemé de trous, des varans ont élu domicile. Les autres animaux évitent ce territoire car on ne sait jamais d'où surgissent ces reptiles. Les PJ vont-ils se douter de quelque chose lorsque la meute de chakrals qui les suivaient rebroussera chemin ?

POUR LA MONTAGNE

La température baisse. Aussi la découverte d'une caverne est-elle la bienvenue. Un urs blessé y a élu domicile. Un bon dresseur pourrait le calmer puis le soigner. L'Enfant pourra les aider. Il ferait un compagnon utile, capable de porter le fils des PJ.

Au milieu des collines enneigées qui précèdent la montagne, les PJ découvrent les ruines d'un poste de transmission civile. L'antenne est couchée, un mur s'est effondré, mais le bâtiment est assez préservé

pour en faire un abri valable. L'exploration n'indique aucun danger. Dans les sous-sols, les PJ trouvent une chaudière assez rustique. Un jet de Techniques + Antech SR 3 permet de la faire fonctionner et de prendre un bon bain chaud dans les anciennes cuves pour laver le linge (Un point de Vie et surtout 2 points d'Énergie récupérés). Cependant cette chaleur risque de sortir une rouille de son état léthargique. Parions que combattre à demi nu, à la sortie du bain, serait une expérience nouvelle pour vos PJ !

ADAPTÉS ET MARAUDEURS

Sortis de la mortezone, les populations sont plus nombreuses même si elles restent assez rares. Voici quelques exemples heureux ou dangereux. N'oubliez pas que l'apparence et le comportement de certains PJ contaminés joueront dans les relations sociales.

ADAPTÉS

CHAOS

Dans un territoire rocailleux infesté de varans (cf. paragraphe précédent), les PJ font la connaissance d'une communauté qui survit tant bien que mal. Après quelques présentations, on les informe de la présence d'un rebouteux dans leur refuge. Il est prêt à les aider (soigner des blessures et préparer une potion à base de champignons pour l'Enfant, huit heures pour concocter le tout), si les PJ participent à la protection du barrage. En effet, la communauté veut détourner une petite rivière ; hélas, les varans attaquent systématiquement les ouvriers. Les créatures sont au nombre de trois plus un individu albinos et les adaptés valides sont une quinzaine. Les PJ devront choisir entre retarder leur mission pour aider ces pauvres hères en échange de nourriture et de soins ou continuer leur périple. Si vous considérez que ce refuge est une halte régulière pour d'autres marcheurs, toute action bénéfique leur apportera quelques points de Renommée.

MONTAGNE

Il neige. Le vent fouette le visage des PJ. Alors qu'ils pensent trouver un refuge derrière un éboulement, ils entendent soudain les bruits étouffés d'une dizaine de tambours. Un fauve bondit dans le cercle de lumière toutes griffes dehors. C'est un superbe uncia. Il disparaîtra après les avoir observés un court instant, sur la défensive. Peu de temps après, surgit un groupe de chasseurs, vêtus de peau de bêtes (voulpes, urs ou uncia pour le chef). Que les PJ aient tué le fauve ou pas, ils vont rencontrer l'hostilité des chasseurs. Surtout un : un colosse habillé de peau d'urs (le type de peau détermine la bravoure et le statut de l'individu). Il les accuse, d'une voix rauque, d'avoir tué sa proie (la peau vaut plusieurs centaines de lux) ou de l'avoir fait fuir selon les cas. Les chasseurs (hommes et femmes) sont une dizaine, armés d'espontons et/ou de lançats. La rencontre peut se terminer par un duel avec l'offensé ou en mêlée générale (c'est mettre l'Enfant en danger !) ou encore par une tentative de négociation. Dans ce cas, le chef, vêtu d'une peau d'uncia, interviendra et finira par les inviter pour la nuit. Il est possible que le colosse rancunier et ses amis les suivent le lendemain.

Une communauté s'est installée dans une ancienne station de ski. L'ancien téléphérique, remis en état, relie les habitations à un entrepôt où les adaptés tentent de réparer un chasse-neige. Hélas, le téléphérique est tombé en panne, une ouvrière et son fils sont coincés dans une cabine. La mère, une antéquaire, a essayé de rejoindre le pylône suivant à deux cents mètres de là. Mais c'était sans compter sur un rapazz opportuniste. Les PJ entendent ses appels au secours. Elle s'est déboîté l'épaule et fracturé une jambe. Après avoir chassé le rapazz, il faut la soigner et porter secours à son fils. Le rapazz ne va pas tarder à revenir. Un PJ (au minimum) est bon pour une séance de grimpette sur les câbles, avec le vent, la neige… et le rapazz ! Inutile de préciser que la communauté sera reconnaissante et généreuse (en rations au moins) avec les héros.

MARAUDEURS

Les marcheurs sont talonnés par une bande de chakrals depuis une heure lorsqu'ils tombent sur six hommes armés et prêts à se battre. Devant le nombre important, la meute préfère rebrousser chemin (ou suivre de loin). Leurs sauveurs font partie d'un village proche. Ces hommes sont envoyés en éclaireurs pour guetter l'arrivée prochaine d'une bande importante de maraudeurs. Les PJ sont d'abords soup-

çonnés mais la présence d'un enfant calme les esprits. À vous de voir si vous souhaitez refaire Fort Alamo avec les PJ à l'intérieur ou simplement une battue de pilleurs dont ils réchapperont de justesse (et si leurs sauveurs étaient des maraudeurs de la bande, voulant profiter de l'Enfant pour pénétrer dans l'enceinte ?).

Les personnages entreprennent l'ascension d'un passage difficile quand un éboulement se déclenche en amont. Il faut vite trouver un abri (Survie + Chaos SR 3, Mouvement + Sprinter) ou finir sous les rochers. Ce sont des maraudeurs qui ont provoqué l'éboulement. Ce sont tous des vieillards chassés de leur communauté à cause de leur âge avancé. Ils écrasent les imprudents, tendent des pièges aux takins sauvages et aux angräs pour survivre. Les PJ auront-ils pitié, un sentiment assez rare et souvent interprété comme une faiblesse sur Sombre-Terre.

LES FACTIONS

Les différentes forces de Sombre-Terre vont converger vers le monastère. Elles interviendront pendant le trajet et sur les terres des Adeptes de Gaïa. Nous vous proposons quelques intervenants avec leur but et leur plan.

LES INITIÉS

Un groupe de Sarkeshs accompagnés d'Initiés (une quinzaine au total) campe sur un promontoire rocheux à proximité du chemin qui mène au monastère. Ils doivent récupérer l'Enfant pour le compte de la Maison qui veut en faire son porte-étendard dans sa bataille contre le Shankr… ou le tuer. Les Sarkeshs ne supportent pas l'idée que l'Enfant passe aux mains de ces traîtres de Gaïa. Ils sont bruyants et visibles de loin. Ils sont donc facilement repérables. Si les PJ viennent à discuter avec eux, le journal du Sarkesh et toute information à propos de cette expédition sera un moyen de monnayer leur passage. Attention, leur parole n'a aucune valeur puisque les Sarkeshs considèrent les PJ comme des traîtres, voire des contaminés. Ils joueront sur les mots : ils promettront de les laisser passer mais cela ne signifie pas qu'ils vont les laisser tranquilles. Dans tous les cas, s'ils sont repérés, seule la fuite et la protection du monastère pourront les sauver. Inspirez-vous de l'archétype « le purificateur » (p. 50 de DkE 2) pour les Initiés et de la fiche d'Izmir (en allégeant un peu) p. 253 de DkE 2, pour les Sarkeshs.

L'Alliance a dépêché un groupe de parlementaires/espions vers le monastère. Celui-ci doit apprendre quels sont les buts des Adeptes de Gaïa vis-à-vis de l'Enfant. Ne souhaitant pas déboucher sans préparatifs à un conflit ouvert avec le culte, les membres de la délégation ont ordre de trouver un compromis si l'Enfant ne leur est pas livré : l'éducation commune du Messie par l'Alliance et Gaïa. Les espions, de leur côté, doivent faire une estimation tactique de l'endroit (effectifs, moyens, responsables etc.) dans l'éventualité d'un assaut ultérieur. Pour les parlementaires de ce groupe, inspirez-vous de la feuille de Bérénice en ajoutant une bonne compétence d'arme. Pour les espions, adaptez à la baisse la fiche de maraudeur de la p. 210 de DkE 2 et ajoutez pour certains les Pouvoirs Runkas de l'archétype « le mage » p. 45 de DkE 2.

Remarque : les deux groupes ont des buts différents. Un conflit pourrait mettre en avant le désaccord des Maisons. À vous de voir si vous souhaitez ajouter cette opposition interne à la liste.

GAÏA

Le culte est uni sous la direction d'une sévère maîtresse de la sève : Tanza. Sa position vis-à-vis de l'Enfant sera sans ambiguïté. C'est un élu de Gaïa. Son éducation sera donc faite par des Adeptes, sans intervention extérieure. Elle sera intransigeante sur ce point, même si elle reste courtoise avec la délégation de l'Alliance. Elle n'a aucune hostilité à l'égard des Initiés tant qu'ils respectent les règles du monastère. Elle gardera ses disciples à distance pour éviter les contacts, et donc les éventuelles querelles. En effet, tous les Adeptes n'ont pas un avis aussi neutre sur l'Alliance. Certains ont été victimes du zèle et de l'intolérance de cette organisation. C'est le cas de Jaffa, un nâhia victime de l'esclavagisme institué par les prôneurs, au nom de Solaar, puis pourchassé par des Initiés pour avoir rejoint le culte de la terre. Ce sera le plus hostile avec les Initiés et par conséquent le porte-parole des mécontents. C'est la personne à aller raisonner si la tension monte trop.

JAFFA

Jaffa a été un homme persécuté pendant la majeure partie de son existence. Il a réussi à surmonter sa méfiance et sa haine vis-à-vis des hommes. Il est taciturne, mais il a bon fond. Sa colère et ses souvenirs vont remonter à l'arrivée de ces Initiés. L'apparente passivité de Tanza va le mettre hors de lui. Il va vite se retrouver responsable, sans le vouloir, d'un mouvement anti-Runka qui comptera une vingtaine de membres à son paroxysme. Néanmoins sa fidélité dans le culte et la hiérarchie sont les plus importants. Une des tâches des PJ, s'ils souhaitent éviter un conflit ouvert autour de leur fils, sera de persuader Jaffa de calmer ceux qui l'écoutent. L'occasion pour eux d'écouter son histoire et peut-être de se faire un ami.

Étoffez l'archétype de « l'explorateur » p. 43 de DkE 2 et donnez-lui les pouvoirs gaïens du « chasseur » p. 40 de DkE 2.

SHANKR

Les forces du Shankr sont divisées en plusieurs groupes : Karch de la Maison Harckon, les shankréatures qui convergent vers l'Enfant suivant de près le Lak, et la bande du Konkal sous les ordres de Karch.

LE KONKAL

Au nombre de six, ces hommes sont sous les ordres indirects de Karch. Leur chef, Borgos, prend ses ordres auprès du membre de la septième Maison. Il est dans les campements qui entourent le monastère, parmi les communautés d'adaptés. Le reste de ses hommes rôde plus bas, dans la vallée. Régulièrement, l'un d'eux vient prendre ses instructions auprès de Borgos. Lui-même les reçoit de Karch dont il est le seul à connaître l'existence.

Le Konkal doit surveiller l'arrivée de l'Enfant et le capturer si possible. Dans le cas contraire, leurs instructions sont de faciliter l'accès au monastère aux PJ et de les espionner afin d'en savoir un peu plus ; tout cela sans se montrer de préférence. Ainsi, ils interviendront discrètement chaque fois que les PJ ont de grosses difficultés (altercation avec les Sarkeshs, vivres manquantes, etc.). S'ils interviennent fréquemment, les personnages auront conscience que des personnes les suivent et les aident sans se montrer.

KARCH, L'HARCKON

Avec les forces en présence et leurs effectifs, il sait qu'il a peu de chances d'obtenir l'Enfant. Il va donc être un observateur passif, n'intervenant que si les Initiés tentent quelque chose. Il prendra contact avec les PJ, sans leur révéler son appartenance. Il essaiera de s'en faire des amis afin de pouvoir les suivre, eux et l'Enfant, jusqu'à la fin. Il jettera le discrédit sur l'Alliance s'il le peut, peut-être en profitant de la mésentente entre la délégation mixte et les Sarkeshs.

Si les PJ ont sympathisé avec Karch, il pourra les avertir de l'arrivée imminente des shankréatures.

Adaptez la fiche de l'Harckon de la page 186 de DkE 2. Changez Laniard en une arme courte et ajoutez des compétences touchant aux végétaux et à l'Érudition. Pour les pouvoirs Shankr : Suffocation, Poison, Régénération.

LE LAK ET LES SHANKRÉATURES

L'entité sombre suit les PJ à la trace. Elle a ralenti sa course à la sortie de la mortezone, sa terre natale. À vous de choisir lorsque vous voudrez la faire intervenir. Il faudra que toutes les forces se coalisent pour l'arrêter. Suivant l'appel du Seigneur, d'autres shankréatures se dirigent vers le monastère. Les plus rapides arriveront avant le gros des troupes, massées derrière l'entité. Elles donneront un avant-goût de ce qui attend les PJ dans quelques jours.

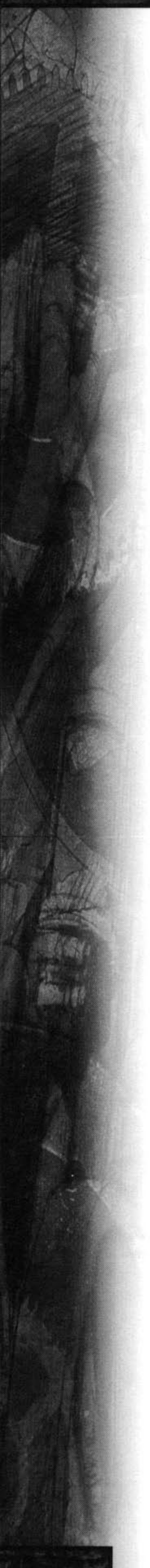
CHRONOLOGIE

Cette partie décrit les événements marquants qui vont se produire au monastère.

ACCUEIL, PREMIER JOUR AU MONASTÈRE

Les PJ vont être reçus avec méfiance. Les Adeptes sont à cran et tous armés. La tension baisse à la vue de l'Enfant. Ils sont emmenés rapidement devant Tanza, en toute discrétion. Celle-ci les accueille. Elle écoute leur histoire (laissez les joueurs vous la résumer) puis les met au courant de la présence d'une délégation réclamant leur fils. La maîtresse de la sève leur promet solennellement — « au nom de l'Arbre » — sa protection.

La délégation loge dans une bâtisse à l'écart. Ses membres restent entre eux et ne sortent que pour les tâches essentielles (chercher de l'eau, se restaurer à la cantine etc.) et les pourparlers avec Tanza.



Le jour même, les PJ sont abordés par un membre du groupe de Jaffa. S'il y a des Initiés, il les insulte, cherchant à les provoquer. Tous les regards sont tournés vers eux, ce n'est pas le moment de participer à une bagarre. L'homme n'attend que cela. Si personne ne semble faire partie de l'Alliance, l'homme leur demande de les rejoindre le soir même. C'est un repas, où tous les mécontents se rassemblent. On y raconte les méfaits des Initiés, entretenant la colère. Tout le monde écoute avec attention Jaffa, un homme assez âgé ayant particulièrement souffert.

La nuit, les espions de la délégation rôdent autour des habitations. Ils apprennent la présence de l'Enfant. Celui-ci est pris de fièvre et de convulsions qui le font délirer plusieurs heures.

DEUXIÈME JOUR

L'état de l'Enfant est critique. Les convulsions reprennent. Les rares moments où il est conscient, il faut en profiter pour le nourrir et le réhydrater. Il parle peu, il a le regard vide et parfois il pleure en réclamant la présence de ses « papas ».

Les PJ assistent ou entendent parler d'une première altercation entre Initiés, Adeptes et apprentis, qui tourne en faveur de l'Alliance.

Rencontre de Borgos. Il les présente à Karch, un soigneur hors pair. Discussion avec l'Harckon qui essaiera de leur faire raconter leur histoire. Il a besoin d'informations pour soigner l'Enfant. Il leur demandera leur position vis-à-vis des différentes forces de Sombre-Terre (Alliance, Shankr, etc.).

En fin d'après-midi, que les PJ les aient rencontrés ou pas, les Sarkeshs arrivent à l'entrée du monastère pour exiger « le bâtard de Gaïa ». Rassemblement aux portes d'Adeptes armés. Les protagonistes se font face, tension. Intervention de la délégation et de Tanza (et des PJ s'ils le souhaitent) pour calmer les foules. Tout le monde est surpris par l'attaque d'une meute de voulpes, qu'on ne voit qu'exceptionnellement à ces latitudes. La discussion est repoussée au lendemain.

En soirée, la maison de la délégation est encerclée par quelques Adeptes, des apprentis et des adaptés entraînés dans le mouvement. Tanza a beaucoup de mal à éviter un affrontement. Les Initiés menacent de représailles à l'échelle de Sombre-Terre. Karch fait remarquer aux PJ qu'en tant que survivants de la mortezone et pères de celui que tout le monde appelle dorénavant le Messie, leur influence est au moins aussi importante que celle de la maîtresse de la sève. Ils peuvent donc régler la situation d'une manière ou d'une autre…

Dans la nuit, deux espions viennent tourner autour de la maison des PJ alors que Karch soigne l'Enfant, en profitant au passage pour l'étudier très en détail. Borgos qui surveillait l'endroit sonne l'alerte. Course-poursuite pour capturer les deux rôdeurs à laquelle les PJ sont invités à participer. À vous de choisir la conclusion de cette scène : s'ils sont pris, la délégation sera en mauvaise posture et devra quitter le monastère dans les prochains jours. S'ils s'échappent, un indice ou simplement des soupçons orienteront les accusations vers ces « magouilleurs de l'Alliance ». L'Enfant est dans un délire constant. Le serrer dans les bras devient même dangereux car sa force est parfois surprenante, sans compter les épines de ronces qui sortent progressivement de son corps. Ses cris se répercutent dans le monastère.

DERNIER JOUR

Au matin, la plupart des Adeptes qui n'occupent pas des postes importants sont rassemblés autour de la maison des PJ. Ils prient, pleurent ou méditent. Certains veulent rentrer et sont déterminés. Tous souhaitent Le voir pour l'encourager ou partager sa souffrance. Peut-être que les PJ organiseront une visite au chevet de leur fils.

Dans la journée, les PJ doivent garder un œil sur l'Enfant. On leur reproche l'état de l'Enfant, on les exhorte à le sauver ou on les regarde juste avec un grand respect. Les regards étant tournés ailleurs, la visite des Sarkeshs à Tanza va passer relativement inaperçue. Un orage se rapproche. Karch affirme qu'il n'apporte rien de bon.

Le soir, l'Enfant est au plus mal. Aux convulsions s'ajoute une croissance visible de sa cage thoracique. Des craquements d'os se font entendre, les côtes sont sur le point de déchirer la peau. Pour l'Harckon, le Messie est condamné. Il demande aux PJ une faveur : un échantillon du sang de leur fils. En échange, il leur propose des informations (la nature du danger imminent) et son aide à l'avenir.

L'orage s'abat avec violence sur le monastère. Les Sarkeshs profitent de la cohue et de l'obscurité inha-

bituelle qui s'étend sur les lieux pour prendre d'assaut le monastère. Leur objectif : capturer Tanza pour l'échanger contre l'Enfant. Un espion ainsi qu'un membre de la délégation (de la Maison Kyrim) se sont associés aux Sarkeshs. La délégation peut jouer un rôle important en se positionnant contre ces fanatiques, les PJ sont les mieux placés pour les persuader. Mais ils doivent aussi s'occuper de l'Enfant. Il est revenu à lui et s'adresse aux PJ présents malgré la douleur (il les fait appeler s'ils sont absents). Il est faible et demande à ses pères de le mener dans la chapelle au cœur de l'Arbre. « Je suis attendu » sera sa seule explication.

Il faut parvenir au centre en évitant les combats. Cette nuit doit être mémorable. Poursuivis par des Sarkeshs dans les escaliers en colimaçon, escalade sur les branches (en plein orage !), rencontre de l'espion surgi de nulle part, etc. Les scènes d'action peuvent être nombreuses et variées. Enfin, les voilà dans la chapelle, et un Gardien Originel les attend. Il les invite à poser l'Enfant sur une pierre plate et légèrement creuse. Son aspect (un humanoïde dépassant les deux mètres, à la peau rugueuse) ne joue pas à en sa faveur. Le regard presque apaisé de l'Enfant peut les persuader. Si les PJ refusent, un combat très défavorable pour eux s'engagera. Le Gardien Originel obéit à Gaïa et la vie de quelques humains ne rentre pas dans la balance. Faites intervenir l'Enfant, il serait dommage qu'ils meurent maintenant…

Si tout se passe pour le mieux, l'Enfant est déposé sur l'autel. Les PJ doivent l'attacher. Ses derniers regards sont pour ses parents, les personnages. Les convulsions se font de plus en plus fortes. Le Gardien le maintient allongé. Le Messie s'agrippe à la pierre. Ses mains puis ses jambes sont parcourues de frémissements. Ses doigts s'allongent pour se transformer en racines, pleines d'épines. Elles s'attaquent à l'autel. La pierre s'effrite sous la pression ! Sa cage thoracique qui enflait, craque enfin, libérant en une gerbe d'un sang sombre aux reflets dorés, une sorte de ronce énorme. Leur fils pousse un râle d'agonie alors que la plante épineuse s'attaque aux parois et au Gardien Originel qui se laisse enlacer malgré la douleur. L'Enfant est hors de portée. Le sang est absorbé par l'Arbre tandis que la ronce envahit la pièce en prenant soin d'éviter les PJ. Sa croissance est fulgurante. En moins d'une minute, la chapelle est recouverte. La branche principale grossit toujours et finit par faire craquer la voûte. Il faut sortir pour ne pas finir sous les décombres. Le Gardien Originel s'écroule, l'Arbre frémit.

TOUS UNIS !

L'Arbre tremble. Des branches se cassent et tombent autour des PJ. Les combats se sont arrêtés. Les PJ sont seuls. Dans le lointain, des cris résonnent. On sonne la cloche de la tour de garde. Il y a beaucoup de torches sur le mur d'enceinte. Le Lak, accompagné d'une dizaine de shankréatures, grimpe le chemin qui mène au plateau. Les Sarkeshs survivants, croyant que c'est le Seigneur Shankr en personne, vont se ruer sur l'entité. Celle-ci élève un tentacule pour l'abattre avec violence sur l'enceinte afin de créer une brèche où les shankréatures s'engouffrent avec rage. Un combat s'engage. Vous pouvez laisser le temps aux PJ d'atteindre le mur avant que la bataille ne débute ou les faire débarquer en pleine mêlée. Leur arrivée galvanisera les Adeptes et le moral devrait revenir. Karch et ses hommes n'interviendront pas. Le seul conseil qu'il peut donner est d'éliminer l'entité qui maintient la cohésion de cette attaque. En effet, les shankréatures forment un front commun inhabituel et efficace, au lieu de se disperser comme à l'accoutumée. Une bataille inimaginable va s'engager, où toutes les forces de Sombre-Terre seront rassemblées.

CONCLUSION

PREMIERS BILANS

Au final, les shankréatures devraient avoir été repoussées. L'orage va s'arrêter dans les instants qui suivent. Tous les Sarkeshs sont morts, à moins que les joueurs aient pris la peine d'en sauver un. Beaucoup d'Adeptes et de villageois ont péri aussi. Il serait préférable que Karch soit en vie. S'il quitte les PJ en bons termes, il leur promettra de venir leur rendre visite. Tanza et tous les Adeptes se réuniront autour des PJ dans les heures qui suivent le combat pour entendre le récit des dernières heures du Messie. On va pleurer, puis prier avant de panser les plaies.



LE SANCTUAIRE

L'avènement de l'Ère du Contact va entraîner de nombreux bouleversements. C'est la généralisation de moyens de transport capables de relier les stallites, de traverser les continents et les mers mais surtout de répandre la Révélation. Partout, on nomme et désigne l'Ennemi et ses serviteurs. On recrute en vue de la Bataille Finale. Bientôt, Runkas et Shankr regrouperont leurs forces dans un ultime assaut. Gaïa en est consciente. Elle sait que cette bataille pourrait lui être fatale.

Pour se préserver et préserver la Vie, Gaïa veut créer un sanctuaire qui accueillera la Bataille Finale. Le Sanctuaire se refermera alors sur les belligérants pour contenir les émanations de leurs pouvoirs destructeurs.

L'Enfant, conçu selon ses volontés, sera l'architecte de ce plan. Le rejeton devra d'abord vivre, apprendre et expérimenter. Quand ses pouvoirs s'éveilleront, il deviendra son prophète pour un instant. Il absorbera ensuite l'énergie des Forces cosmiques. Et selon la même réaction qui avait donné conscience à Gaïa, il libérera une énergie considérable. L'Enfant mourra pour renaître Sanctuaire et protéger une parcelle d'humanité lorsque la Bataille Finale éclatera. Lorsque les cohortes de la Lumière s'interposeront face aux hordes des Ténèbres ; quand Runkas et Shankr s'opposeront une dernière fois...

Le plateau et l'Arbre sont dévastés par les combats, l'orage et les incendies provoqués par la foudre. Le monastère est détruit. Il sera reconstruit au pied de l'ancien. Dans les premiers jours de la reconstruction, un couple de solaariens s'installera dans les branches les plus hautes. Une bénédiction de Gaïa selon Tanza.

En se retournant, tout le monde aperçoit les ronces qui parcourent progressivement l'Arbre. Celui-ci tremble sur sa base. Le lieu subit des bouleversements importants dont on ne peut pas voir les résultats dans l'immédiat.

CONSÉQUENCES

LE CULTE DE GAÏA

Les PJ ont dorénavant un statut spécial dans le monastère. Ce sont les pères du Messie et il est clair pour tous que Gaïa les a choisis. Tanza demandera à chacun d'entre eux, s'il souhaite se convertir (sauf aux Adeptes évidemment). Quelles que soient leurs réponses, les PJ seront toujours accueillis comme des frères au monastère du Bout du Monde. Certains apprentis vont même leur demander de les enseigner !

L'Arbre va se transformer. Il va progressivement passer de l'état minéral à végétal. La pierre va devenir de l'écorce. Les racines vont s'étendre et s'enfoncer plus profondément, causant des tremblements et des fissures dans le sol. Les ronces vont rendre le végétal difficile d'accès, sauf par certains passages préservés (entre autres celui menant à l'ancienne chapelle). Après avoir envahi tout l'Arbre (plusieurs semaines), le lierre épineux va s'attaquer à la paroi rocheuse derrière et grimper en un tapis continu vers le sommet de la montagne. Sur les branches les plus basses, des fleurs aux reflets dorés vont pousser, irradiant d'une douce lueur à l'heure où Solaar se lève et se couche. Au-dessus, le Noir Nuage est plus sombre qu'ailleurs, plongeant l'ancien monastère dans une pénombre constante, nuancée par l'éclat des fleurs. L'Arbre va grandir régulièrement en taille par la suite. Les rumeurs d'un arbre géant se répandront sur Sombre-Terre. Cinq ans après le drame, il aura pris au moins une dizaine de mètres.

LE JUGEMENT DES INITIÉS

L'attaque des Initiés n'a pas été oubliée. Les PJ, grâce à leur position importante et neutre dans le conflit, peuvent persuader les survivants de la délégation de condamner la décision des Sarkeshs et de présenter des excuses au nom de l'Alliance. Une prouesse diplomatique qui décidera de l'avenir des relations entre les deux cultes. Les arguments qui toucheront les Initiés sont : « Tous unis contre le Shankr, se battre entre nous c'est faciliter la tâche de l'Ennemi, etc. » Si c'est une réussite, les deux cultes continueront à se tolérer. Dans le cas contraire, une guerre à l'échelle de Sombre-Terre va se préparer. Chaque partie jouera de son influence dans les stallites afin de devenir majoritaire et chasser l'autre avec l'approbation de la population... faisant sourire le Seigneur Shankr. Il sera encore possible de l'arrêter au prix de démarches et de combats — rhétoriques — qui peuvent faire l'objet d'une campagne.

Suivant leurs relations avec l'Alliance et les Initiés, les PJ peuvent être recherchés et accusés de multiples méfaits. Les personnages Initiés sont peut-être même vus comme des renégats par certaines

LE LIEN

Il permet de ressentir et parfois même de voir par l'intermédiaire d'un autre bénéficiaire du Lien. Le Lien est un pouvoir que les PJ maîtrisent au niveau 1 au départ et qui s'augmente comme un pouvoir d'Initié. La portée ainsi que ses possibilités varient en fonction du niveau

Maîtrise	Portée	Effets
1	500 mètres	Ressentir les émotions fortes et involontaires (haine, peur…).
2	1 kilomètre	Comprendre les émotions plus subtiles, les idées de surface ; envoyer une émotion forte à un partenaire.
3	10 kilomètres	Recevoir des images courtes, des pensées ; envoyer des mots, des sensations.
4	100 kilomètres	Voir à travers l'autre ou dialogue restreint pendant une minute ; recevoir et envoyer des mots et des pensées.
5	sans limite hors lieux particuliers	Osmose et contact constant avec les niveaux 4 et 5 ; seules les pensées cachées ne sont pas dévoilées.

Le pouvoir fonctionne comme un pouvoir d'Initié : le personnage lance autant de dés que sa Maîtrise. La Valeur d'opposition est : Trempe / VD : 2.

Dans des cas particuliers, on peut tenter d'imposer son message ou d'arracher des pensées. Il faut avoir une meilleure maîtrise et réussir un jet contre la Trempe de la victime. LA VD sera, en revanche, utilisée lorsque la personne est consentante.

Maisons. Quoi qu'il en soit, leur présence lors de différents troubles risque de les mettre dans une position délicate. Essaieront-ils de se justifier ou préféreront-ils fuir le courroux de l'organisation, au risque de donner du crédit à ceux qui les accusent de complicité avec le Konkal et le Shankr ? Encore faut-il qu'ils soient conscients de leur situation.

Que penseront les PJ Initiés de leur propre organisation, quels choix feront-ils ?

AUTRES

Il est possible que les PJ aient un allié en la personne de Karch. Celui-ci reprendra contact avec eux et les aidera en tenant compte de sa position et de sa sécurité. Quand ils auront confirmé leurs remarquables talents, peut-être proposera-t-il à certains de rejoindre les rangs de la septième Maison ? Sigol réagira de même. Il pourrait même chercher à reprendre contact et à voyager avec eux.

Suivant l'état dans lequel ils ont quitté leur stallite, le retour sera plus ou moins évident. Vont-ils retrouver celui-ci transformé par une guerre civile ou dirigé de manière dictatoriale par un Omar de plus en plus mégalomane ?

Quelle situation ont-ils laissé en Cappadoce ? Réfléchissez à la réaction des habitants, de l'Alliance. Quel était leur statut en partant ? Y-a-t-il une nouvelle pousse de l'Arbre au bord du plateau, près du clan Mollan, entre la mortezone et le jeune stallite ?

Et dans les stallites jumeaux, ont-ils participé à la révolte istanienne ? Si c'est le cas, leur réputation auprès des autorités de Nople, des Croisés et de leurs sympathisants ne va pas être des plus brillantes. En revanche, ils seront toujours bien accueillis par les Istaniens.

ACQUIS

Au niveau strictement personnel, les PJ vont subir le contrecoup de la perte de leur fils. En très peu de temps, ils ont partagé beaucoup de choses et traversé des moments douloureux. L'Enfant leur a fait un don qu'ils maîtriseront progressivement. Leur union s'est matérialisée sous la forme d'un lien télépathique qui unit tous les membres du groupe, unifiant encore plus les PJ autour du souvenir de l'Enfant. Imprégnés d'une force nouvelle, ils acquièrent un point de Vie et d'Énergie supplémentaire. Pour les Adeptes, le pouvoir Sentir la Vie devient permanent, et les effets de Ressource de la terre et de Soin sont doublés.

DARK EARTH II

LES ÉCLAIREURS DE GAÏA

CHAPITRE 7

ANNEXES

LA PROPHÉTIE

LE CODEX ANIMAE

HISTOIRE DU CODEX ANIMAE

La Maison Kyrim a le privilège de posséder dans ses trésors quelques-uns des plus vieux manuscrits de tous les temps, maintes fois recopiés, retranscrits sur tous les supports, depuis les tablettes d'argile mésopotamiennes jusqu'aux disques optiques d'avant le cataclysme. Parmi ceux-ci se trouvent plusieurs textes prophétiques, réunis en un ensemble de volumes appelé *Codex Animae* (voir le supplément *Les Initiés,* p. 38).

Ce texte antédiluvien conte l'histoire humaine du point de vue des forces cosmiques qui l'animent, et ce depuis la création du monde, formant un ensemble disparate de plusieurs milliers de feuillets ou tablettes (les supports utilisés datant de la rédaction des textes en question). La plupart de ces textes ont bien sûr été retranscrits moultes fois et regroupés par époque donnant un ensemble de 8 volumes comptant chacun 64 chapitres de 512 versets.

Sans doute rédigé par les Gardiens Originels dans un style que l'on peut sans peine qualifier d'obscur, le *Codex Animae* a toujours intrigué les érudits de la Maison Kyrim qui voyaient dans ces textes l'occasion d'exercer leur intelligence et leur mémoire. Si les premiers volumes sont totalement intraduisibles car écrits dans une langue totalement inconnue (les Initiés kyrims du XXI^e^ siècle pensaient qu'il s'agissait sans doute de ce qui pourrait être la langue originelle de l'humanité, la langue parlée avant la chute d'Atlantis et Mu), les deux derniers volumes ont été bien vite la cible de toutes les convoitises car il était évident que ceux-ci donnaient la clé de la fin des temps.

Pendant plusieurs siècles, les érudits se disputèrent l'honneur de travailler sur ces textes, refusant d'en faire des copies, contrairement à ce que leur dictait le Sidhe (l'un des préceptes des Initiés, à savoir préserver la culture et la connaissance). Il fallut attendre le vingtième siècle pour qu'apparaissent, d'une part, ces volumes sous forme de fichiers informatiques, et d'autre part, une collaboration entre les Initiés chargés de décrypter ces ouvrages.

L'intégralité des textes antiques fut ainsi recopiée et les originaux mis en lieu sûr. Après le cataclysme, la perte de toute technologie freina considérablement la traduction, il fallut rechercher les textes originaux et déléguer à leur étude un petit groupe d'Initiés passionnés par ces textes.

Lorsque les premières pages du dernier volume du Codex furent traduites, Zerdan Flamme-Ardente, Initié de haut rang, sentit que le Codex Animae serait la clé permettant de donner à la Maison Kyrim une place prédominante après les changements annoncés dans la Prophétie. Le plan kyrim fut donc mis en place dans le plus grand secret, guettant les signes annonciateurs de la venue de l'Enfant.

Note : on peut remarquer que personne à part le Phâr ne sait réellement ce que représente l'Enfant. Pas même les Adeptes de Gaïa, malgré la curieuse « résonance » qu'ils pourront ressentir chez celui-ci. Les Adeptes de Gaïa apparaîtront comme des alliés solides pour qui aura le mieux traité l'Enfant, ou en tout cas pour qui aura choisi de suivre l'Enfant.

POURQUOI LA CAPPADOCE ?

À première vue, la Cappadoce n'a rien d'un Eden pour les amoureux de la nature que sont les Kyrims. Elle fut choisie pour son calme relatif et ses immenses demeures souterraines qui constituent un lieu de rendez-vous idéal, tout en leur permettant de développer un microcosme à leur mesure (voir plus loin la description de la Serre). Cette base kyrim s'est établie il y a un peu moins d'un siècle et s'est assez peu développée jusqu'à ces derniers temps, durant lesquels la traduction du Codex s'est avérée d'une importance capitale et prioritaire.

LE SANCTUAIRE KYRIM

C'est au cœur de la Cité cappadocienne, et plus exactement au quinzième sous-sol que se situe le sanctuaire kyrim, qui se trouve à la fois être un lieu de rencontre pour les Initiés de la Cité et un excellent entrepôt pour les archives du *Codex Animae*.

La position de ce sanctuaire lui donne un atout indéniable : il faut réellement en connaître le chemin avant de pouvoir y accéder. Le chemin pour y par-



venir est particulièrement long et éprouvant : il faut en effet compter une bonne heure de marche dans le dédale des niveaux souterrains pour accéder au sanctuaire. Celui-ci est plutôt vaste : une longue salle voûtée servant de pièce commune dotée de deux alcôves, une dizaine de chambres de grande taille et les deux pièces principales : La salle du Codex et la Serre.

LA SALLE DU CODEX

Cette pièce, affectueusement surnommée « le bazar » par Tabor, contient la totalité des archives kyrims ayant rapport au Codex : en tout, plusieurs mètres cube de parchemins, des rouleaux de papyrus de la taille d'un tapis, un tumulus de disques optiques du XXI^e^ siècle, des tablettes d'argile recouvertes de signes cunéiformes empilées sur plus de deux mètres de hauteur, des dizaines de grimoires à la couverture rongée par les rats et rangés dans des étagères à moitié effondrées… bref, un abominable capharnaüm.

Derrière ce cauchemar pour bibliothécaire, se dresse la table de travail de Salomé : une longue table de fer rouillée sur des tréteaux du même métal, des piles de papiers couverts d'une écriture serrée. Derrière le bureau se tiennent les étagères contenant les 7 volumes du Codex reconstitué à partir d'éléments épars.

Pour éviter que le personnage à qui échoit le décodage se sente inutile, vous pouvez lui faire traduire un court passage du Codex qui dévoilera, de façon détournée, un danger tout proche. Par la suite, les personnages devraient penser à jeter de fréquents coups d'œil au Codex, pour vérifier si le passage obscur qu'ils viennent de traduire ne correspondrait pas à la solution de l'un de leurs problèmes.

Si les joueurs ont vraiment d'énormes difficultés à traduire en langage clair les strophes du Codex, vous pourrez accorder quelques jets d'Erudition + Lettres (SR4).

LE DÉCODAGE

Reconstituer le dernier volume du Codex Animae se révèlera loin d'être une sinécure : les informations sont dispersées dans la quasi-totalité des archives, et pour beaucoup de ces textes la langue utilisée est totalement indéchiffrable pour un PJ « normal » (un antéquaire possédant la compétence « lire le sumérien dans le texte » est assez rare). Heureusement, plusieurs facteurs peuvent jouer en faveur des personnages.

Tout d'abord, la présence d'un antéquaire versé en Antech peut être d'une aide précieuse : les personnages vont mettre la main sur un lecteur de disques optiques de l'Avant auquel il ne manque qu'une source d'énergie pour fonctionner. Si l'antéquaire réussit son coup, les personnages pourront recopier à la hâte une dizaine de pages du Codex avant que le système ne rende l'âme définitivement.

Ensuite, la présence de Salomé peut modifier la vitesse de décodage de manière positive si les personnages ont réussi à gagner sa confiance, ou au contraire réduire l'allure s'ils n'ont pas su faire preuve de diplomatie.

Enfin, le MJ devra soigneusement noter la manière dont s'y prennent les personnages : si ceux-ci ont le sens de l'organisation et font preuve de rigueur et d'opiniâtreté, le décodage en sera facilité.

Temps de décodage :

Aide de Salomé : -3 semaines
PJ se sont mis Salomé à dos : +2 semaines
Utilisation d'un vidéo-disque : -1 mois
PJ bien organisés : -1 mois
PJ s'organisent en dépit du bon sens : +1 mois

La présence d'un antéquaire est pratiquement indispensable. Si aucun PJ n'a de connaissances dans ce domaine, vous devrez faire intervenir un PNJ.

LA SERRE

Description : la Serre est certainement le plus bel endroit de la Cité. Sa présence est aussi incongrue qu'une émeraude dans un tas de charbon de par ses caractéristiques : dans cette salle de 50 mètres de long sur presque autant de large, se développent librement, et sans difficultés apparentes, de longues lianes d'un vert profond, couvertes de minuscules fleurs jaunes. S'accrochant à la moindre anfractuosité de la roche, elles enserrent le cœur de la Serre dans un écrin de verdure. Au centre, une fontaine d'argile laisse échapper un ruisseau d'eau claire qui traverse la pièce de part en part. Plantées en cercles concentriques autour de la fontaine, des plantes inconnues embaument l'air. La salle est brillamment éclairée par le ballet hypnotique de centaines de lucioles, attirées par leur reflet dans l'eau. La température frôle ici les vingt degrés. La Serre dégage une impression de féerie, de paradis perdu, dont il est difficile de se défaire, donnant une idée de la sphère d'influence du Runka endormi sous la Cité.

Intérêt : la Serre va fasciner l'Enfant, et peut en outre constituer, pour les personnages blessés ou malades, un lieu de repos tout indiqué. Les soins et la guérison en ce lieu sont exactement deux fois plus rapides que la normale.

SALOMÉ ZACHIAS, ERUDITE SANS CŒUR

Description : grande, très maigre, plutôt laide et pâle comme une morte. Des yeux bleus glacés cachés derrière une paire de binocles.

Rôle : Salomé Zachias fait partie des érudits désignés pour étudier le *Codex Animae* dans le calme des sous-sols de la Cité cappadocienne. Initiée de faible niveau, Salomé ne s'intéresse absolument pas aux Runkas, ni à la lutte contre le Shankr. D'ailleurs elle se moque également des êtres humains. Elle ne vit que pour le *Codex Animae,* cette fabuleuse énigme, la seule à la hauteur de son intelligence supérieure. Elle fut la première, il y a plus de dix ans, à décrypter le passage du Codex décrivant la prophétie : l'arrivée d'un enfant au sein de l'ère des ténèbres. Un enfant qui pourrait changer durablement la face de Sombre-Terre.

Après ces premiers résultats, elle fut encouragée dans ses travaux par la hiérarchie kyrim, et par Zerdan en particulier, qui lui accorda le droit de vivre en permanence dans le sanctuaire, à proximité de ses précieuses archives.

Totalement misanthrope, elle ne doit sa survie qu'à son obstination à rester dans le sanctuaire, tous ses compagnons ayant été tués lors du déroulement du plan de Zerdan Flamme-Ardente (ce sont les corps de ces derniers que les PJ ont retrouvés juste avant d'arriver en Cappadoce).

Caractère : Salomé a tout de la vieille chouette mal embouchée. Ne décrochant pas plus de deux phrases par jour (souvent pour vitupérer contre les personnages), elle se révèlera pourtant être d'une aide précieuse pour le décodage du Codex. Bien qu'elle exècre les enfants, elle laissera l'Enfant tranquille (celui-ci a peur d'elle, il ne l'approchera donc que le plus rarement possible). La mort de ses compagnons ne l'a pas affectée, elle est même plutôt contente : les bavardages des Kyrims nuisaient à sa concentration. Malgré tout, elle a la phobie du sang : si un combat doit avoir lieu dans l'enceinte du sanctuaire, elle restera figée par la peur. Sa phobie du sang la laissera totalement désarmée dans ces circonstances (dans une telle situation, les personnages peuvent d'ailleurs en profiter pour se faire adopter par Salomé). Lorsque les personnages voudront se lancer dans le décodage, elle sera tout d'abord hargneuse : « je n'ai que faire d'un ignare tel que vous ! ». Et puis, si le ou les personnages s'en sortent bien, elle ravisera son jugement pour, peu à peu, collaborer avec eux. S'aliéner Salomé est une mauvaise idée : elle pourrait très bien décider de garder certains textes pour elle seule, afin de pouvoir s'octroyer le plaisir d'en révéler le contenu au moment qui lui plaira.

TABOR ELEZARK, LE VER DANS LE FRUIT

Description : de taille moyenne, plutôt replet, les cheveux noirs et gras, souriant et serviable.

Rôle : Tabor est un approché, c'est-à-dire un homme pressenti pour faire partie des Initiés mais qui ne s'estime pas encore prêt a franchir le pas. Visiblement pas très malin, il aide Salomé dans la limite de ses possibilités : il porte des piles de livres, dépoussière des tablettes, prépare les repas… Bref, il constitue pour Salomé le seul lien avec le monde extérieur. Ce dont elle se moque d'ailleurs complètement.

Un peu dépassé par le Codex et ce qu'il représente, il préfère se consacrer aux plaisirs de la vie.

Lorsque les PJ viendront troubler la quiétude du sanctuaire, Tabor, enthousiasmé par ce changement, fera son possible pour satisfaire leurs désirs et se lier d'amitié avec ceux-ci.

Malheureusement pour les personnages, ceci n'est qu'une façade. Tabor est au contraire quelqu'un de très malin… et membre de la Maison Harckon. Ayant très vite cerné la personnalité de Salomé, il en a déduit qu'il valait mieux laisser celle-ci effectuer tout le travail, pour pouvoir s'en emparer et éliminer la « mal baisée », comme il se plaît à appeler Salomé en son for intérieur, une fois le Codex traduit.

Comme il est précisé plus haut, Tabor va sympathiser avec les personnages dans le seul but de cerner leurs atouts et points faibles afin de frapper là où cela fait le plus mal et au pire moment.

Note : pour le MJ, Tabor représente le grain de sable idéal pour le cas où les affaires des personnages tourneraient trop bien. Lorsque l'Enfant dévoilera une partie de ses talents, Tabor va réaliser qu'il se trouve face à son but : le Messie lui tend les bras. Les PJ devront se montrer perspicaces pour éviter le pire.



LA PROPHÉTIE

La Prophétie est le cœur du Codex, le centre du vortex qui entraîne les personnages dans des évènements à la portée croissante. Aussi, le MJ peut être amené à modifier la prophétie en fonction des actes des personnages, afin que celle-ci, lorsque les personnages la découvriront, corresponde exactement à ce qu'ils ont vécu.

À mesure que la prophétie se précise, la tension va monter et il n'est pas improbable que les personnages mettent en doute la véracité du texte prophétique, préférant croire à une autre issue possible. Ils se rendront vite compte que, malgré leurs efforts, leur destin est quasiment tracé. Pour éviter un désintérêt des joueurs, vous pouvez souligner que, si certaines phases semblent inéluctables, ils leur appartient de faire pencher la balance du côté qui leur convient, ne serait-ce que pour éviter que le Shankr ne fasse de l'Enfant son Avatar.

Chacune des strophes ci-dessous correspond à l'une des aux différentes étapes nécessaires à l'accomplissement de la prophétie. La traduction de ces strophes doit être distillée tout au long de l'épisode se déroulant en Cappadoce.

Au festin du Serpent commence le décompte...
Allusion à la fête du Serpent
D'une chute festive aux demeures sans issues,
depuis leur chute à travers le toit jusqu'aux geôles
D'une erreur de jeunesse à un travail ardu.
Cette bêtise de gamin va les obliger à travailler dur
L'avancée des ténèbres, vite combattue,
Il s'agit bien sûr du combat contre la shankréature
Un retour aux sources, un nouveau but.
Leur retour à Okhaen avec la lettre décrivant leur comportement en combat
L'avancée du guide, sa fleur au côté,
L'arrivée du Phâr (le guide) et de Nephrayah (la fleur)
Offrira son parfum aux héros fatigués.
Délices des sens, caresses échangées,
Est-il bien utile de donner de plus amples explications?
La route est maintenant tracée.
Cet acte débute la longue suite d'événements qui conduiront les personnages jusqu'à l'accomplissement de la prophétie.
Et mille et huit cent journées
Passeront sur les aimés.

Après une période de cinq ans.
Des songes d'enfant, des souvenirs,
Précipiteront l'avenir.
Les rêves d'enfants, emprunts de tristesse, s'emparent des Okhaénites.
Il apparaîtra alors, l'Ange enfantin,
La balance des trois forces, le héraut du destin.
De la chute ou du renouveau
Sera seul juge, immense fardeau.
L'apparition de l'Enfant, futur Messie
Guidé par ses pairs, usera de ses dons,
Paradis ou enfer, selon la façon.
Le caractère de l'Enfant sera forgé par le comportement de ses géniteurs.
Découvrira le monde, suivi par les nuisances
Verra les Cités, toujours dans l'urgence.
La vie de l'Enfant ne sera qu'une longue fuite en avant.
La fleur fane, le temps passe,
La mort de Nephrayah, les mois passés dans la Cité
Des instants de bonheur fugace,
Des liens établis, des moments rares
La Cité cappadocienne permettra aux personnages de s'accorder un bref répit.
Que déjà l'Ange se prépare.
L'enfant acquiert ses pouvoirs
Heureux les malades et les damnés,
D'un geste, ils seront soignés
Heureux les infirmes et les impotents,
Retrouvant leur corps d'antan.
Un regard, une caresse,
Effaceront les faiblesses.
Un geste, un sourire,
Suffiront à nourrir.
Applications des pouvoirs de l'Enfant.
Le premier pas approche, écoute et retiens,
Au cœur du tombeau, continue le chemin.
Il la verra alors, la Force incarnée,
Boira à sa source afin de continuer.
Ce passage montre la nécessité d'amener l'enfant dans le tombeau à rêves situé sous la Cité afin qu'il se gorge d'Archessence Runka.
Guidé par ses pairs, usera de ses dons,
Un voyage en enfer, vers l'œil du démon.
Voici bientôt la fin, écoute et retiens:
Dans la mer de ténèbres se poursuit le chemin.
Amorce de la dernière partie du voyage: l'Enfant doit se rendre en mer d'Aral.
Le voile soulevé, les Dieux s'inquiètent,

À mesure que se poursuit la quête.
Un pas dans les ténèbres, un de plus,
Voilà l'ange déchu.

L'Enfant perdra son humanité en se plongeant dans l'archessence sombre.
Brisé par les Forces, l'ange martyr
Il est temps pour lui d'en finir.
Au pied de l'arbre, il reposera
Ce qu'il était, il redeviendra.

Allusion à la mort de l'Enfant, sa transformation en l'Arbre, qu'il a au fond toujours été…
Dans l'œil du Démon finit le décompte.

L'ENFANT

AVANT-PROPOS

MODE D'EMPLOI DU TEXTE

L'objectif de ce chapitre est de vous proposer une manière de gérer l'Enfant tout au long de cette campagne. Cela comprend aussi bien la gestion du quotidien que son côté messianique. Nous essaierons d'aborder les thèmes un à un. À chaque fois, nous vous suggérons des mises en scène ou des mini-scénarios qui illustrent notre propos. Si la plupart prennent place pendant l'épisode de la Cappadoce, n'attendez pas cette partie pour le rendre vivant (le prologue vous permettra de vous faire la main). Il est important que vous gardiez en tête le contenu général de ce chapitre pendant toute la campagne, afin que l'Enfant ne devienne pas, trop souvent, une partie de l'équipement des joueurs.

MISE EN GARDE

La traduction du manuscrit kyrim est un travail de longue haleine qui prendra sans aucun doute plusieurs mois. Pendant ce temps, les PJ devront s'occuper de l'Enfant comme les parents adoptifs qu'ils sont devenus (Nephrayah n'étant plus capable d'assumer les soins vu sa faiblesse).

Cette période de contact privilégié doit vous permettre de créer des liens extrêmement forts entre les personnages et l'enfant. Pour ce faire, jouez sur la fragilité et l'innocence de l'enfant qui, bien que doté de pouvoirs extraordinaires, doit rester égal à lui-même jusqu'à la dernière partie de l'aventure. En effet, il est important que les personnages ne considèrent pas l'Enfant comme un « lance-éclairs » ambulant. Ils doivent s'attacher à lui, le protéger, et non le contraire.

LES DIFFÉRENTS ASPECTS DE L'ENFANT

INTRODUCTION

L'Enfant possède deux facettes. La première est celle d'un enfant de cinq ans environ. Celle d'un enfant qui a des désirs, des envies et des besoins typiques de sa tranche d'âge. Nous vous donnons les moyens de les mettre en scène au fil de la campagne. La seconde concerne son origine. Le fils de Gaïa se détache du commun par bien des aspects : par son comportement, certaines attitudes mais aussi par l'émergence progressive de ses pouvoirs.

UN ENFANT COMME LES AUTRES

À PROPOS DE LEUR RÔLE DE PÈRE/TUTEUR

L'Enfant sent que les PJ sont tous ses parents. Même s'il ne peut pas déterminer avec précision leur rôle de géniteur, il sait que des liens de parentés forts les unissent. De plus, ils sont venus à sa rescousse malgré la distance. Enfin, à la mort de Nephrayah, ce seront les seuls personnes proches qu'il aura.

Son attitude à leur égard sera celle d'un enfant de cinq ans avec ses parents : il exigera d'être aimé, qu'on lui montre de la tendresse et de l'affection, d'autant plus après la mort de sa mère. En échange, ils auront toute son attention et son amour. Ce qui peut sembler gênant à certains moments (l'Enfant aura tendance à les suivre partout, régulièrement) mais agréable à d'autres (un câlin dans les moments les plus durs, le soin d'une blessure).



Remarque : à la mort de Nephrayah, l'Enfant se tournera préférentiellement vers des PJ féminins. D'autre part, il sera très jaloux et aura du mal à supporter qu'un PJ (homme ou femme) ait une relation amoureuse. Il pourrait se montrer très désagréable, jouer quelques mauvais tours. Il utilisera même une petite parcelle de ses pouvoirs pour y parvenir, si son éducation laisse vraiment à désirer (développement de moisissures sur les vêtements de la victime etc.). La meilleure manière de désamorcer les tensions est de lui expliquer que cette relation ne remet pas en cause l'amour que lui porte le PJ. Les PJ ne devront pas le reléguer en second plan en privilégiant d'autres activités (la diplomatie avec les clans du plateau ou le déchiffrage du Codex par exemple). D'ailleurs, il leur rappellera sa présence. Parfois gentiment (deux petites menottes sur les yeux d'un PJ : « Coucou devine qui est là », alors qu'il est absorbé par les textes de la prophétie) ou plus sèchement (des cailloux pointus dans les chaussures ou le lit, des colères et des caprices ou bien une vraie/fausse fugue). Les PJ doivent s'intéresser à lui, écouter le compte rendu de sa journée et lui consacrer du temps au quotidien. Pour tout ce qui concerne les problèmes relationnels avec l'Enfant, vous pouvez aider les joueurs à comprendre par des jets de Communication + Empathie. Le SR dépend de la subtilité du problème (le gamin s'est-il disputé avec un autre enfant il y a plusieurs heures où vient-il de se prendre une claque ?). De même, pour régler les conflits et les mésententes, ce seront des jets de Prestance + Influencer ou Séduire et de Communication + Éloquence qui vous permettront de juger de leur efficacité ; à moins que vous ne basiez votre jugement sur l'interprétation des joueurs. Prenez bien soin de noter chaque mensonge que l'Enfant aura perçu. Ce sera à prendre en compte dans le bilan.

UNE SOLUTION CATASTROPHIQUE

L'enfermer, le garder à l'écart des autres — en particulier des enfants — serait une grave erreur. Même si c'est une solution de facilité pour les PJ qui peuvent ainsi se consacrer à des tâches plus « importantes » et lui éviter tout risque avec l'extérieur. S'ils agissent ainsi, leur fils va devenir triste, déprimé et asocial. Comment apprendre la compassion, la générosité ou simplement découvrir le monde, s'il est isolé de tout ? N'est-ce pas injuste d'errer dans ses appartements alors que dehors, tout le monde s'occupe ? Il ne comprendra pas, ou ne voudra pas comprendre, ces impératifs de sécurité. Cet emprisonnement serait une cause majeure de fugue et/ou de dépérissement (refus de manger, de parler, affaiblissement général de l'organisme etc.).

COMPORTEMENT ET ATTITUDES

UNE PRÉSENCE QUI EXIGE DE L'ATTENTION

Il va les suivre très régulièrement. Vous devez rappeler sa présence aux joueurs par des petites phrases : « L'Enfant vous suit. Il joue à vos pieds, dans les peaux de bêtes, avec des cailloux ronds — Il te tient la main pour traverser ce couloir, c'est vrai que vos pas résonnent étrangement ici — Il baille et s'allonge sur la pierre plate au milieu des textes — Cela doit faire un long moment que tu es penché là-dessus car l'Enfant vient te voir : il a faim et tu t'aperçois que toi aussi — Vous entendez votre fils fredonner dans la pièce d'à côté — Il est tard, certains pensent à se coucher quand l'Enfant rentre dans la pièce : il a fait un cauchemar etc. »

S'ils l'ignorent toujours ou n'ont pas des gestes tendres régulièrement, c'est que les personnages, comme les joueurs, l'ont oublié. Dans ce cas, l'Enfant usera de moyens plus directs pour se faire remarquer et qu'on lui porte de l'intérêt (même pour le gronder). En voici quelques exemples. Le gamin va tout simplement être insupportable : rien de ce qu'on lui sert ne lui plait, il renverse les objets, crie à tue-tête, refuse de se coucher, régulièrement il accuse les PJ d'être méchants etc. — Il tire par le bras l'un des PJ, occupé à quelque chose évidemment, et insiste pour que ce dernier joue avec lui. Il ne cèdera pas à moins d'utiliser la violence ou la menace ; peut-être est-il préférable de prendre un moment avec lui, plutôt que d'en arriver là ? — L'Enfant vous réveille pendant la nuit. Il engage d'un ton endormi la conversation. Il vous pose des questions sur votre passé, vos parents etc… Son objectif : vous tenir éveillé à ses côtés. Il mettra bien une demi-heure à se rendormir si le PJ joue le jeu, sinon bien plus… Bien sûr le personnage visé a un emploi du temps très chargé le lendemain.

LE MODÈLE

Lorsque l'on est un enfant, les parents sont les premiers modèles. Les PJ ne vont pas échapper à cette règle. Il va copier leurs attitudes gestuelles et verbales. Voici quelques anecdotes à éparpiller sur toute la durée du séjour en Cappadoce.

Comique : repérez les expressions populaires ou grossières des personnages — ou même des joueurs ! — et faites-les jaillir de la bouche de l'Enfant… devant un dignitaire de l'Alliance, si l'occasion se présente.

Attendrissant : l'un des PJ nettoie son arme ou fait quelques moulinets. Dans un coin reculé, l'Enfant l'observe. Il lui demande, après quelques minutes, comment il arrive à utiliser cette arme et s'il peut lui apprendre. Quelle que soit sa réponse, le personnage en question surprend dans les jours suivants le gamin en train de parodier ses gestes avec l'arme ou quelque chose lui ressemblant. Il ne faudra pas laisser à sa portée un pistolet à rueg ou un lançat ! Si certains de ses parents portent des tenues ou des coiffures particulières (bottes hautes, vestes de cuir à franges, des nattes ou crâne rasé avec des tatouages), il voudra faire de même. En taillant ses vêtements ou en demandant à une personne extérieure de lui faire des nattes ou de le raser ! Il reviendra alors tout souriant et fier, à la maison, pour parader devant ses parents. Gare à sa colère s'ils ne s'aperçoivent pas du changement, ou ne trouvent pas le changement à leur goût ! (Sens + Percevoir SR 1 ou 2). À l'aide de morceaux de tissus, de terre argileuse et de ses mains, l'Enfant met en scène un spectacle de marionnettes. Les acteurs principaux sont ses « papas » qui combattent la plupart du temps des monstres. Il imite de son mieux les voix des personnages. Parfois il met sa mère en scène ainsi que des méchants monsieurs qui habitent la maison « kirim »… un spectacle qu'il renouvelle régulièrement. Les PJ peuvent l'observer discrètement ou participer — avec tact — à ce jeu. Les marionnettes peuvent être un bon moyen, pour des PJ psychologues, de communiquer avec l'Enfant lorsqu'il a du mal à leur exprimer directement ses problèmes (le coup classique du « Tu sais pourquoi ta poupée fait des cauchemars ? »). En tout cas cela devrait leur faire chaud au cœur de se voir battant des monstres à la pelle !

Autre : si l'un des PJ est porté sur la boisson, l'Enfant demandera à boire aussi. Un refus sans explication pourrait l'amener à tenter l'expérience discrètement. De même si une personne de l'entourage fume ou chique. Suivant le caractère que vous voulez donner à la situation, les PJ peuvent le trouver en train de vomir discrètement dans un coin, déambulant d'un pas lourd en chantant une chanson paillarde dont il ne connaît que la moitié du refrain, ou inanimé, une bouteille à côté de lui (Techniques + Corps SR 3 pour le remettre d'aplomb, sinon le gosse devra rester alité pendant une semaine). Une fois l'épreuve passée, il faudra penser à la morale et l'éventuelle punition. Mais aussi faire face à l'incompréhension, notamment si l'un des PJ a déjà été saoul devant l'Enfant ou si certains proches boivent beaucoup (« Pourquoi pas moi, je peux apprendre ! »). Il va sûrement tenter de se raser surtout si certains PJ le font régulièrement. À eux d'intervenir à temps, sinon l'Enfant en gardera peut-être une petite cicatrice sur le menton.

NOURRITURE ET HYGIÈNE

Faites attention aux PJ qui seraient tentés de transférer nos connaissances actuelles en hygiène et en alimentation. En 321 PA, sur Sombre-Terre, on se soucie plus de survivre que de rester mince. Cela fait bien longtemps que l'on ne regarde plus ce que l'on mange, ni le tartre sur ses dents. Faites-leur un point rapide sur la mentalité de l'époque si vos joueurs s'improvisent soudain marcheur diététicien ou nourrisseur nutritionniste.

NOURRITURE

Les PJ devront faire attention à ce qu'il mange régulièrement. Surtout s'ils ont décidé de ne pas prendre de nourrice. Le refus de manger traduira plus généralement un souci extérieur plutôt qu'un véritable mal de ventre. Il faudra souvent régler les problèmes avant qu'il ne se remette à manger. Leur fils va découvrir les sucreries locales et va, comme tous les enfants du coin, en raffoler. Cependant, à part quelques rares champignons qui exhalent un liquide ambré sucré (le schnark) et quelques bulbes, il n'existe pas d'autre moyen d'obtenir du sucre. De plus, le liquide sucré provenant de ces végétaux est plus souvent utilisé pour le plaisir des adultes (alcool) que pour les enfants. Il découvre aussi le lait d'angrä

avec plaisir. Le gruau de rueg est un plat que l'on retrouve à chaque repas, en Cappadoce, à la saison froide. L'Enfant n'en raffole pas. Il fera parfois quelques caprices pour la forme, mais s'il n'a pas de problèmes relationnels trop importants, il ne fera pas le difficile. Après tout, il a vécu quelques années parmi les Terreux où il a dû survivre en se contentant de peu. D'ailleurs entre les quelques jours éventuels dans la famille d'un des PJ (pendant le prologue) et le long séjour en Cappadoce, l'Enfant va sûrement prendre du poids… à moins qu'un PJ ne s'aventure à lui imposer un régime.

Mini-scénario : Cappadoce. L'Enfant va participer au vol d'un bidon de schnark représentant la récolte saisonnière d'une famille. On en parlera plusieurs jours. La famille lésée soupçonne ses « ennemis héréditaires » ou des shankréatures etc… Les PJ entendront parler de cette histoire pendant une semaine au moins. Quelques débuts de bagarre pourront même éclater si vous le souhaitez. Or, depuis l'incident, leur fils n'a plus beaucoup d'appétit et dédaigne le petit-déjeuner ! Attention ne donnez pas les deux informations l'une derrière l'autre (1 ou 2 points de Vécu au PJ qui fera la relation avec ce maigre indice). Un PJ perspicace pourra remarquer des taches de schnark sur ses vêtements (Sens + Percevoir SR 4). En fait les gamins ont élu domicile dans un coin de la Cité. C'est leur Q.G. où ils font tous les jours des orgies de schnark sur des tranches de pain noir ou avec des bols de lait caillé. Indice supplémentaire : l'Enfant fera peut-être une indigestion (Techniques + Corps SR 2), bizarre pour un gamin qui ne mange presque plus… Cette histoire devrait se finir par la découverte de la cachette et du bidon bien entamé. L'éventuelle punition est au choix des joueurs. Déposer le bidon devant la tente de la famille victime pendant la nuit, avec quelques quartiers de viande en compensation pourrait être une solution. Nul doute que l'on parlera longtemps de cette histoire.

HYGIÈNE

Les notions d'hygiène sont différentes d'une région à l'autre. L'eau étant une denrée assez rare à Okhaen, les PJ n'ont pas l'habitude de se laver très régulièrement. De même pour l'Enfant qui a vécu la plupart de son existence parmi les Terreux. C'est le contraire pour les habitants de Cappadoce qui connaissent les plaisirs d'un bon bain dans l'une des sources chaudes du plateau. Vous l'avez compris, les PJ vont devoir changer leurs habitudes durant leur séjour s'ils ne veulent pas passer pour des pouilleux méprisables. Les SR augmentent de 1 puis 2 pour tous les jets concernant le dialogue avec les communautés du plateau. Il en sera de même pour l'Enfant. Même si Nephrayah est issue de la région de Nâh et a fait des efforts pour l'éduquer correctement, les possibilités de se laver sont rares chez les Terreux (On se recouvre plutôt de boue pour se protéger des parasites). Si les PJ ne s'aperçoivent pas des habitudes locales (c'est-à-dire s'ils ratent leur jet de Sens + Percevoir SR 2), les femmes se permettront de faire des remarques sur la propreté de leur fils. Il faudra sûrement persuader l'Enfant des bienfaits de se laver régulièrement dans un premier temps. Ensuite ce sera plutôt lui qui insistera pour que les PJ viennent se baigner avec lui dans les sources d'eau chaude.

Les enfants du coin ont souvent les cheveux très courts. À la saison chaude, ils sont rasés. Pendant une période variant d'un à deux mois, les parasites sont plus nombreux. Des puces et des tiques adaptées aux températures pullulent dans certaines parties du plateau. Mais ce n'est pas le seul risque. Des sangsues, rarement contaminées, se tapissent dans le lit des ruisseaux qui irriguent ou inondent certaines parties du plateau. Les PJ devront peut-être épouiller une fois leur fils de la vermine, changer sa paillasse et faire bouillir ses vêtements.

Même si le plateau est relativement épargné par la darkessence, les entailles et les écorchures faites dans les coins reculés ou les chemins peu empruntés sont toujours inspectées avec soin. Le désinfectant local est de l'urine d'angrä mélangée à de la graisse animale afin de donner une pâte que l'on étale sur la blessure.

À la saison chaude, les maladies sont fréquentes. À part la douve, qui est assez rare, on compte plutôt des grosses fièvres telle que la suée de l'angrä ou la fièvre des torrents. Selon vos envies, l'Enfant, de par son origine peut être relativement résistant à tous ces dangers (plus que certains PJ ?) ou pas.

Événements possibles : Malgré ses origines, l'Enfant est atteint d'un grosse suée de l'angrä. Il a trop traîné parmi les troupeaux. La fièvre se prolonge inexplicablement. Selon la matriarche d'une des familles qui loge dans la Cité, l'un des remèdes serait un champignon qui pousse à l'abri de la lumière, dans les vallées encaissées à plusieurs jours de marche… En cette saison, c'est très dangereux car

la fonte des neiges transforme ces couloirs rocheux en véritables torrents. Une expédition pour les PJ qui veulent se dérouiller après ces longs mois d'hiver ! Plus prosaïque. L'Enfant a une rage de dents. Soit parce que l'excès de schnark a provoqué une carie ou que ses dents de lait ne veulent pas tomber. Un jet de Technique + Corps (SR 3) permettra de diagnostiquer le problème. Que décideront les PJ ? La lui arracher, faire appel à un rebouteux local ou attendre en lui administrant des potions calmantes ? L'Enfant peut résoudre le problème par lui-même (un indice de ses pouvoirs : la dent est tombée, une autre est venue la remplacer dans la semaine !)... ou s'enfuir quand le rebouteux arrivera par exemple. Il faudra que les PJ se montrent convaincants pour que l'Enfant se laisse arracher une dent (Techniques + Corps (SR 2 à 4) suivant l'équipement).

LES JEUX

Ce paragraphe détaille les loisirs de l'Enfant. La liste qui suit n'est pas exhaustive. Elle vous propose quelques exemples de jeux individuels et collectifs. Vous aurez ainsi une idée plus claire des activités du garçon et des relations qu'il entretient avec les autres enfants.

Les billes sont un jeu très pratiqué par les enfants de la Cité (cf. le chapitre de la Cappadoce). Ce sont des petits galets approximativement ronds qui sont utilisés. On les trouve dans le lit des torrents (attention aux parasites et à la fièvre !). Selon leur rareté (couleur et forme), chaque bille possède une valeur approximative que son possesseur marchande avant la partie. *Les osselets* (os de mouflon ou d'angrä) se jouent seul ou à plusieurs. Avec des morceaux de craies calcaires, l'Enfant dessine sur des pierres sombres. Les murs de son quartier personnel sont pleins de ses œuvres. Parmi les autres jeux classiques, on citera *cache-cache, le voulpe et les angräs.* Il y a des activités sportives accessibles aux enfants : la nage, l'escalade ou la course. Ce sont souvent des occasions pour les enfants de se mesurer. Ils reproduisent ainsi le schéma social de la région : le plus fort domine. Ils jouent aussi aux chasseurs. Ils déambulent alors dans les couloirs de la Cité armés d'armes improvisées en os et en métal. Il y a parfois des conflits entre les ténors des différentes familles (« Mon père a toujours dit que vous étiez les cousins des rats avec votre nez ! »), mais ils se déplacent le plus souvent tous ensemble (les enfants entre 5 et 12 ans environ). On entend la cohorte arriver de loin. L'Enfant y participera dans un premier temps mais se lassera vite. Il n'aime pas subir la pression et les moqueries des plus vieux. Parfois il en impressionne certains en racontant ses aventures passées : sa vie chez les Terreux et son enlèvement. Il est possible que certains enfants incrédules viennent demander confirmation de certains épisodes aux PJ. Si cela vous amuse, la rumeur peut se répandre dans la Cité, d'une manière déformée. Certaines familles croiront qu'ils ont enlevé l'Enfant (des esclavagistes ?) ; d'autres que ce sont des fugitifs. Vos PJ commenceront à comprendre qu'il y a un malentendu quand certains cracheront dans leur dos ou les regarderont de travers, refusant de leur parler. Il faudra résoudre le problème pour ne pas se mettre une partie de la population locale à dos (quelques jets de Communication + Éloquence ou de Prestance + Influencer SR 3 ou 4 suivant la gravité des accusations).

L'Enfant va participer aux jeux. Il aura une période de repli après la mort de sa mère où il ne quittera pas beaucoup les PJ mais il retournera ensuite avec les autres enfants. Plus l'on approchera de la fin de l'épisode en Cappadoce, plus il se détachera des autres enfants. Il passera plus volontiers son temps à regarder les fresques, à dessiner où à remplir son rôle de messie. Quelques semaines avant la descente dans le tombeau runka, l'Enfant commencera à avoir un comportement étrange. On le trouve souvent dans les bas niveaux habités ou dans la bibliothèque kyrim,

LES MALADIES

• **La suée de l'angrä :** *elle se transmet par la vermine qui colonise les chèvres. Elle touche d'abord les bergers puis le reste de la population, en particulier les enfants qui sont assignés à apporter la nourriture aux pâtres. C'est une grosse fièvre qui provoque des suées et des douleurs articulaires. La victime est faible, déshydratée et éprouve des difficultés à marcher. Cela ne dure pas plus de deux semaines. Virulence : 4 ; Période : 1 semaine ; Dispersion : 2.*

• **La fièvre des torrents :** *comme son nom l'indique, elle apparaît à la fonte des neiges, lors de la formation d'écoulements d'eau. C'est une infection bactérienne qui provoque de brusques montées de température. Elle ne dure pas plus de quelques jours et est rarement mortelle. Elle provoque parfois des délires (deux échecs successifs sur le jet pour résister). Virulence : 3 ; Période : 12 heures ; Dispersion : 1.*



la tête penchée, semblant écouter des paroles, une chanson que personne n'entendrait.

Événements : une partie de cache-cache tourne mal quand l'un des participants tombe dans un trou. Un groupe de gamins — dont leur fils — vient chercher de l'aide auprès des PJ. L'enfant tombé est une fille de huit ans. Le trou dans lequel elle est tombée est trop étroit pour faire passer un adulte, de plus elle ne répond pas aux appels ! Un enfant attaché pourrait passer avec une seconde corde. Les PJ proposeront-ils à leur fils de descendre ? Un geste qui prouverait leur confiance en lui et qui lui donnerait du crédit auprès de la communauté.

L'Enfant souhaite que l'un des PJ lui apprenne à jouer aux billes car il perd toujours avec les autres enfants. Si après plusieurs séances, il continue de perdre, il changera de PJ professeur.

Le garçon a reçu une flûte en os. Il en joue régulièrement. Les sifflements stridents remplissent les quartiers des PJ.

Un caravanier de passage propose parmi ses marchandises des pigments de couleur pour peindre. Un beau cadeau pour leur fils !

L'ÉDUCATION

De l'éducation de l'Enfant dépendront beaucoup de choses. Les PJ vont former son esprit, sa manière de percevoir le monde et lui donner une idée de la nature humaine. Ce vécu et ses expériences récentes influeront sur son comportement à l'avenir et plus particulièrement sur le final. Les PJ ne sont pas les seuls responsables des acquis de l'Enfant bien qu'ils en soient les principaux acteurs. Il y a aussi cette école de la vie. Un mélange de rencontres heureuses et moins heureuses, les découvertes et les expériences personnelles qui vont participer à son éducation. Vous aurez la difficile tâche de juger et de quantifier en points fictifs le rôle des PJ sur l'Enfant. Selon le bilan, l'Enfant ne réagira pas de même dans certaines situations.

PAR LES JOUEURS

Actuellement, à l'âge de cinq ans, un enfant peut déchiffrer un texte simple ou du moins réciter l'alphabet et écrire son nom. Il sait compter sur ses deux mains et plus rarement faire des additions. Sachant cela, il est possible que le prôneur ou toute personne d'érudition, lui inculque des notions de langue et de mathématiques. Cependant faites attention aux groupes de PJ qui souhaiteraient lui transmettre le meilleur de chacun. Il n'a que cinq ans et ne voit pas l'utilité d'étudier plus d'une heure. Deux heures d'études par jour, par tranches de 30 minutes, devrait être le maximum acceptable (en faisant preuve de diplomatie ; au lieu de simples jets vous jugerez plus de la pertinence de leur approche). En effet, il n'a jamais connu de structure scolaire et il tiendra trop à sa liberté. Si les PJ veulent lui faire découvrir des choses et lui en enseigner d'autres, il leur faudra être psychologues et rusés. Exemple : plutôt que de lui imposer une marche à l'extérieur, pourquoi ne pas lui proposer d'accompagner un des PJ dans une randonnée qui promet d'être intéressante. Une fois sur place, le PJ aura le loisir de lui montrer les traces d'animaux et de lui expliquer les avantages et les dangers du terrain à travers des exemples et des récits. La Cappadoce est l'endroit rêvé pour lui apprendre à nager mais lui imposer une heure quotidienne chaque jour n'est peut-être pas la bonne méthode.

L'important est de lui donner envie, de lui montrer les avantages d'acquérir tel ou tel savoir/compétence. Il est curieux et a soif de connaissances. L'essentiel est de présenter cela comme un loisir et pas comme un cours formel ennuyeux. Le garçon ne retiendra peut-être pas tout mais les PJ auront le plaisir de le voir se pencher sur un moteur avec curiosité ou regarder les traces d'une shankréature avec un mélange d'émerveillement et de crainte, etc.

S'ils forcent trop l'Enfant, il protestera à sa manière. Plus de sourire, beaucoup de pleurs, des envies de câlins beaucoup plus fréquentes (l'aiment-il autrement qu'en élève sage et attentif ?), puis refus de manger etc. Le message devra être clair. Trop de discipline le dégoutera plus de l'enseignement qu'autre chose. Il est capable de faire à ce propos des remarques cinglantes (« Pourquoi je suis obligé d'apprendre à lire si lui — un autre PJ — ne sait même pas ? »)

L'ÉCOLE DE LA VIE

Les PJ occupés à traduire la prophétie, gérer les populations et les conflits dans la Cité et sur le plateau ne pourront pas consacrer toute leur attention à leur fils. Il apprendra donc avec d'autres personnes ou tout seul ; au travers des expériences que le destin lui mettra sur le chemin. L'Enfant a besoin de temps pour assimiler certaines choses. Il en discutera parfois avec ses tuteurs. Leur aide pouvant être très utile dans ce cas. Les exemples qui vont suivre permettront de clarifier nos propos.

Événements : une famille fête la naissance d'un enfant. La clameur des chants traditionnels retentit dans les couloirs. Grâce aux enfants qui courent dans tous les sens et à la rumeur, l'Enfant apprend la raison de ce remue-ménage. Après avoir été pensif une partie de la soirée, il demande aux PJ s'il y a eu une fête à sa naissance. Puis pourquoi il n'avait pas de père pour fêter cela. Vont-ils lui mentir ou lui donner les vraies raisons ? Plus tard viendra la question inévitable : « Comment on fait un bébé ? ». Y répondre sera peut-être aussi dur que d'affronter un Hurlant en rage… Cela dépendra de l'aisance de vos joueurs. Faites en sorte qu'ils ne se défilent pas.

L'Enfant possède une flûte en os. Il se plaint de ne pas réussir à en jouer. Cependant il n'y passe pas assez de temps et n'essaye pas d'exploiter les trous de l'instrument. Il est sur le point d'abandonner. Il faut que ses tuteurs l'encouragent, lui apprennent à persévérer et lui fassent prendre conscience qu'on n'obtient rien sans efforts. Les bergers et certains chasseurs sont de bons musiciens, peut-être pourront-ils lui enseigner ?

Mini-scénario : le fils des PJ a décidé d'accompagner un groupe de chasseurs de la famille Yedballah. Il a auparavant demandé à un PJ de l'amener dehors pour lui montrer des mouflons et des angräs sauvages. Or celui-ci était occupé par quelque chose d'important. Boudeur, le gamin a décidé qu'il irait tout seul. Il a rencontré ce groupe de chasseurs et part avec lui. Plus tard, alors que les PJ s'inquiètent de son absence et qu'ils interrogent les habitants de la Cité, ils apprennent qu'il est parti avec des jeunes chasseurs de la famille Yedbellah. C'est une chasse rituelle pour ses jeunes hommes. Ils vont traquer une meute de voulpes ! Celui qui tuera le plus de voulpes sera déclaré apte à être prétendant au titre de chef. Personne ne se souciera de la sécurité de leur fils le moment venu. Il faut vite partir sur leurs traces et les rattraper (Survie + Pistage SR 3). Les PJ vont-ils réussir à les retrouver à temps, vont-ils tomber accidentellement sur la meute avant les chasseurs ou récupéreront-ils leur fils avant l'attaque ? Et si l'attaque était particulièrement féroce et qu'aucun chasseur n'en réchappe, la meute, excitée par le carnage, serait capable de suivre les traces des PJ et de leur fils. Course-poursuite dans la montagne enneigée, début d'avalanche puis tempête de neige, refuge dans une ruine avec les voulpes aux trousses, découverte d'un passage qui mène dans des tunnels inexplorés débouchant, après des détours et des frayeurs, à la Cité ou sauvetage par un groupe important de chasseurs nomades d'un clan du plateau suivi de négociations pour ne pas devenir esclaves ou endettés à vie (don d'un objet précieux par exemple) ; voilà qui devrait sortir les PJ de leur vie quotidienne et donner quelques émotions à leur fils.

… MAIS PARFOIS SI DIFFÉRENT

Le fils des PJ n'est pas un enfant ordinaire. Ses origines miraculeuses vont resurgir parfois. En particulier lorsqu'il fera inconsciemment appel à des pouvoirs qu'il ne maîtrise pas. La vie de l'Enfant va parfois être difficile. Nous allons vous aider à gérer l'apparition progressive de ses pouvoirs, de l'impact qu'ils auront sur le garçon et sur son environnement. Nous vous donnerons quelques pistes et événements à exploiter pour mettre tout cela en scène.

BOULEVERSEMENTS

L'Enfant ne se sent pas différent des autres. S'il a parfois des intuitions et qu'il perçoit des choses ignorées des autres, il ne met pas cela sur le compte d'un don particulier. Il est donc très mal à l'aise et honteux quand ses premiers pouvoirs apparaissent. Il ne veut pas être différent et craint d'être exclu par les autres, pire de ne plus être aimé par les PJ ! Il n'a aucun contrôle sur eux dans un premier temps. Ces capacités agissent lorsque l'Enfant est en proie à des émotions intenses. Une fois les premiers indices perçus par les PJ, ils devront en discuter avec lui, le rassurer et l'encourager à les maîtriser. Il n'y aura pas de meilleur maître qu'un PJ Adepte de Gaïa pour cela.

Les personnes extérieures au groupe qui seront témoins des premières expressions de ces pouvoirs vont réagir différemment. Certains s'émerveilleront,



ébahis par l'apparition du surnaturel dans leur quotidien. D'autres auront peur. La peur peut entraîner la fuite, la méfiance ou la violence. Certaines réactions vont choquer l'Enfant. L'attitude et la proximité des PJ sont essentielles dans ces moments-là. Ils doivent le rassurer, renouveler leur amour et montrer qu'ils l'aiment autant avec ses pouvoirs.

La popularité grandissante de son statut de messie sera difficile à supporter pour lui. Il y a à peine quelques mois, c'était un enfant anonyme, au pied de la muraille d'Okhaen, au milieu des abris des Terreux. Le voilà devenu « Le Sauveur » pour des centaines de personnes ! Quel changement ! Il craquera plus d'une fois, refusant d'accueillir des personnes, restant cloîtré dans sa chambre encombrée de présents. Les PJ ne devront pas faire l'erreur de le forcer à faire des bains de foule et organiser des audiences tous les jours. Il leur en voudrait et risquerait de se réfugier dans les niveaux inférieurs, dans les dédales de paperasses du laboratoire kyrim par exemple.

Événements : Kader — 9 ans — est connu des PJ. Leur fils s'est plaint plus d'une fois de sa violence. Essayez de le faire dire par l'Enfant une ou deux fois avant que cet événement ait lieu. Les PJ sont en train de vaquer à leurs occupations quand la porte claque, signe que leur fils n'est pas content ; jusque-là rien de grave. Le garçon s'est pelotonné dans ses draps et ne décroche pas un mot. Une heure plus tard, les PJ entendent des cris. On a retrouvé le fameux Kader paralysé ! Sa famille est en pleurs. Le temps que les PJ arrivent, le garnement recommence à bouger grâce au linge humide et au massage que sa mère lui applique. Il ne se souvient de rien. Tout le monde s'inquiète et craint un maléfice de l'Obscur, d'autres parlent de rhumatismes précoces. En fait, Kader a voulu une fois de plus frapper l'Enfant qui l'a immobilisé sous l'effet de la peur (Calmer la colère). Un indice de sa présence, un morceau de craie qu'il utilise pour dessiner (Sens + Percevoir ou Chercher SR 3). Le garçon est toujours emmitouflé dans ses draps quand ils reviennent. Il ne niera pas sa responsabilité mais se justifiera en disant qu'il ne l'a pas fait exprès et que Kader voulait le frapper. Bien sûr, il ignore comment il a fait cela et ne pourra pas le refaire à la demande des PJ. D'ailleurs il refuse en bloc, effrayé par ce qu'il vient de faire.

Sîdan, le meilleur ami du garçon, est à la recherche d'un défi à sa hauteur. Il a jeté son dévolu sur un stalagmite énorme et glissant. Les enfants se rassemblent autour du rocher. Malgré son adresse, le jeune grimpeur n'évite pas une chute de presque trois mètres. Les enfants s'éparpillent à grands cris en voyant l'angle improbable de son bras et l'os à l'extérieur. D'autres restent et assistent à l'inexplicable : l'Enfant se précipite en pleurs auprès de son camarade hurlant de douleur. Prenant son bras d'une main, il entoure la tête du blessé de l'autre. Une lumière verdâtre traverse cette dernière. Lorsque les PJ et les autres adultes arrivent, l'Enfant berce son ami en chantant une petite chanson. Une berceuse que lui chantait sa mère un peu avant de mourir. À leurs pieds, la veste de l'Enfant est pleine de sang (il a essuyé le sang de la blessure). Sîdan va bien, il reste un peu de sang sur son bras. Une cicatrice rose et quelques croûtes sont visibles. Ni l'Enfant, ni Sîdan ne savent ce qui s'est passé. Ceux qui croient le récit des enfants qui affirment avoir vu l'os de Sîdan parlent de miracle. Il est attribué à l'esprit de la Cité. Celui-là même qui soigne certaines personnes. L'Enfant ne dira rien à personne, sauf aux joueurs s'ils se montrent convaincants : il a juste souhaité très fort que l'os rentre et que Sîdan ne souffre plus. Il est sûr qu'il n'y avait pas d'esprit. Sîdan cachera sa gratitude mais sera dorénavant aux aguets du moindre problème rencontré par son ami. Ce changement est perceptible avec un jet de Communication + Empathie SR 3 réussi.

Rudilka est une vieille femme. Elle a toujours été gentille avec l'Enfant, en lui offrant des gâteaux ou simplement en lui racontant des histoires. Depuis une semaine, elle souffre de rhumatismes importants qui l'immobilisent dans son alcôve. L'Enfant l'aide de son mieux, refusant les cours ou toutes les propositions de ses tuteurs. Ils seront attendris par son dévouement et vont sûrement le laisser tranquille. L'Enfant est inquiet pour elle. Les PJ l'entendent sangloter dans sa chambre. Il est sûr qu'elle a très mal et qu'elle va bientôt mourir. Les PJ auront des difficultés à lui faire croire le contraire, à le rassurer. Trois jours plus tard, Sîdan arrive en courant auprès d'un PJ. Des gens accusent leur fils d'avoir tué Rudilka. En fait, Atkiol, un jeune chasseur qui passait par là, a aperçu une lumière étrange dans l'alcôve de la vieille femme. Lorsqu'il est entré, « l'Enfant lançait de la lumière ». Le jeune homme est persuadé qu'il lui a jeté un sort et l'a tuée. Quand les PJ se présentent sur les lieux, l'Enfant apeuré est prostré dans

un coin. Il a un hématome sous l'œil. Certaines personnes sont haineuses et craintives de nature et n'attendent qu'une occasion pour se défouler. Une dizaine de personnes entourent Atkiol qui tente de les convaincre. Les PJ peuvent soit réfuter l'accusation et nier les pouvoirs de l'Enfant ou simplement réfuter que l'Enfant ait pu utiliser ses pouvoirs à mal. Si vous le souhaitez, Sîdan peut intervenir et déclarer que c'est son ami qui a guéri son bras et qu'il ne peut donc pas avoir tué la vieille Rudilka. La rumeur va se répandre, certains vont se montrer très longtemps méfiants alors que d'autres seront déjà prêts à croire au prochain miracle. Entre les deux, il y a la majorité, navigant entre scepticisme et ignorance. Optionnel : Atkiol en a profité pour voler un objet à la défunte (sa boîte à bijoux) et veut absolument tourner la population contre l'Enfant pour qu'il soit submergé par les cris et la colère populaire.

POUVOIRS ET ÉVOLUTION

Ils apparaissent progressivement. Il n'en a pas le contrôle au départ. Même sur la fin, il n'en maîtrisera que très peu consciemment. L'intervention de ses pouvoirs sera subtile et peu voyante au départ. Peut-être que les PJ ne s'apercevront de rien ou auront simplement des doutes. Reportez-vous à la chronologie pour avoir des exemples d'indices qui leur mettront la puce à l'oreille. Elle vous permettra de décrire aussi l'évolution du comportement du Messie, à mesure que ses pouvoirs et qu'une nouvelle conscience vont prendre place dans sa vie.

Sur la fin de l'épisode en Cappadoce, l'Enfant sera changé. L'utilisation régulière de ses pouvoirs et son rôle de messie vont modifier son comportement. Il sera plus grave et sérieux. Le sourire remplacera le rire. Il fera preuve d'une maturité précoce et d'une distance de plus en plus grande. En jouant son rôle de messie, en utilisant ses pouvoirs, cela va provoquer un déclic chez l'Enfant qui va atteindre un autre degré de conscience. Il va être plus proche de Gaïa. Cela vous facilitera la tâche quand les joueurs auront des difficultés à interpréter la prophétie. Il se dirigera dans un état second, parfois sans explications, dans la bonne direction. Il est de plus en plus sensible au faible chant du géant de lumière endormi quelques centaines de mètres en dessous. Les PJ le verront souvent la tête penchée, se balançant d'un pied sur l'autre, comme si une voix indistincte le berçait.

DES POUVOIRS CROISSANTS

Voici une liste d'événements montrant de manière progressivement insistante les pouvoirs de l'Enfant.

***Premiers indices** (Sens + Percevoir ou Communication + Empathie SR 4 - 5) : l'Enfant sursaute ou se tourne en direction de la porte, une fraction de seconde avant qu'une personne rentre (5). Il cicatrise très rapidement (5). Une épidémie de puces dans la Cité, sa chambre est épargnée (4). Un PJ pense très fort à quelque chose, exemple : il a parlé auparavant de sa cousine enlevée avec les autres PJ, et l'Enfant lui pose une question à ce sujet (5). L'Enfant est connu pour être introuvable à cache-cache.*

***Indices plus importants :** l'Enfant dessine des animaux étranges : des sortes de cerbères noirs et blancs (zèbres), un urs avec des longs poils sur la nuque (lion), des yacks avec une corne sur le front (rhinocéros) ou deux longues et recourbées devant (éléphant). Évidemment ces animaux ont disparu ou sont très rares, seul un jet d'Érudition + Avant SR 4 permettra de reconnaître des animaux vivant à l'époque de l'Avant ! Un poignée de schnarks (des champignons sucrés) a miraculeusement poussé dans sa chambre. Un jet de Survie + Champignon SR 3 permettra d'affirmer que les conditions sont loin d'être bonnes pour que de tels champignons poussent ici. L'Enfant a suivi les PJ dans leur visite des clans. Pendant leur séjour, plusieurs angräs ont mis à bas sans problèmes. La famille Yedballah possède un chenil près de l'entrée de la Cité. Les cerbères qui s'y trouvent sont très agressifs, pourtant ils se montrent presque dociles quand le garçon passe.*

***Pouvoirs :** si un PJ a un problème qui l'a rendu triste ou nerveux, l'Enfant va lui demander la raison de sa colère ou de sa tristesse. Atkiol, rancunier, coupe discrètement les cordes qui ferment la porte du chenil alors qu'un groupe d'enfants dont le fils des PJ, joue à proximité. Les cerbères se ruent sur tout le monde et en particulier les enfants dont les cris les excitent. Plusieurs enfants sont blessés grièvement, les cerbères ont fui. Mais deux d'entre eux sont morts, ils ont les dents cassées et ont subi de terribles griffures qui ont déchiré leur chair. L'Enfant est couvert de sang mais n'a que quelques égratignures (Sens + Percevoir SR 4 : c'est le sang des chiens sur les vêtements de l'Enfant, SR 3 : les cordes ont été sectionnées au couteau). À l'aide d'un cerbère encouragé par le garçon, les PJ pourraient retrouver la trace d'Atkiol qui a une main fraîchement bandée.*

Accompagnant des chasseurs ou des PJ à la chasse, le garçon indique la présence de huit mouflons à quelques centaines de mètres. L'information est précise et correcte. Pourtant aucune trace n'est repérée et ne parlons pas de la visibilité. Il expliquera simplement qu'il a senti leur présence. Enfin il sait toujours si une personne a un rapport avec l'une des trois forces de Sombre-Terre (contaminé, radieux, Adepte de Gaïa). Etc.



Vous pouvez considérer qu'il a rapidement accès à tous les pouvoirs gaïens, parfois même en version plus puissante. Privilégiez les capacités non-violentes. L'utilisation des pouvoirs sera plus fréquente avec le temps mais restera un événement. À la fin de l'épisode en Cappadoce, il en maîtrisera certains à force d'être sollicité (Soin par exemple). Mais la plupart seront utilisés par réflexe. Pour ceux qui préfèrent des règles simples, nous vous proposons un tableau de l'acquisition des pouvoirs.

Partie du scénario	Apparition des pouvoirs
Partie à Okhaen	Sentir la vie, Intuition, Lecture d'Aura
En Cappadoce, au départ	Résistance au froid, Fourrure, Caméléon, Insensibilité Runka (rayon 8 mètres)
Durant le séjour	Soin, Ressource de la terre, Insensibilité Shankr (rayon 8 mètres), Griffes, Peau Rocailleuse, Stimulation corporelle, Fertilité, Voir le vrai visage
Descente dans le tombeau	Orientation, Perception immédiate, Vision dans l'Obscur
En mer d'Aral	Le reste

En dehors des pouvoirs gaïens, l'Enfant va acquérir temporairement des pouvoirs runkas après la descente dans le tombeau du géant de lumière. Ils s'estomperont au profit de pouvoirs shankrs, à la fin de l'épisode de la mer d'Aral, et qui disparaîtront eux-mêmes en arrivant aux abords du monastère du Bout du Monde, dans le dernier chapitre.

Voici la liste des pouvoirs runkas, considérés comme étant maîtrisés au niveau 3 : Cocon runka, Décontamination, Face au Shankr, Carburant.

Liste des pouvoirs shankrs (au niveau 3) : Régénération, Remodelage, Métamorphose, Leurre.

L'heure des bilans

Une étape très importante. Il va falloir juger comment les événements en Cappadoce, en mer d'Aral, les actions et l'éducation des personnages ont pu influencer l'Enfant. Les actions de chacun auront-elles des conséquences heureuses ou nuisibles au groupe ? Vous pourrez avoir votre propre manière de voir les choses, la méthode empirique comme l'ébauche de règles ne sont là que pour vous aider.

Appel au bon sens

Entre deux parties, essayez de revoir globalement l'attitude des PJ. Ont-ils, selon vous, rempli leur rôle de tuteurs et de pères ? Si la réponse est affirmative, l'Enfant ne sera pas un mauvais bougre même s'il a son caractère. Ensuite, en allant dans les détails, faites un tour rapide des vertus attendues pour un messie et vérifiez que les PJ n'ont pas agi dans le sens inverse. Voici quelques exemples de questions que vous pouvez vous poser. Ses tuteurs lui ont-ils laissé l'impression qu'il ne faut jamais faire confiance à personne ou qu'il reste de l'espoir dans l'humanité ? La générosité et la compassion sont-elles des vertus ou des faiblesses ? Les PJ vont-ils souvent monnayer les pouvoirs de l'Enfant ou voudront-ils vraiment aider les malheureux ? Si les PJ n'ont pas fait preuve de beaucoup d'attention à son égard, le Messie fera de même avec les malheureux et ses tuteurs. Ils lui auront appris qu'il ne faut compter que sur soi et que l'amour n'est pas un sentiment important sur Sombre-Terre. Autre exemple, si l'Enfant a vu les PJ réagir souvent violemment sans tenter de discuter, il aura tendance à être brutal.

Notez les actions négatives et positives des joueurs au fil des parties. Cela vous aidera à faire un bilan. Certains défauts des PJ peuvent ainsi ressortir chez leur fils. Il en est de même pour les qualités. La nature de son éducation influencera ses réactions dans des situations particulières : lors de sa sortie du Lak en mer d'Aral ; dans la nature de l'Arbre lors du final. Suivant la vision du Messie de l'humanité, l'Arbre Ronce sera plus ou moins hostile avec les hommes par exemple.

Suggestion de règles

Si la méthode empirique vous semble trop arbitraire ou que vous préférez vous en remettre aux chiffres, nous vous proposons une ébauche de règles pour trancher.

Le coût des erreurs

- 1 : Les PJ ont des gestes maladroits ou décalés vis-à-vis de l'Enfant. Ils font preuve d'impatience. Ils l'ignorent de temps en temps. Ces erreurs se sont répétées plusieurs fois. Exemple : l'Enfant suit un PJ, celui-ci lui demande un peu énervé ce qu'il veut. Le

PJ grogne et fait des remarques quand l'Enfant le réveille pour dormir avec lui. Les PJ ne font pas attention à ce qu'il raconte. Ils ne sont jamais polis et ne s'excusent pas quand ils ont tort.

- 2 : Les PJ montrent des véritables signes de mécontentement face aux exigences de l'Enfant. Ils font des remarques parfois désobligeantes. Exemple : ils lui disent d'arrêter de jouer faux de la flûte, le dégoûtant de l'instrument. Ils ne s'inquiètent pas quand il est blessé légèrement. Ils ne lui accordent pas beaucoup de temps autre que pour les études. Ils refusent de jouer avec lui plus d'une fois sur trois. Ils lui cachent maladroitement des choses, pour son bien pensent-ils. Les PJ ne font pas d'efforts pour s'améliorer et refont les mêmes erreurs tout le long du séjour en Cappadoce.

- 3 : les PJ font de grosses erreurs. Ils ne sont pas assez présents à la mort de Nephrayah. Ils le laissent aux prises avec la population en quête de messie. Aucun PJ à ses côtés, seulement quelques gardes et une ou deux personnes pour l'épauler. Les PJ se montrent méprisables avec des PNJ devant l'Enfant.

- 4 : Erreurs et actes volontaires des PJ. Exemple : ils ne veulent pas lui expliquer la mort de sa mère, sans même vraiment noyer le poisson ou pire, essayent de lui faire croire qu'elle est partie ! Ils le punissent de manière brutale (debout, bras écartés pendant plusieurs heures, longs travaux pour se racheter etc.). Un PJ le frappe sous le coup de la colère ou de la peur. Ils entravent sa liberté par de nombreux interdits sans explication, si bien que l'Enfant se sent étouffé.

- 5 : Actes méchants, violents. Exemple : un PJ le frappe régulièrement (cumulatif). Ils le rendent responsables d'actes avec lesquels il n'a rien à voir. Ils monnaient des parcelles de sa liberté contre des miracles. Ils tuent des innocents devant lui (cumulatif).

LES ASPECTS POSITIFS

+ 1 : Les PJ se montrent relativement patients avec l'Enfant en répondant à ses questions. Ils jouent plus d'une fois sur trois. Les PJ essayent — même maladroitement — de lui transmettre leurs passions, leurs savoirs. Ils prennent leur responsabilité d'organisateurs de la Cité au sérieux. Ils s'inquiètent pour sa santé. Les PJ essayent de s'améliorer avec le temps.

+ 2 : Les PJ sont très disponibles et ne lui refusent pas souvent un câlin ou de l'attention quand il en réclame. L'Enfant est pris au sérieux, les PJ prennent le temps de lui expliquer ce qu'ils font. Le garçon reçoit une éducation intelligente et en finesse. Ils lui font confiance et l'encouragent à prendre des initiatives (apprendre à jouer de la flûte ou à traire l'angrä). Les PJ font beaucoup d'efforts pour devenir de bons tuteurs. Ils aident ponctuellement les gens en détresse.

+ 3 : Les PJ font l'effort de l'emmener partout tant que sa sécurité n'est pas en jeu. Ils le privilégient par rapport à tout (amour, développement et enrichissement personnel etc...) sauf cas de force majeure. Ils font preuve de générosité avec des PNJ. Les PJ lui montrent que le dialogue est important, la violence n'est pas le premier moyen pour régler les conflits.

+ 4 : Les PJ soutiennent toujours le Messie en public et l'épaulent dans son rôle de messie, ne le quittant jamais. L'Enfant sait que s'il se retourne, il y a toujours un PJ dans les environs. Les PJ jouent avec lui et ont des gestes tendres (tous les jours, très régulièrement) sans que l'Enfant en réclame.

+ 5 : Les PJ risquent réellement leur vie pour lui (cumulatif).

+ 7 : Un PJ se sacrifie par amour pour l'Enfant.

Une fois les points établis, on fait le total.

Total inférieur à - 2 : catastrophe ! Le Phâr était complètement saoul au moment où il a choisi les PJ. Depuis il s'en mord les doigts. L'Enfant s'enfuit et utilise ses pouvoirs contre les PJ. Il faudra bien un an pour le faire changer d'avis.

Entre - 1 et 0 : le Messie est un être solitaire et plus que méfiant. À son âge, il est déjà aigri et pessimiste. La vie n'a que peu de sens et de valeur. Ses pouvoirs sont là pour le sauver... les autres c'est beaucoup moins sûr. Il ne bougera pas le petit doigt pour des tâches extérieurs à sa quête. Il est calcula-



teur. Il ne sauvera jamais un PJ pour rien.

Entre +1 et +3 : L'Enfant est difficile à vivre et ne fait pas beaucoup d'efforts de manière générale. Fataliste, il sait que Sombre-Terre est un monde cruel, alors à quoi bon essayer de sauver tout le monde ? Il fera un effort pour les PJ mais sans mettre sa santé en péril.

Entre +4 et +6 : Le garçon tient plus du messie au sens où on l'entend. Il connaît ses responsabilités. Il aime les PJ et fera son possible pour les sauver. Il défend la vie et les humains. L'Obscur a rendu ces derniers égoïstes, parfois cruels, mais ils méritent d'être sauvés. Il se montre parfois capricieux et est encore capable d'utiliser — très rarement — ses pouvoirs pour des raisons égoïstes.

7 et + : Le Messie prêt à l'emploi. Pacifique et réfléchi, il fait preuve d'une sagesse et d'une maturité insoupçonnées pour son âge. Il combattra l'injustice et fera tout son possible pour réparer les ravages de l'Obscur. Il est prêt à donner sa vie pour toute cause qu'il jugera juste. Il prendra sur lui autant que possible. Il reste un enfant et il lui arrive de ne pas résister à la pression psychologique et/ou physique à certains moments intenses.

INDEX DES INTERVENANTS

LA VOIE DE L'HOMME

Jörg : prologue et Acte I.
Sanda Damonü : Acte II.
Lepol Orteils-au-Vent : idem.
Madbân Uerçïl : idem.
Friçan Aswad : Acte III et éventuellement Acte IV.
Jadallah : dernière partie.

GAÏA

Le Phâr : prologue, Actes I, III et IV.
Mère Halanë : Acte II.
Kurtaan : Actes III et IV.
Tanza : final.
Jaffa : final.

ALLIANCE RUNKA

Katarina (Kyrim) : Acte I.
Isbân Shamir et Içma Däçek : Acte II.
Pallas Ame-Içnée (Kyrim) : Acte II.
Orço Norok (Sarkesh) : idem.
Les inquisiteurs : Actes III et IV.
Bérénice : idem.
Les Sarkeshs : final.
La délégation de l'Alliance : final.

SHANKR

KONKAL

Ybele et Herkil Domanö, Gaena, Draul : Actes II, III et IV.
Uistan, Zerbin, Tordoros, Waucir : idem.
Borços et ses cinq hommes : final.

LA SEPTIÈME MAISON

Sigol : Actes III et IV.
Karch : final.

« AU FESTIN DU SERPENT COMMENCE LE DÉCOMPTE…
D'UNE CHUTE FESTIVE AUX DEMEURES SANS ISSUES,
D'UNE ERREUR DE JEUNESSE À UN TRAVAIL ARDU.
L'AVANCÉE DES TÉNÈBRES, VITE COMBATTUE,
UN RETOUR AUX SOURCES, UN NOUVEAU BUT.
L'AVANCÉE DU GUIDE, SA FLEUR AU CÔTÉ,
OFFRIRA SON PARFUM AUX HÉROS FATIGUÉS.
DÉLICES DES SENS, CARESSES ÉCHANGÉES,
LA ROUTE EST MAINTENANT TRACÉE… »

CODEX ANIMAE, TRADUCTION DE ZERDAN FLAMME-ARDENTE, INITIÉ KYRIM

UNE PROPHÉTIE. DES PERSONNAGES UNIS PAR UN LIEN SACRÉ. UN ENFANT ÉTRANGE ET MYSTÉRIEUX. TELS SONT LES ÉLÉMENTS DE DÉPART DE LA CAMPAGNE DES ÉCLAIREURS DE GAÏA, UNE GIGANTESQUE ODYSSÉE À TRAVERS SOMBRE-TERRE, QUI VOUS ENTRAÎNERA DANS UN MALSTROM D'INTRIGUES, D'ACTIONS ET D'ÉMOTIONS. CETTE CAMPAGNE MARQUERA L'ERE DU CONTACT, ET SES CONSÉQUENCES SPECTACULAIRES SE FERONT SENTIR D'UN BOUT À L'AUTRE DE LA PLANÈTE.

GAÏA SE DÉVOILE ENFIN.
SOYEZ LES PREMIERS
À ENTREVOIR SES DESSEINS…

CETTE GRANDE CAMPAGNE EN CINQ ACTES, SUPERBEMENT ILLUSTRÉE PAR ALEKSI BRICLOT ET DIDIER GRAFFET, A ÉTÉ CONÇUE POUR LA SECONDE ÉDITION DE DARK EARTH. ANCRÉE DANS L'ERE DU CONTACT, ELLE VOUS TIENDRA EN HALEINE DURANT DES MOIS DE JEU, JUSQU'À SON INCROYABLE CONCLUSION. JUSQU'OÙ OSEREZ-VOUS ALLER POUR DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ ?

Multisim EDITIONS

180 FF/27.44 €

ISBN 2-84476-054-8

kalisto entertainment