SHANKR

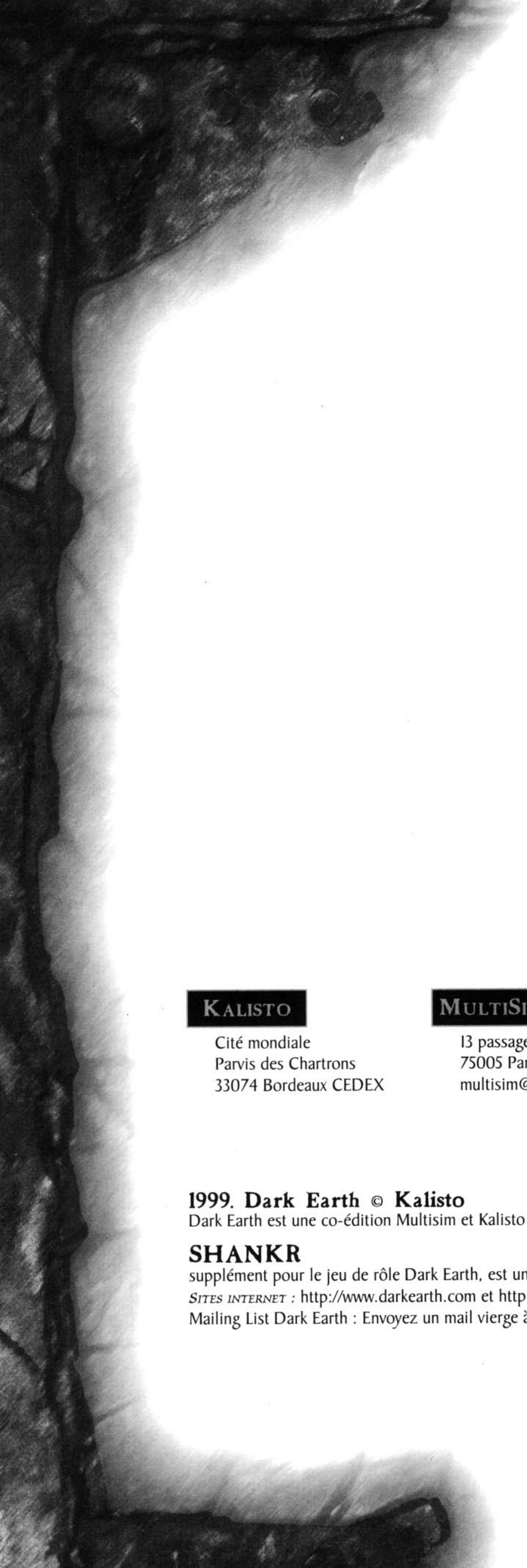
DARK EARTH

Le jeu de rôle

UN SUPPLÉMENT POUR

DARK EARTH

SHANKR



KALISTO

Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux CEDEX

MULTISIM

13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris
multisim@dial.oleane.com

Multisim
·EDITIONS·

kalisto

1999. Dark Earth © Kalisto
Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto

SHANKR
supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim
SITES INTERNET : http://www.darkearth.com et http ://www.kalisto.com
Mailing List Dark Earth : Envoyez un mail vierge à l'adresse : sombre-terre@egroups.com

DARK EARTH

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE DE DARK EARTH *Guillaume le Pennec*

DIRECTION ÉDITORIALE *Frédéric Weil*

CHARGÉ DE LA GAMME DARK EARTH *Léonidas Vesperini*

SUIVI DE FABRICATION *Nicolas Hutter*

BACKGROUND *David Benoit, Vincent Delage, Benjamin Gruet, Régis Jaulin, Emilie Monchovet et Léonidas Vesperini*

SCÉNARIOS *Régis Jaulin (« Nous naviguerons par-delà les frontières de la nuit-horizon »)*
Marc Paganotto (Petite balade dans l'Obscur)

PARTIE TECHNIQUE DU SUPPLÉMENT *Léonidas Vesperini*

SUPERVISION DES TEXTES *David Benoit*

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES *Christophe Swal, Julien Delval, Denis Grrr*

COUVERTURE (le seigneur Douleur) *Didier Graffet*

CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE *Cyrille Daujean*

CORRECTION *Célia Chazel*

MAQUETTE *Jeanne delval*

ERRATA

Jean-Dominique Lavoix-Carli a été oublié dans les crédits illustrations du supplément Les Initiés.
Nous le prions de bien vouloir nous en excuser.

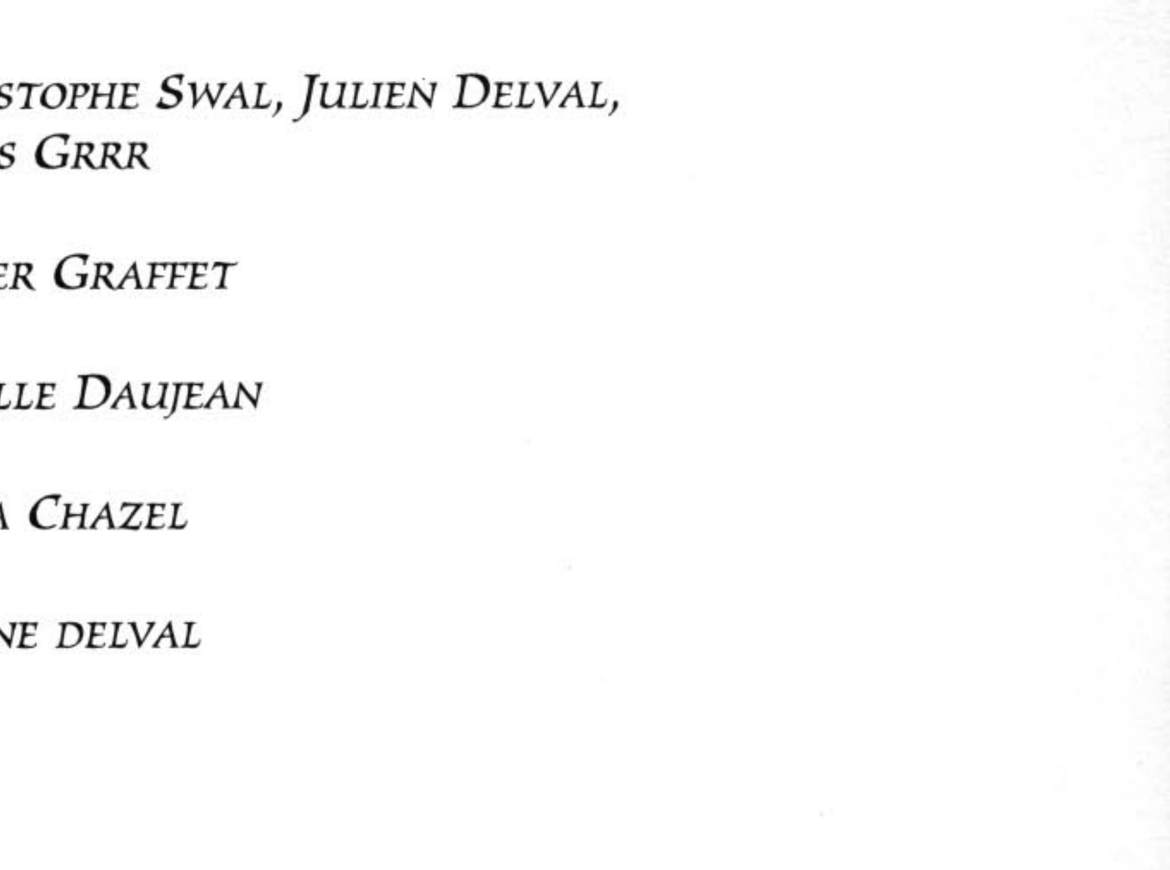




TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION ——— *7*

MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT ——— *9*

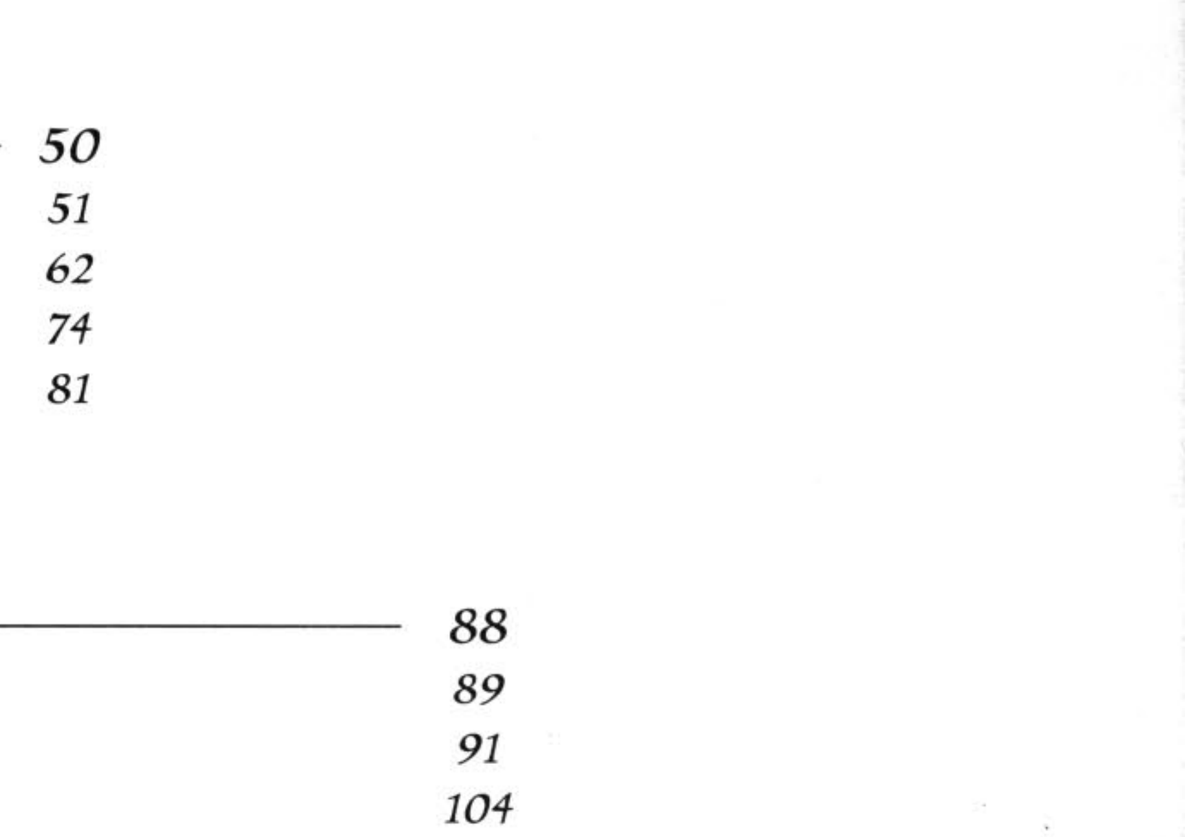
I. LE SEIGNEUR SHANKR ——— *10*
1.1 L'entité Shankr *11*
1.2 Histoire du Shankr *16*

II. LES VOIES DU SEIGNEUR SHANKR ——— *22*
2.1 Le Noir-Nuage *23*
2.2 L'Archessence Shankr *28*
2.3 Les pouvoirs Shankr *36*
2.4 Darkefacts *44*

III. LES FORCES DE L'OBSCUR ——— *50*
3.1 Les Seigneurs du Fléau *51*
3.2 shankréatures *62*
3.3 La Septième Maison *74*
3.4 Le Konkal *81*

IV. LES MYSTERES ——— *88*
4.1 Agissements et objectifs du Shankr *89*
4.2 Lieux et communautés de l'Obscur *91*
4.3 Radieux et Sombre-Fils *104*

V. SCÉNARIOS ——— *106*
5.1 « Nous naviguerons par-delà les frontières de la nuit-horizon » *107*
5.2 Petite balade dans l'Obscur *127*



INTRODUCTION

La cause de la transformation de la Terre en Sombre-Terre peut se résumer à un nom : Shankr. Depuis des temps immémoriaux, Shankr et Runkas se livrent une guerre cosmique dont les enjeux sont souvent planétaires. L'arrivée, il y a un peu plus de 300 ans, du Shankr sur notre planète a provoqué un cataclysme d'une ampleur sans égale.
Ravageant des continents, annihilant des milliards de vies, plongeant le monde dans des ténèbres glacées, les forces de l'entropie et du néant ont presque gagné la bataille de la Terre. Presque.

Aujourd'hui, un peu plus de 300 ans après le Grand Cataclysme, la vie et l'espoir subsistent sur Sombre-Terre. Les Runkas, bien qu'affaiblis et endormis, dispensent leur lumière mystique en plusieurs endroits de la planète, repoussant ponctuellement le Noir-Nuage et permettant à la lumière solaire d'irradier les stallites. Malgré leur assoupissement, les Géants de Lumière ont inspiré les hommes. Les Initiés disposent à présent de nouvelles armes, artefacts ou pouvoirs, pour mieux lutter contre la sombre menace. Ils en auront besoin ! Les rangs des forces ténébreuses grossissent chaque jour, noyant la résistance humaine sous des vagues d'assauts grouillants, mais jusqu'alors peu coordonnés. Cela ne durera pas. L'ennemi endosse des formes nouvelles et inconnues. Il espionne, transforme, assimile hommes et créatures pour mieux comprendre leur mode de pensée et se préparer à la bataille finale. L'heure de vérité a sonné.

Bienvenue dans ce nouveau supplément de Dark Earth, le huitième de la gamme. Depuis Les Initiés, Dark Earth n'est plus tout à fait le même jeu. Désormais, les personnages joueurs prennent une part active, en toute connaissance de cause, dans la lutte qui oppose les forces Runkas aux forces de l'Obscur. Shankr se veut le contrepoids du supplément Les Initiés, une manière de répondre aux moyens nouveaux dont ils disposent — artefacts ou pouvoirs runkas — et de leur proposer une opposition plus vicieuse et plus insidieuse que jamais.

Si les protagonistes de cette guerre cosmique ont été révélés aux joueurs, des parts de mystère demeurent, en particulier concernant l'ennemi commun, le Seigneur Shankr.
Shankr lève le voile sur les mystères relatifs aux forces des ténèbres. Au cours de leurs prochaines aventures, les personnages vont découvrir, souvent douloureusement, la face cachée de leur adversaire. Ils vont vite comprendre que ses armes sont nombreuses et imprévisibles, qu'ils affrontent un ennemi aux mille visages, qui s'adapte, corrompt, détruit ou assimile. Toutes ces notions sont ici abordées, de l'origine du Shankr aux effets exacts de l'Archessence Shankr et de ses multiples déclinaisons, en passant par les serviteurs et groupuscules voués au Dieu Noir. Outre les deux longs scénarios que nous vous proposons, vous pourrez puiser dans ce supplément une multitude d'idées et de synopsis pour alimenter votre campagne.

Puissiez-vous ne jamais subir la sombre contamination…

MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT

Les mystères révélés dans ce supplément se doivent d'être distillés graduellement à vos joueurs. Ces derniers vont découvrir, peu à peu, la nature de l'ennemi et ses multiples déclinaisons.
En exploitant les informations qui vous sont fournies, vous pourrez leur donner de nouveaux objectifs, des missions. Qu'ils soient organisés en Phalange de Lumière (si vous disposez du supplément Les Initiés) ou simplement réunis dans un groupe de Marcheurs, vous allez pouvoir les confronter à des dangers inconnus et terrifiants, leur faire découvrir de nouvelles facettes de l'ennemi et de nouvelles manières de redouter l'Archessence Shankr…

• Pour orchestrer les actions de l'ennemi, il faut d'abord être capable de l'appréhender. C'est l'objet de la première partie du supplément, qui vous révélera la nature exacte et l'histoire détaillée du Shankr.

• La seconde partie aborde les divers moyens dont celui qui a été surnommé « Seigneur Shankr » par ses serviteurs dispose sur Sombre-Terre. De grosses révélations vous attendent, concernant notamment la fonction du Noir-Nuage. Les règles exactes et précises sur la contamination à la Darkessence figurent également dans ce chapitre. Elles restent compatibles avec les notions abordées dans le supplément Les Marcheurs, qu'elles affinent et complètent. À l'instar des pouvoirs runkas décrits dans Les Initiés, les pouvoirs Shankr sont également précisés dans ce chapitre. Vous trouverez, enfin, la description du pendant obscur des artefacts runkas, les « Darkefacts », armes ou objets contaminés utilisés par les serviteurs du Shankr.

• Le troisième chapitre est consacré aux différentes forces et factions vouées au Shankr. Si l'affrontement direct avec lui n'est pas encore d'actualité, vous allez pouvoir confronter les PJ à ses lieutenants, les six Seigneurs du Fléau, évoqués pour la première fois dans le supplément Les carnets de l'Obscur. Ces individus extrêmement puissants doivent devenir, pour vos joueurs, des figures emblématiques et récurrentes du Dieu Noir. C'est l'occasion, pour vous, de donner un visage à la menace incarnée par le Shankr. Ces six entités doivent vous inspirer des scénarios, vous permettre de planifier des offensives et de menacer votre groupe de personnages. Les PJ pourront peut-être éliminer certains de ces chefs de guerre, mais certainement au prix d'une série de scénarios éprouvants. Suivent une liste de nouvelles shankréatures, soldats des Seigneurs du Fléau, qui ne manqueront pas de surprendre à nouveau les PJ. Cette troisième partie se conclut sur les forces humaines qui vénèrent le Seigneur Shankr. Les disciples corrompus de la Septième Maison, d'une part, ennemie subtile et machiavélique, à la fois atout et talon d'Achille du Shankr (une option vous permet même de proposer à vos joueurs d'incarner un Initié de la Septième Maison non corrompu). Le Konkal, d'autre part, organisation criminelle tentaculaire bien connue des joueurs, dont les membres servent inconsciemment les intérêts du Shankr au sein des stallites qui lui sont en principe inaccessibles.

• Le quatrième chapitre, les mystères, vous permettra de définir les agissements et les objectifs du Shankr. Ce sera à vos joueurs de comprendre puis de contrer les actions de l'ennemi, s'ils veulent faire triompher la lumière et l'humanité. Cette partie aborde l'influence du Shankr sous de nouveaux angles. Vous découvrirez ainsi des créatures insolites, des pratiques étranges, des lieux et des communautés insidieusement contaminés. Le chapitre apporte également de nouvelles précisions sur les Sombre-Fils et fait la lumière sur leurs équivalents côté Runka, les « Radieux ».

• Enfin, la cinquième et dernière partie de supplément vous fournit ce que nombre d'entre vous nous ont réclamé ces derniers mois : des scénarios. Le premier, urbain, scelle et conclut le destin d'un personnage emblématique de Dark Earth, l'inévitable Monsieur l'Ambre. Centrée sur Phénice, l'aventure aura de grandes conséquences sur le stallite et introduit pour la première fois le concept des Radieux. Le second, un scénario d'exploration, est représentatif de la manière sournoise qu'utilisent les forces de l'Obscur pour corrompre leur entourage.



Chapitre 1

LE SEIGNEUR SHANKR

1.1 - L'entité Shankr

1.2 - Histoire du Shankr

1.1 - L'ENTITÉ SHANKR

LA GUERRE COSMIQUE ÉTERNELLE

L'opposition entre l'ombre et la lumière, l'ordre et le chaos, ne sont pas les simples inventions d'une humanité en quête de mythes et de croyances. Il s'agit du principe fondateur à la base de la stabilité de l'Univers : pas de ténèbres sans lumière et pas d'ordre sans chaos. Les forces créatrices et destructrices assurent le bon fonctionnement de la Balance Cosmique. Les forces négatives sont représentées par des entités aussi anciennes que le concept même de destruction et de vide : les Shankr. Les forces positives sont incarnées par les Runkas, seuls antagonistes à l'échelle de leurs sombres frères.

Il est impossible de savoir qui, des Shankr ou des Runkas, sont nés les premiers et s'ils sont apparus avant ou après la création de l'Univers. Toutefois, la Théologie des Initiés a pris parti en créant son Dogme Runka basé sur les visions Sartharil. Voici un court extrait d'un des nombreux contes que les Initiés se transmettent oralement depuis de nombreux siècles : « *Au départ était le Néant Originel. Celui-ci n'était constitué de rien et ne contenait aucune des forces motrices de l'Univers, car ce dernier n'existait pas encore. Puis, apparut la Force Créatrice Originelle, mère de tous les Runkas, qui donna naissance à l'Univers tel que nous le connaissons encore aujourd'hui. Les étoiles furent, unes à unes, les témoins de la naissance des Géants de Lumière, porteurs des douze Lumières Mystiques. À leur tour, les Shankr naquirent du vide qui séparait chaques choses et devinrent les adversaires de la vie et de l'évolution. Les entités positives et négatives, encore enfants, étaient alors soudées aux éléments qui leur avaient donné naissance et n'avaient pas de conscience propre. Ce n'est qu'au bout de nombreux millénaires que Shankr et Runkas purent se déplacer indépendamment et que la Guerre Cosmique Éternelle commença réellement.* »

Les Pulsations de l'Univers

Les Shankr ne perçoivent pas la Guerre Cosmique Éternelle comme une succession de victoires ou de défaites contre les Runkas. Il s'agit plutôt d'un cycle immuable auxquels ils obéissent et contre lequel aucune force ne pourra

jamais s'élever. L'Univers est régi par la loi des Pulsations dont Shankr et Runkas ne sont que les agents inconscients. Au départ, il existe ce que les Initiés appellent la Force Créatrice Originelle et que les scientifiques ont baptisé « Big Bang ». Cet événement incroyable donne immédiatement naissance aux Shankr et aux Runkas en même temps que l'Univers et marque le commencement de la Guerre Cosmique Éternelle. Shankr et Runkas prennent position sur l'échiquier du Monde et se livrent à un combat dont l'évolution influence directement notre Univers. Lorsque les Runkas sont sur le chemin de la victoire, l'Univers est en expansion et la vie prolifère. Mais quand c'est au tour des Shankr de remporter plusieurs batailles, l'Univers se rétracte et la création perd du terrain. Parfois les Shankr sont suffisamment proches de la victoire pour provoquer l'effondrement de l'Univers sur lui-même et le Néant Originel réapparaît alors. C'est cela que l'on appelle une Pulsation : la Force Créatrice Originelle intervient et remet en place l'échiquier pour que, à nouveau, Shankr et Runkas s'affrontent.

NAISSANCE DES SHANKR

Les Trous Noirs

Les Shankr sont réellement les frères sombres des Runkas et ils en sont les jumeaux inversés dans bien des domaines. Ainsi, si les Runkas naissent dans des étoiles, les Shankr tirent leur origine des trous noirs. Cet état de fait impose une certaine ambiguïté dans la nature des Shankr puisque l'on peut admettre que les trous noirs sont d'anciennes étoiles. On peut par conséquent se demander si les Shankr ne sont pas d'anciens Runkas fatigués qui auraient perdu leur force lumineuse et qui auraient littéralement inversé leur polarité pour survivre. Cette question restera à jamais sans réponse puisque Runkas et Shankr, eux mêmes, n'ont absolument pas conscience de ce genre de considérations. Certains théoriciens de la Septième Maison — la Maison Harckon — pensent que, si l'hypothèse est réelle, il est possible que la mémoire Runka réside dans sa Lumière Mystique et qu'ils la perdent donc en devenant Shankr. Toutefois, la plupart des membres de la Maison Harckon trouvent hérétique le fait de penser que les Shankr puissent n'être que des Runkas dégénérés. D'autres, au contraire, trouvent séduisant le fait que la naissance d'un Shankr ne soit pas le résultat d'une création (phénomène typiquement Runka) mais plutôt l'aboutissement d'un processus de corruption.

LES SINGULARITÉS

À l'image des Lumières Mystiques Runkas, l'essence même des Shankr est divisée en plusieurs Singularités. Au nombre de six, elles font toutes intégralement partie du pouvoir d'un Shankr. Si un Runka fait partie d'une famille définie par une des douze Lumières Mystiques, un Shankr, lui, est possédé par l'ensemble des six Singularités à la fois. Ténèbres, Peur, Mensonge, Chaos, Douleur et Froid sont les six aspects de la toute-puissance destructrice et corruptrice des Shankr.

Ténebres

Avec le Chaos, les Ténèbres sont la composante principale du pouvoir shankr. C'est cette Singularité qui est à l'origine du combat primordial de l'ombre contre la lumière. Elle est tellement présente dans l'essence des Shankr qu'elle définit leur apparence, faite d'ombres mouvantes et insaisissables. Les Ténèbres représentent à la perfection le combat contre les Géants de Lumière. Cette Singularité est incarnée sur Terre par Lothar, un des Seigneurs du Fléau.

Chaos

La Singularité du Chaos combine de multiples facettes. Elle incarne tout d'abord la lutte entre l'ordre et le chaos dans l'organisation de l'Univers, ce en quoi elle est nécessaire au bon fonctionnement de la Balance Cosmique. Mais elle représente aussi la destruction et, par-là même, l'annihilation de toute trace de vie. Le Chaos est la deuxième Singularité en ordre d'importance, car elle est encore liée à l'essence même des Shankr. Sur Terre, le Chaos est représenté par le Seigneur du Fléau nommé Lombard.

Froid

Cette Singularité est duale, car elle incarne à elle seule deux aspects qui sont le Froid et le Vide. D'une importance capitale, elle est liée à l'environnement même qui a donné naissance aux Shankr. Mais le Froid et le Vide représentent également l'absence de vie, contrairement au Chaos qui est l'agent destructeur de toute forme de vie. C'est Krahl qui représente la Singularité du Froid sur Sombre-Terre.

Douleur

La Douleur marque le début de la deuxième partie des Singularités. Les trois premières étaient liées à la nature même du Shankr alors que les trois suivantes représentent l'influence qu'exerce le Shankr sur son environnement. La Douleur est un aspect fondamental du pouvoir sombre car c'est cette Singularité qui est à l'origine de la crainte inspirée par les Shankr. Les hommes ont, gravés en mémoire, des scènes de torture et des souvenirs de douleurs intenses qui les paralysent littéralement devant toute manifestation

du pouvoir shankr. Le Seigneur du Fléau mandaté par le Seigneur Shankr pour représenter cette Singularité est une créature d'origine animale, un mandrill.

Peur

La Peur, conséquence de la présence du Shankr, fait partie intégrante de son essence. Partout où il existe une trace quelconque de Shankr, la Peur s'installe et envahit peu à peu les esprits. Cette Singularité représente l'arme ultime des forces shankr, car elle paralyse la riposte adverse. Le Seigneur Shankr compte bien sur cet effet de Peur pour retarder au maximum la réaction des Initiés sur Sombre-Terre. Avec Douleur, Peur est la seule créature d'origine animale — un corbeau — à avoir été investie du pouvoir du Shankr pour devenir un Seigneur du Fléau.

Mensonge

Le Mensonge est à la fois lié à la nature du Shankr et à ses méthodes. Cette Singularité représente la perfidie, la corruption et la trahison qui sont monnaies courantes dans le pouvoir sombre. Le Mensonge est également ce qui permet au Seigneur Shankr de se cacher aux yeux des mortels et de camoufler les agissements de ses sbires à la surface de Sombre-Terre. Le Seigneur du Fléau qui incarne la Singularité du Mensonge est une ancienne et monstrueuse shankréature.

LES ENFANTS DU VIDE

Le Seigneur Shankr est loin d'être le seul représentant de son espèce dans l'Univers et on peut globalement estimer qu'il existe à peu près autant de Shankr que de Runkas. Cependant, et heureusement pour eux, les Initiés n'ont à faire qu'à un seul Enfant du Vide, qu'ils ont nommé Seigneur Shankr. Mais celui-ci n'est en rien différent de ses frères et fonctionne selon le même principe.

Apparence

Les Shankr ont une apparence changeante qu'ils peuvent modifier à loisir grâce à la Singularité du Mensonge, qui est partie intégrante du pouvoir sombre. En théorie, aucun humain n'est jamais revenu vivant d'une entrevue avec un Shankr, mais certains sont parfois victimes de visions à l'occasion desquelles ils peuvent discerner l'apparence d'une entité noire.

La plupart du temps, les Shankr revêtent une apparence complexe compo-



sée d'ombres fugitives et menaçantes qui s'organisent en un corps difforme et sans logique. Certains affirment l'avoir vu en rêve prendre des allures de brouillard envoûtant et obsédant, désireux d'occuper le maximum d'espace en allongeant de longs tentacules d'ombre capables de pénétrer les esprits des créatures de l'Obscur. Une apparence plus symbolique utilisée par le Seigneur Shankr, en s'inspirant des craintes des hommes, est celle d'une silhouette arachnéenne asymétrique, dotée d'une tête reptilienne malsaine. La croyance la plus répandue est que le Shankr ne contrôle pas son apparence et qu'elle se façonne d'elle-même en s'inspirant des peurs et des angoisses qui l'entourent. Le Shankr, en effet, inspire la peur et s'en nourrit.

Mode de Pensée

Il parait ambitieux de décrire en quelques lignes la manière dont réfléchit une entité aussi complexe qu'un Shankr. Cependant, les plus fidèles serviteurs du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre, tels que les membres de la Maison Harckon, peuvent témoigner de quelques traits caractéristiques majeurs.

Tout d'abord, il est évident que la réflexion d'un Shankr (si l'on peut parler en ces termes) n'a rien à voir avec celle qu'un humain pourrait exprimer. Un Shankr est une entité vieille de plusieurs milliards d'années, qui agit plus par pulsion et envie que par réflexion et intrigue. Contrairement aux Runkas ou encore à Gaïa, les Shankr ne font pas de plans à long terme (à l'échelle d'un Shankr bien entendu) et sont plutôt soumis à des impulsions « bestiales ». De plus, le Shankr a tendance à voir ses serviteurs comme des excroissances de lui-même plutôt que comme des êtres pensants et indépendants. La notion d'esclavagisme est, par conséquent, incontournable au sein des forces shankr et une dévotion extrême (pouvant aller jusqu'au sacrifice de sa propre vie) est imposée aux serviteurs pour pouvoir bénéficier du pouvoir sombre.

LA VOIE DU SHANKR

Malgré leur nature chaotique, force est de constater que les Shankr obéissent à un plan sensé leur permettre de remporter la Guerre Cosmique Éternelle. Ce plan, globalement toujours le même, passe par quatre étapes majeures, jusqu'à la victoire finale.

L'Opposition aux Runkas

Le schéma le plus simple reproduit par les Shankr est celui de l'opposition aux Runkas. Partout où les Géants de Lumière agissent, les Enfants du Vide se doivent de leur nuire au maximum, jusqu'à faire échouer leurs plans. En fait, la Guerre Cosmique Éternelle ressemble bien plus à une chasse au Runka qu'à un véritable combat. Non pas que les Shankr dominent l'affrontement, mais ceux-ci occupent la majeure partie de leurs forces à poursuivre les Runkas alors que ces derniers se consacrent davantage à l'aboutissement de leurs propres projets. L'opposition aux Runkas est liée à la Singularité des Ténèbres.

La Destruction de la Vie

Les Shankr se doivent d'imposer le vide et la mort partout où ils passent. Là encore, il s'agit de gagner du terrain contre les Runkas qui dépensent une énergie considérable à favoriser la vie dans l'Univers. Les Shankr sont à la recherche de la moindre parcelle de vie et d'organisation afin de la réduire à néant. Le Shankr se nourrit de la vie pour mieux la détruire.

La destruction de la vie est certainement le devoir le plus important d'un Shankr, car toute vie créée par un Runka est un allié potentiel pour les Êtres de Lumière, qu'il vaut mieux détruire avant qu'il ne devienne gênant. L'Homme en est un exemple parfait, puisque les Initiés constituent aujourd'hui un rempart imposant contre les agissements du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre. Le but du Shankr est donc d'annihiler la vie à sa source, avant qu'elle ne se développe et ne prenne de l'ampleur. La destruction de la vie est liée à la Singularité du Froid et du Vide.

L'Implantation du Chaos

Les Runkas apportent ordre et organisation partout sur leur passage et les Shankr se doivent de mettre fin à ce dangereux processus. En effet, l'implantation de l'ordre rend le terrain fertile à l'apparition de la vie alors que le chaos rend les conditions de vie plus difficiles et donc plus fragiles. L'implantation du chaos est liée à la Singularité du Chaos.

Cette vision du pouvoir sombre est très appréciée par de nombreux adeptes humains, tels que les membres du Konkal, qui y voit une manière de renverser le pouvoir dans une société en place. Il est plus facile de fanatiser des troupes en leur promettant le chaos et l'anarchie qu'en leur faisant miroiter la disparition de la race humaine. Seules quelques factions intégristes au sein du Konkal se font un devoir d'accomplir la Voie du Shankr jusqu'au bout.

L'Entropie Finale

Selon la théorie des pulsations de l'Univers, le but ultime des Shankr est le retour au néant. C'est à ce niveau-là que l'on comprend la différence entre une Entité engagée dans la Guerre Cosmique Éternelle et une quelconque autre créature. Il parait en effet difficilement envisageable à un esprit humain que le but d'un Shankr soit de détruire tout, y compris lui-même, pour que le néant reprenne ses droits et que

le cycle des Pulsations suive son cours normal. Mais il s'agit ici d'une réalité qui n'est connue que des Shankr et ce n'est bien sûr pas celle dont ils se servent pour faire rêver leurs serviteurs.

LE SEIGNEUR SHANKR

Nous avons tenté d'expliquer la nature des Shankr et leurs méthodes dans la Guerre Cosmique Éternelle, mais il convient de revenir plus en détail sur le Seigneur Shankr lui-même. En effet, sa situation est bien différente de celle de ses frères répartis dans l'Univers. Plusieurs facteurs, notamment, en font un cas totalement à part. La présence de l'homme est, déjà, une notion importante, puisqu'il s'agit d'un élément non négligeable qui peut devenir un allié de choix ou au contraire un redoutable ennemi. D'autre part, Gaïa est un acteur unique dans tout l'Univers : jamais, auparavant, une planète n'avait pris une importance telle qu'une entité pensante en émerge. Pour plus d'informations sur les rapports ambigus entre Gaïa et le Seigneur Shankr, reportez-vous au chapitre Les Mystères, en page 88 de ce supplément.

Son Pouvoir

Le Seigneur Shankr exerce une influence directe sur Sombre-Terre à travers le Noir-Nuage. C'est lui qui lui permet de communiquer avec toutes les forces shankr réparties sur la planète et de prendre les informations dont il a besoin. Techniquement, le Seigneur Shankr est capable d'envoyer des impulsions mentales dans l'esprit de ses serviteurs et il peut également voir par leurs yeux pendant quelques minutes par jour. C'est ainsi qu'il est capable de prendre pied dans Sombre-Terre et de ne pas trop souffrir de sa position isolée, non loin de la mer d'Aral. Pour plus d'informations sur le Noir-Nuage et ses rapports avec le Seigneur Shankr reportez-vous au chapitre qui lui est consacré, en page 22.

Pour ce qui est de son influence physique sur Sombre-Terre, elle est, pour l'instant réduite à néant. Le Seigneur Shankr est cloîtré à l'endroit même du crash de la Lune Noire et ne peut actuellement pas se déplacer physiquement (voir le chapitre 4, Les Mystères, en page 88, pour de plus amples informations). C'est pour cette raison qu'il est obligé de faire appel à de nombreux serviteurs dont le rôle est clairement défini.

Les Forces Shankr

Le Shankr a beau être une entité de chaos, les serviteurs qui l'entourent n'en sont pas moins des hommes ou, tout au moins, des créatures très lointaines du mode de pensée de leur maître. C'est pour cette raison que les forces shankr sont si structurées et que leur rôle est si strictement défini. Mais il s'agit bien moins d'une volonté du Seigneur Shankr que d'une initiative de ses serviteurs, et notamment la Maison Harckon, qui tient très souvent le rôle de tête-pensante.

Les Seigneurs du Fléau

En arrivant sur Terre, le Seigneur Shankr se mit à donner naissance à six excroissances de lui-même. Il s'agissait de six créatures représentant chacune une Singularité, reflets du pouvoir sombre. Cet accouchement fut très long et c'est seulement il y a quelques années que le Seigneur du Fléau des Ténèbres vit le jour. Ces créatures jouent le rôle de commandants des forces shankr et ce sont elles qui mènent les grandes batailles de Sombre-Terre. Leur pouvoir est immense et rien ne semble pouvoir les arrêter. Les Seigneurs du Fléau sont décrits en page 51, chapitre 3 de ce supplément.

La Septieme Maison

La Maison Harckon est un cas particulier, car il s'agit d'une ancienne Maison Runka convertie à la Voie du Shankr. Au sein des forces de l'Obscur, les Initiés de la Septième Maison jouent le rôle de mystiques et de savants. Ce sont eux qui ont découvert le moyen de manipuler les pouvoirs du Shankr accessibles aux humains contaminés et ils sont réellement les prêtres de la Voie du Shankr. En revanche, leur faiblesse réside dans le fait d'avoir été, par le passé, des serviteurs des Runkas. C'est pour cela que le Seigneur Shankr et les Seigneurs du Fléau ne leur vouent pas une confiance aveugle. La Septième Maison est décrite en page 74 de ce supplément.

Le Konkal

Le Konkal est une organisation de fanatiques encadrés par les Initiés de la Maison Harckon. Ils ne sont pas forcément contaminés et ne connaissent pas toujours la nature de leur maître, mais ils constituent des troupes d'une importance capitale pour le pouvoir sombre. En effet, la plupart des membres du Konkal sont les seuls à pouvoir pénétrer dans un stallite sans souffrir de la lumière mystique dégagée par le Runka. Les konkalites sont donc les spécialistes de l'intervention politique et sociale au service de la Voie du Shankr.

Les shankréatures

L'Obscur recouvrant la quasi-totalité de Sombre-Terre, il était nécessaire au Seigneur Shankr de disposer de serviteurs totalement adaptés à ces conditions difficiles. C'est là qu'entrent en jeu les shankréature, en tant que forces armées du Seigneur Shankr, prêtes à agir n'importe où à la surface de Sombre-Terre. De nombreuses shankréatures ont déjà été décrites tout au long de la gamme Dark Earth et quelques nouveaux spécimens vous sont fournis dans ce supplément, en page 62 du chapitre 3.

1.2 - HISTOIRE DU SHANKR

La nature des Shankr ayant été définie, penchons-nous à présent sur l'histoire du Seigneur Shankr sur la Terre, devenue Sombre-Terre.

LES PREMIERES BATAILLES

Depuis des temps immémoriaux, peut-être même avant la création du temps, Runkas et Shankr se livrent une bataille sans merci. Véritables ballets cosmiques, leurs affrontements frénétiques entraînent bien souvent dans cette danse destructrice des systèmes solaires et leurs habitants, si tant est qu'ils existent. Notre propre système fut, à plusieurs reprises, le témoin impuissant de ces guerres titanesques. Il y a 65 millions d'années, des Shankr poursuivirent un groupe de Runkas en fuite jusqu'au système de Sol. Des combats firent rage sur les neuf planètes qui le composent, le plus violent se déroulant sur Terre. Cette lutte se poursuivit des dizaines de milliers d'années sans qu'un vainqueur puisse être désigné. Mais il arriva qu'un jour, les Shankr durent battre en retraite au regard des pertes déjà subies. Les Enfants du Vide quittèrent notre galaxie pour se ressourcer et se nourrir de l'énergie vitale d'autres corps célestes. Les Runkas survivants partirent se régénérer sur Sol, laissant derrière eux une Terre ravagée et les Fils de la Lumière les plus faibles qui s'enterrèrent profondément, afin de se rapprocher du noyau de magma apaisant qu'est le centre de notre monde. Des millions d'années s'étaient déjà écoulées quand ces Runkas terrestres sortirent de leur torpeur. Ceux qui avaient rejoint Sol n'étaient plus là, certainement partis dans une autre région de l'Univers combattre les Shankr. Dans ce laps de temps, l'espèce humaine avait fait son apparition en tant que telle, et avait pris possession de la planète. Ce fut le début du premier Age d'Or, où humains et Runkas parcouraient le même chemin, les uns vénérant les autres, qui en retour leur dispensaient leurs grâces. Aux confins de notre univers, les Shankr qui avaient participé à la première bataille de Sol avaient pleinement récupéré de cet affrontement titanesque. Ils reprirent leur tâche de destruction systématique de toute trace de vie qu'ils rencontraient quand soudain, ils prirent conscience d'un appel lointain qui leur était destiné. Incapables d'identifier l'expéditeur, ils comprirent tout de même la teneur de ce message : l'être qui les appelait les intimait de le débarrasser des Géants de Lumière. Se demandant où se terraient leurs ennemis, ils sillonnèrent l'espace à la recherche de la provenance de l'appel, et parvinrent finalement à la trouver. Il y a 12 000 ans, sur Terre, une pluie de météorites cataclysmique marqua le début d'un nouvel affrontement entre les Ténèbres et la Lumière. L'humanité fut balayée comme un fétu de paille, prise en étau par ces deux armées terrifiantes. Le combat se déroula avec une intensité hors du commun, gagnant en rapidité et en efficacité par rapport au précédent affrontement. Des deux côtés, les pertes étaient nombreuses et, encore une fois, aucun camp ne put prendre l'avantage. Puis, peut-être grâce à l'humanité qui survécut au cataclysme, ou bien à la force qui appela les Enfants du Vide et qui comprit son erreur ou encore tout simplement parce que les Runkas et les Shankr n'étaient plus que quelques dizaines chacun, la balance pencha en faveur des Runkas au cours d'une ultime bataille qui vit le départ des Shankr. Mais la victoire, comme la défaite, fut lourde de conséquences. Les Géants de Lumière, essaimés sur toute la surface du globe terrestre, durent retourner à la terre une nouvelle fois. Leur affaiblissement était tel qu'aucun d'entre eux ne put prédire la date de leur réveil. Leurs blessures étaient profondes et le sang écoulé ainsi que les corps de ceux tombés au combat donnèrent naissance à l'Archessence Runka. Les Shankr quittèrent la planète sous une forme quasi immatérielle, leur corps, toujours changeant, durement éprouvé par le contact du feu et de la lumière sacrée. Les parties d'eux-mêmes que les Shankr laissèrent sur Terre engendrèrent l'Archessence Shankr. Puis, plus de 12 000 ans passèrent durant lesquelles les seigneurs de la destruction durent se reformer. Pour cela, ils retournèrent à l'endroit même de leur provenance. Ce répit permit à l'humanité de se reconstruire, dirigée habilement par les Maisons d'Initiés nouvellement créées.

LE GRAND CATACLYSME

En 12 000 années, l'essor insufflé par les Maisons dépassa de très loin toutes les espérances. Presque toutes les traces du passage des Shankr furent annihilées, et l'humanité florissante de cette époque lointaine donna naissance à une race évoluée, capable elle aussi d'explorer

l'espace. Mais l'espèce humaine fut trahie par les siens : la Septième Maison, celle de l'Obscure Vérité, bannie et éradiquée il y a des milliers d'années par les autres Maisons puis totalement oubliée, commit l'irréparable. Les membres de cette Maison, aujourd'hui maudite, avaient pour tâche initiale d'étudier l'Archessence Shankr et ses pouvoirs attenants. Très vite, les autres Maisons d'Initiés jugèrent trop dangereuses les manipulations de cette sombre matière et intimèrent à ceux de la Septième Maison de rejoindre les rangs des six autres ou de périr sous la lame inquisitrice des Sarkesh. La sentence fut appliquée, et très vite, les six Maisons restantes crurent à l'annihilation totale de l'Obscure Vérité. Mais la réalité était toute autre. Des Élus de la Septième Maison survécurent au génocide et continuèrent leurs recherches dans le plus grand secret. La haine, la vengeance, l'humiliation ou encore la soif de connaissances, les poussèrent sur un chemin des plus nébuleux. Ils ne se contentèrent plus, en effet, d'étudier l'Archessence Sombre dans le simple but de contrer ses pouvoirs, mais désormais pour trouver le moyen d'en tirer le plus d'avantages. Les millénaires passèrent, et la Maison nouvellement appelée Harckon redevint forte. Les Élus disposaient maintenant de pouvoirs terrifiants qu'ils utilisèrent pour appeler leur nouveau maître : le Seigneur Shankr. En 2054 de l'ère chrétienne, la Maison Harckon jugea qu'il était temps d'appeler leur maître, au vu du second Age d'Or pour l'humanité qui s'annonçait. L'union de la technologie et de la magie noire de la Maison permit d'envoyer partout dans l'Univers un appel aux Shankr. Et le message fut bien reçu. Les Shankr, durant ces douze millénaires, n'avaient pu pleinement guérir. Les blessures que les Runkas leur avaient occasionnées nécessitaient beaucoup plus de temps pour cicatriser. Ils reçurent ce nouvel appel bien étrange, mais contrairement à la fois précédente, ils en comprirent la teneur et la provenance. Les souvenirs se ravivèrent, l'affront subi les frappa de plein fouet et ils décidèrent d'agir. Seul l'un d'eux, puissant parmi les siens et relativement épargné lors du dernier affrontement, pouvait répondre à l'appel. Les Enfants du Vide unirent leurs énergies restantes pour l'envoyer comme émissaire, et lui donnèrent comme monture une gigantesque comète nommée la Lune Noire. Le Shankr désigné débuta son voyage, guidé par les voix de ceux qui l'appelaient. Très vite, il fut en vue de la Terre et se servit alors de sa puissance pour transformer son moyen de locomotion en le plus terrible des projectiles. À l'approche de l'atmosphère terrestre, la Lune Noire se scinda en une multitude de gigantesques monolithes au pouvoir destructeur individuel effroyable. Heureusement, une grosse partie de ces corps célestes évita la Terre, mais d'autres ne manquèrent pas leur cible. Les conséquences en furent catastrophiques : des milliards de morts par cause directe, d'autres à cause des maladies, du manque de nourriture ou de la folie de leurs congénères. La géographie fut bouleversée, des mers disparurent, des montagnes se créèrent, les plus grands centres technologiques furent détruits. Le Noir-Nuage s'éleva et enveloppa de son sombre linceul la totalité de la planète. Même les Élus de la Maison Harckon furent surpris par la violence de la réponse et ils payèrent autant les frais de la venue de leur Dieu Ténébreux que le reste de l'humanité. Le Shankr resta accroché au plus gros des fragments de la Lune Noire. La traversée de l'atmosphère brûla profondément le Seigneur de la Destruction, mais déjà, il se gorgeait de la peur et de la douleur engendrées par l'apocalypse naissante, ce qui lui permit d'ériger ces sentiments autour de lui tel un bouclier protecteur. C'est à une vitesse hors du commun que sa course rencontra la surface terrestre, là d'où venait l'appel, près de la mer d'Aral, en Asie. Le choc éprouva durement le Shankr, mais au-delà de sa douleur, il devait, avant toute chose, camoufler sa présence ici. Dans un dernier effort, il pénétra loin sous la surface, à l'abri d'yeux indiscrets. Le temps du repos viendrait après…

LA COLONISATION

Le Shankr se mit au travail immédiatement, malgré sa soif d'énergie dévorante. En quelques semaines, il s'édifia un véritable palais souterrain, aux dimensions extravagantes. Sa salle du trône terminée, il se tissa, avec son propre corps, un cocon protecteur lui permettant de se plonger en léthargie consciente : il lui fallait à tout prix retrouver ses ennemis tout en se régénérant. Le Shankr repoussa alors les limites de sa conscience afin de sonder ce que recelait cette planète. Faible, il n'apprit pas autant de cette recherche qu'il l'aurait souhaité, mais il ressentit tout de même la détestable lumière de ses ennemis en divers points du globe, là où se trouvent les puits de lumière. Mais ce ne furent pas les seules impressions qu'il eut en retour. Il perçut aussi, bien que très faiblement, une puissance naissante en provenance de la planète ou de ses résidents, similaire à l'énergie des deux appels cosmiques qu'il avait reçus. Le Shankr se trouvait donc dans une situation qui lui était totalement inconnue.

Jusqu'à présent, lui et ses comparses, les Enfants du Vide, se contentaient d'absorber l'énergie vitale des planètes et des leurs habitants, sans avoir à composer avec eux. Il lui fallait changer ses habitudes. Le Shankr planta alors ses griffes dans la Terre et s'abreuva de son énergie. À l'extérieur,

mer d'Aral, le paysage se modifia à nouveau. L'atmosphère s'obscurcit encore plus, la terre devint noire et instable, la nature entière se fana... Le Shankr aspirait, tel un trou noir, toute l'énergie contenue autour de lui, et cette spirale infernale fut reconnue comme étant un signal pour tous les vieux démons que le monde moderne de l'Avant n'avait pas réussi à éradiquer : les shankréatures des siècles passés. Telle la Cour autour d'un roi, elles se dirigèrent toutes vers ce point de convergence ténébreux pour assister au réveil de leur Seigneur. Le continent maintenant appelé Asia allait connaître le début de son cauchemar. Le Seigneur avait très peu de marge de manœuvre, et aussi peu d'énergie, s'il ne voulait pas se faire percer à jour. Il contempla sa Cour et comprit la nature de ces créatures et surtout la nature de leurs pouvoirs. Grâce à l'Archessence Sombre, la « matière » même du Shankr, il pouvait assimiler à son propre corps celui des victimes touchées par la Darkessence et ainsi exercer un contrôle corrupteur sur tous ces hôtes. Le Seigneur chassa ses ouailles en leur intimant l'ordre de lui ramener des informations sur les Géants de Lumière. Lui-même s'auto-mutila afin de baigner l'extérieur de son sanctuaire d'une Archessence Sombre pure, visant à corrompre de plus en plus loin toutes les créatures vivantes s'approchant de son sanctuaire. Mais son influence sur ses rejetons restait relativement limitée, du fait de la distance. C'est pendant qu'il cherchait un remède contre son immobilité que vint à lui la Septième Maison. Les premières rencontres furent sanglantes pour les Initiés de la Maison Harckon. Puis, après des décennies de tentatives, les Élus de l'Obscure Vérité purent dialoguer avec le Shankr, par l'intermédiaire des Seigneurs du Fléau, les plus puissantes et intelligentes shankréatures, façonnées à partir d'Archessence pure et d'humains ou de créatures extrêmement résistants. Ensemble, Seigneurs du Fléau et Initiés de la Maison Harckon posèrent les bases de l'empire Shankr : les uns commanderaient aux shankréatures la volonté du maître suprême, les autres fédéreraient tous les humains qui s'étaient détournés et haïssaient la lumière sous le nom de Konkal. C'est aussi grâce à la Septième Maison que le Shankr trouva enfin le moyen de contrôler ses rejetons où qu'ils soient : en se servant du Noir-Nuage comme support, qui est composé de poussières denses en suspension dans les couches basses de l'atmosphère, le Seigneur put tisser une Toile d'Ombre tout autour de la planète, qui lui servirait à étendre sa conscience de façon spontanée. Bien sûr, l'utilisation de cette toile ne pouvait se faire sans précautions. En effet, les puits de lumière surplombant les stallites étaient autant d'obstacles à éviter, si le Seigneur voulait garder son anonymat.

L'ATTENTE

Près de trois siècles après son arrivée sur Terre, le Seigneur Shankr se pose d'innombrables questions sur ses ennemis. Bien qu'il soit persuadé de leur présence sur cette planète, il ne comprend pas le manque de réaction des Runkas face à la situation présente. Le Shankr, lui, possède maintenant un vaste empire qui s'étend sur la quasi-totalité d'Asia, nommée à présent le Continent Noir. Ses légions de shankréatures ne cessent de grossir, et malgré le peu de lieutenants dont il dispose, ses volontés sont respectées au pied de la lettre. Il se méfie toutefois de ces humains qui l'ont appelé : il ressent en eux une aide utile, mais aussi un danger constant. Peut-être perçoit-il la lumière mystique dont ils ont été baignés autrefois ? Sa Toile d'Ombre fonctionne parfaitement, bien que de façon limitée. Et ce dont le Seigneur Shankr est persuadé, et à juste titre, c'est qu'à aucun moment, sa présence n'a été trahie. Devant ce constat de réussite, le Seigneur va prendre de plus en plus confiance en lui. Durant quinze années, il va s'acharner à agrandir son contrôle sur la Terre. C'est cet orgueil et cette soif de destruction qui vont le pousser à dévoiler trop vite son jeu.

L'EXPÉDITION SARKESH

Depuis quelques années, les nouvelles en provenance de l'Est inquiètent de plus en plus les six Maisons. Les racontars de Marcheurs font allusion à des multitudes de créatures plus horribles les unes que les autres. À les entendre, plus leur pas amènent loin vers l'Orient, plus ces créatures sont malignes et coordonnées. Les Maisons prirent particulièrement au sérieux plusieurs récits laissant envisager qu'une force unique aurait fédéré les shankréatures. Le problème pour les Initiés fut qu'aucun des coupables possibles n'était vraiment envisageable : le Konkal, quels que soient ses méfaits, n'avait jamais fait preuve de coopération totale avec les shankréatures, et les Seigneurs du Fléau tenaient plus du mythe que de la réalité. Les Maisons décidèrent donc d'envoyer une expédition vers l'Est pour en savoir plus sur la question. Toutes se mirent à la tâche, excepté la Maison Phryenti, qui ne jugea pas bon de participer à un événement militaire, et une expédition forte de trente Élus et Initiés se monta peu à peu. Tous étaient des guerriers accomplis, tous issus de la Maison Sarkesh, le grade le plus faible représenté étant celui de Vicaire. La plupart de ces hommes avaient déjà reçu ou reçurent spécialement pour cette croisade l'Alliage Céleste en eux, qui avait



dépassé le stade expérimental depuis 23 ans. En 315 P.A., l'expédition fut prête à partir vers le Continent Noir. Escortés aux confins du monde connu par des Marcheurs de renom, les Sarkesh franchirent la limite qu'aucun Sombre-Terrien, même le plus courageux d'entre eux, n'aurait dépassé : en effet, loin dans les terres d'Asia, une gigantesque Mortezone s'étendait à perte de vue. Les légendes les plus sombres des Marcheurs prenaient toutes naissance ici-même. Mais guidée par la lumière des Runkas, l'expédition pénétra d'un pas résolu dans cet enfer sur Terre. Le Seigneur Shankr perçut cette intrusion dans son territoire et commit alors sa plus grande erreur depuis 300 ans en sous-estimant le pouvoir de ces humains, et surtout, en s'en rendant compte trop tard. La petite armée venait donc de pénétrer dans la plus effroyable Mortezone de Sombre-Terre. Le Shankr commanda tout d'abord à l'Archessence Sombre de contaminer ces hommes. Consterné, le Shankr dût accepter que la noire substance ne puisse les atteindre. De plus en plus intrigué, il appela à lui les shankréatures les plus proches afin de mettre un terme à l'avancée de ces parasites. Une bonne centaine de monstres répondirent à l'appel et un combat sanglant et titanesque s'engagea. Après des heures de lutte acharnée, la Lumière triompha, non sans avoir subi quelques pertes, et continua inexorablement vers son but, brûlant toute trace de Darkessence, et massacrant tout ce qui se présentait. Le Seigneur commença à ressentir à son insu un sentiment qu'il aimait tant créer : la peur. Pas la peur d'être détruit, car seules les flammes d'un Runka peuvent détruire un Shankr, mais la peur d'être découvert, la peur d'avoir commis une terrible erreur en omettant de considérer l'espèce humaine dans ses plans de destruction. Alors, à partir d'Archessence Sombre pure, il créa des abominations qu'il envoya en dernier rempart devant ces humains porteurs de lumière. Le choc fut terrible.

Aucun mot ne peut retranscrire la violence des coups échangés, ni la valeur et le courage dont firent preuve les Vicaires et les Cardinaux Sarkesh. Mais petit à petit, leurs forces déclinaient alors que les créatures venaient de plus en plus nombreuses. Laissé pour mort durant le combat, le Vicaire Morkor assista à la fin de ses compagnons. Dans un dernier effort surhumain, l'expédition tailla et trancha un chemin dans les corps des abominations jusqu'à l'abîme ténébreux, qui était leur destination, et là, tombèrent d'épuisement pour certains, de mort pour d'autres.

Le Shankr jubila en assistant à l'anéantissement de ses ennemis, et voulut aussitôt profiter du don qu'il lui avait été fait : ces hommes étaient puissants, et s'ils ne mouraient pas suite à une contamination à l'Archessence Sombre, le Seigneur disposerait alors d'alliés de choix. Manipulant l'Archessence pure, le Shankr déforma cruellement les Sarkesh inconscients. Immobile à vingt mètres de la scène, le Vicaire Morkor prit alors conscience de la situation. Ce n'était ni une shankréature, ni un Sombre-fils, ni toute autre créature qui fédérait les autres, mais le maître en personne, le Dieu noir, le Shankr ! La raison du Vicaire s'effondra devant la réalité, seul un mince fil lumineux l'empêcha d'abandonner ici sa quête : les Maisons devaient apprendre absolument qu'un Shankr avait élu domicile sur Terre. Et c'est ainsi que, suivant aveuglément ce fil d'Ariane, le Vicaire Morkor, au prix de nombreux dangers, parvint à revenir sauf à Phénice. Le Shankr, perdu dans ses sombres manipulations, ne remarqua pas la fuite du Vicaire. Mais plus tard, en voyant les corps de ses ennemis et grâce à son nouvel allié, le Shankr comprit qu'il n'avait finalement pas remporté cette bataille.

316 P.A... AUJOURD'HUI

Aujourd'hui le Seigneur Shankr sait qu'il a été percé à jour et ne possède pas les moyens de rentrer en conflit direct avec ses ennemis. Mais il continue de réunir ses forces, de plus en plus rapidement. Grâce à l'expédition Sarkesh, le Seigneur possède maintenant un allié de choix en la personne du Cardinal Lothar, seul survivant de la contamination à l'Archessence Sombre pure, et à présent Seigneur du Fléau au service de sa Sombre Majesté.

Le Shankr met en œuvre toute son énergie pour faire déferler sur l'humanité les pires de ses engeances. Peu à peu, il sort de sa léthargie et se dirige vers son plein éveil. Son pouvoir sur la Toile d'Ombre s'agrandit de jour en jour, si bien que dans un futur proche, le Shankr pourrait contrôler l'ensemble de ses créatures simultanément.

Mais les trompettes de la bataille finale commencent à se faire entendre, et le Shankr craint qu'elles ne retentissent trop tôt, car il ne se sent pas encore prêt. Il a cruellement besoin d'alliés pour l'aider à renforcer son assise sur ce monde, des frères qu'il lui faut faire venir à tout prix…



Chapitre 2

LES VOIES DU SEIGNEUR SHANKR

Sur Sombre-Terre, le Seigneur Shankr dispose d'un vaste éventail de moyens pour exercer et étendre son influence. Qu'il s'agisse du Noir-Nuage, de l'Archessence Sombre ou des créatures vouées à son service, il dispose d'armes et de possibilités de communications supérieures, à bien des égards, à celles adorateurs de la lumière.

2.1 - LE NOIR-NUAGE

2.2 - L'ARCHESSENCE SHAN

2.3 - LES POUVOIRS SHANK

2.4 - DARKEFACTS

2.1 - LE NOIR-NUAGE

La nature du Noir-Nuage est double. Il est tout d'abord la conséquence directe du grand cataclysme de l'an 2054, manifestation physique prévue par les scientifiques et parfaitement explicable. Mais ce manteau de cendres qui recouvre Sombre-Terre est également un outil très puissant pour les forces shankr ainsi qu'un formidable catalyseur mystique de la puissance du Seigneur Shankr.

LE MILIEU

Le Noir-Nuage est avant tout un milieu à part entière, dont il est nécessaire de connaître les moyens d'y survivre et de s'y déplacer. Ce « milieu » concerne tous les lieux où le Noir-Nuage représente l'essentiel de l'environnement. Lorsqu'un Marcheur se déplace dans un marais de l'Obscur, on ne peut pas dire que ce soit le Noir-Nuage qui l'influence principalement. En revanche, un Inventeur qui parvient à mettre au point une machine volante capable de parcourir plusieurs dizaines de kilomètres sans interruption sera certainement considéré comme évoluant dans le milieu Noir-Nuage. Il s'agit donc d'une nouvelle spécialisation de la compétence Survie qui peut être choisie à la création de personnage ou développée ultérieurement en fonction d'éléments de background correspondant à ce type d'expériences.

La Faune

◆ Le solaarien

Il s'agit d'un petit oiseau fragile au plumage blanc immaculé. Volant à très haute altitude dans le Noir-Nuage, le solaarien est visible de très loin de par la luminosité qu'il dégage et malgré l'Obscur qui tente de l'étouffer sous son manteau de cendres. Mesurant moins d'un mètre d'envergure et d'une apparence chétive, le solaarien n'en est pas moins un animal à la constitution robuste, capable de survivre à toutes les intempéries du Noir-Nuage. Son nom mythique provient du fait qu'il est réputé passer le plus clair de son temps au-dessus du Noir-Nuage et que ses seuls prédateurs sont des shankréatures. Personne n'a jamais vu un solaarien se nourrir et les plus grands Initiés croient qu'il est béni des Runkas.

PLANEUR

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 6/CAMOUFLER 2, ESQUIVER 2, PLANER 6
- FORCE 3
- HARGNE 2/AGRESSER 1, SUPPORTER 2
- PRESTANCE 2/ IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 3/ ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 4/ OBSERVER 4, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 2/ RÉSISTER 1, SURMONTER 2

ARMES	DOMMAGES
Bec	+2
Serres	+3

VIE : 8

ÉNERGIE : 1

REMARQUE : Monter un planeur nécessite une série de jets de Survie + Planeur (SR 3) ou de Survie + Noir-Nuage (SR 4), au choix.

◆ Le Planeur

Le Planeur est un énorme oiseau pourvu d'un corps filiforme et dont l'envergure dépasse les 5 mètres. Totalement inoffensif, cet animal effectue de très longs vols sans jamais battre des ailes grâce à sa connaissance parfaite du Noir-Nuage et de ses courants aériens. La plupart des Inventeurs qui ont tenté l'aventure de voler dans les airs se sont souvent inspirés des Planeurs et de leurs méthodes pour comprendre le fonctionnement complexe de ce qu'ils nomment « l'aérologie du Noir-Nuage ».

◆ Les shankréatures volantes

Le Noir-Nuage étant également une manifestation du pouvoir shankr sur Sombre-Terre, il est bien évident que de nombreuses shankréatures naissent spontanément des flux d'énergie de celui-ci. Même s'il n'est pas constitué d'Archessence Shankr mais de cendres, le Noir-Nuage est saturé de la substance corruptrice en certains lieux particuliers. Les oiseaux qui le traversent alors sont régulièrement victimes de contamination directe par le nuage, excepté le Solaarien, qui semble être immunisé à l'Archessence Shankr. Il sera facile au MJ d'imaginer les variations que peuvent donner ces oiseaux lorsqu'ils sont contaminés (de nombreux animaux volants sont déjà décrits dans la description des Milieux du livret 2 de Dark Earth).

LA FLORE

◆ L'algue filaire

Cette plante est véritablement une des plus étranges bizarreries du Noir-Nuage. Il s'agit d'une sorte de grappe de mousse prenant la forme d'un filet membraneux capable de flotter dans les courants d'airs du Noir-Nuage. L'algue filaire est dépendante des vents de Sombre-Terre, qui peuvent l'emporter sur de très longues distances et à des altitudes considérables. Le végétal semble se nourrir de la substance-même de l'Obscur et ingère la poussière du Noir-Nuage pour assurer sa survie. Il n'est pas très fréquent de rencontrer des algues filaires au niveau du sol, mais de nombreux Marcheurs se sont déjà fait surprendre par cet étrange filet de mousse noirâtre qui se colle au corps telle une sangsue. Il est alors nécessaire de brûler l'algue afin qu'elle lâche prise.

◆ Le champignon rongeur

Ce végétal est un parasite qui se fixe sur tout objet en métal situé à une certaine altitude dans le Noir-Nuage. Il prolifère à une vitesse incroyable et peut recouvrir la coque d'une machine volante en moins de 2 heures. Le champignon rongeur produit des plaques de couleur blanchâtre qui s'effritent facilement et ne sont donc pas dangereuses. Il est même possible de s'en nourrir en mélangeant la poudre obtenue avec un peu d'eau afin d'obtenir une bouillie épaisse et bourrative. Cet aliment est à la base de toute l'alimentation de la plupart des stallites de montagnes. Toutefois, si les plaques de champignons ne sont pas grattées fréquemment, elles commencent alors à ronger l'objet de métal.

LES CARNETS DE L'OBSCUR

Pour mieux visualiser ce que représente le Noir-Nuage en tant que milieu, voici deux exemples de communautés de Sombre-

L'ALGUE FILAIRE

Lorsqu'un ou plusieurs Marcheurs se retrouvenr involontairement au contact de l'algue filaire (que ce soit au cours d'une Marche, ou dans un engin volant), la ou les victimes sont aussitôt entravés par une substance extrêmement gluante. L'algue filaire semble même se contracter si la victime se débat, et suce son sang si elle trouve un morceau de peau dénudé.
L'algue filaire colle la victime, qui ne peut se dégager par la force que très difficilement (en réussissant un jet de Force + Forcer de SR 8). Le meilleur moyen de se libérer est le feu, qui l'expose à des dégâts de 2 à 4 points par Passe. À vous de déterminer le nombre exact de points de dégâts en fonction de l'intensité de la flamme. Dès que l'algue a subi 12 points de dégâts, elle est brûlée et libère la victime.

Terre évoluant dans un tel site. Leur but premier est d'illustrer ce qui précède, mais vous pouvez parfaitement les intégrer à votre campagne, en les situant à l'endroit que vous souhaitez afin de correspondre aux besoins de votre scénario.

La Roche Noire

La Roche Noire se situe à la frontière entre le côté mystique du Noir-Nuage et le visage que tout le monde lui connaît. À certains endroits de Sombre-Terre, il se forme naturellement des enchevêtrements de roche noire qui lévitent à environ 100 mètres d'altitude et sont par conséquent invisibles du sol à cause du brouillard noir qui recouvre la planète. Toutefois, certaines de ces plates-formes sont connues pour être habitées par des communautés humaines souvent dotées d'une technologie très avancée.

La Roche Noire est une communauté perchée sur un tel amalgame rocheux, à plus de 120 mètres d'altitude au-dessus d'un des grands lacs d'Eldena. Les constructions occupent la quasi-totalité de la plate-forme, soit un disque d'environ 300 mètres de diamètre, et sont constituées de cabanes en métal solidement harnachées afin de résister aux très fortes bourrasques qui animent le Noir-Nuage à cette altitude.

Les habitants de la Roche Noire représentent entre 40 et 50 personnes à la peau noirâtre et dépourvue de pilosité. Étant donné le peu d'espace disponible sur la plate-forme, les membres de la communauté ont appliqué une stricte politique de natalité, en jetant à l'eau les vieillards et les malades, afin de conserver une population inférieure à 50 individus.

Les habitants de la Roche Noire ont bien su s'adapter aux conditions de vie dans le Noir-Nuage. Ils sont su tirer partie du champignon rongeur en construisant leurs habitations en métal afin d'y récupérer la base de leur nutrition. L'eau qui leur manque provient directement du lac en contrebas, qui devient potable après une étape de filtrage indispensable. Pour descendre au niveau du sol, les membres de la communauté de la Roche Noire utilisent des Planeurs (voir plus haut) particulièrement robustes, qu'ils montent à la manière d'un cheval volant. Un Planeur ne peut supporter que le poids d'un seul homme, et ceci uniquement pour franchir la hauteur qui sépare la Roche Noire du sol. Les Planeurs sont parfaitement incapables de transporter quiconque sur une distance supérieure à 200 m. Les habitants ont également inventé un système de treuil mécanique qui permet de remonter et de descendre des poids importants au bout d'une chaîne.

L'ÉROSION

Pour empêcher le champignon rongeur de recouvrir une structure métallique, il faut gratter le métal fréquemment, en réussissant un jet de Techniques + Métal de SR 2 (un seul jet autorisé par personnage et par tranche de 2 heures). Si le personnage échoue 2 fois d'affilée, le champignon rongeur attaque le métal. L'arme, l'armure ou la machine subit automatiquement l'équivalent de 1 point de dégât. Pour une armure, les points de dégâts ainsi obtenus diminuent d'autant la protection apportée (Exemple : une armure complète de métal ayant subi 1 point de dégât passe d'une protection de 4 à une protection de 3). Pour une arme, chaque point de dégât diminue de 1 les dommages qu'elle effectue.
Un objet de petite taille (arme à une main, pièce de métal,...) est entièrement rongé après 3 points de dégâts subis. Un objet de taille moyenne (armes à deux mains, armure complète) est rongé au bout de 5 points de dégâts. Les objets de grande taille (véhicules) sont rongés après avoir subi 10 points de dégâts.

LA NOURRITURE

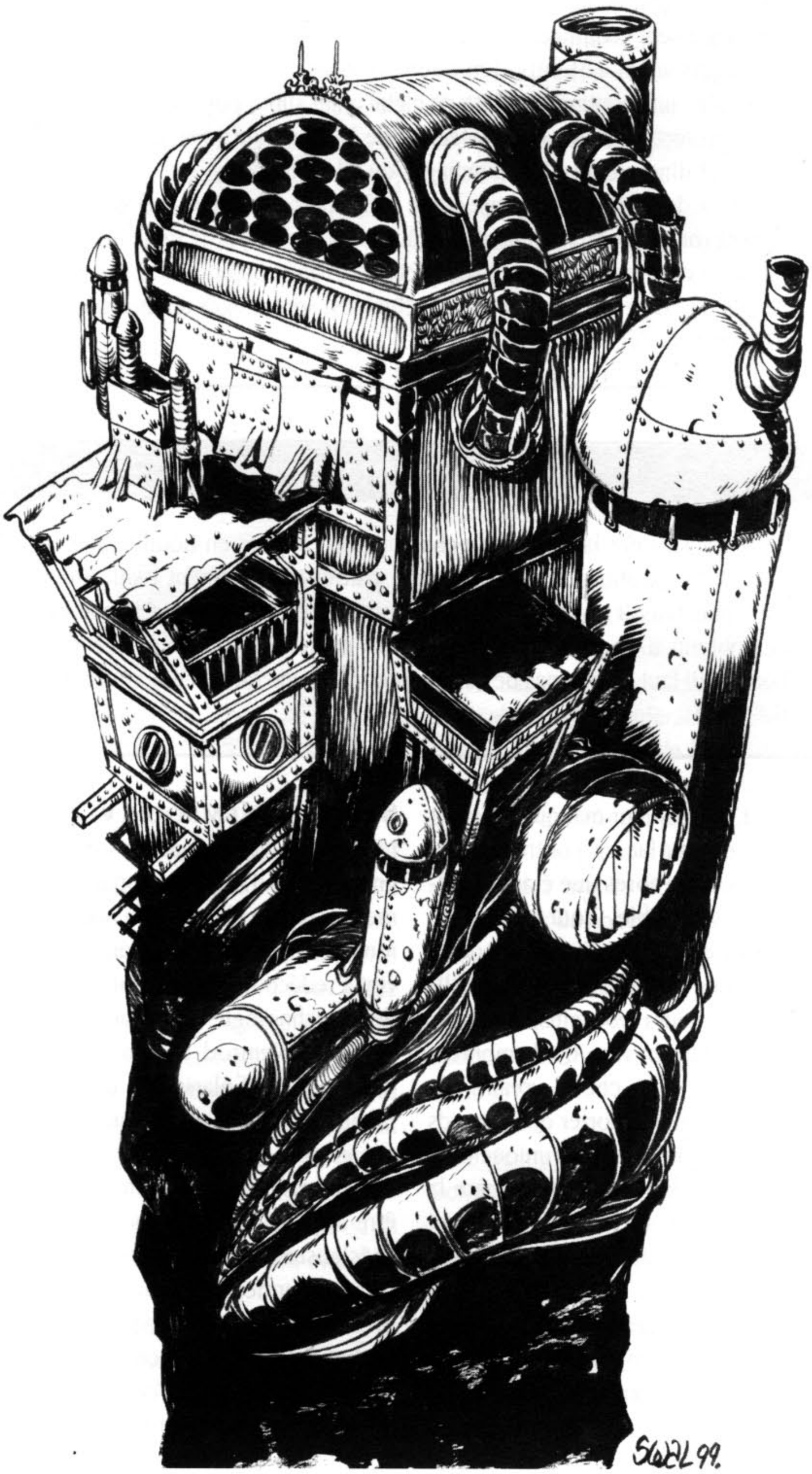
Pour transformer la poudre de champignon rongeur en bouillie alimentaire, il faut d'abord être parvenu à le gratter correctement (voir ci-dessus), puis réussir un jet de Survie + (Noir-Nuage ou Obscur). Chaque succès obtenu à ce test se transforme en l'équivalent d'un repas pour un homme (il faut deux repas de ce type pour faire une ration alimentaire quotidienne).

Station Nemrod IV

La Station Nemrod a été fondée par une équipe d'Inventeurs particulièrement éclairés. Elle tire son nom de son fondateur, un Bâtisseur Nâhia qui parvint à redécouvrir de nombreux secrets de la technologie de l'Avant. Selon la légende, Nemrod tomba lors d'une marche dans Solaria sur une bibliothèque de l'Avant parfaitement conservée et dont il parvint à retirer le fruit des connaissances. Nemrod est peut-être aujourd'hui l'un des plus grands spécialistes des langages de l'Avant et ceci lui permet de déchiffrer de nombreux ouvrages de l'époque.

Riche de toutes ces connaissances, Nemrod décida d'utiliser sa science afin de mieux comprendre le nouveau visage de Sombre-Terre. N'étant pas

Initié, l'érudit n'a absolument aucune conscience de l'existence du Shankr et de son influence sur Sombre-Terre. Toutefois, ses récentes découvertes sur les propriétés du Noir-Nuage lui ont mis la puce à l'oreille concernant l'existence d'une conscience supérieure chaotique. Nemrod a bâti plusieurs stations scientifiques dans le nord de Solaria en faisant de nouveaux adeptes, qu'il laisse sur place pour assurer sa relève. Aujourd'hui, alors que la course du temps rattrape peu à peu le vieux Nemrod, celui-ci vient d'achever sa quatrième station dans laquelle il pense finir ses jours.



La Station Nemrod IV est située au sommet d'un immense pic de calcaire très fin et très haut. Il s'agit d'une véritable aiguille de 200 mètres de haut dont la base mesure environ 50 mètres de diamètre et dont le sommet atteint à peine les 20 mètres de diamètre. Qu'une manifestation naturelle comme celle-ci tienne encore debout, malgré les phénomènes d'érosion et l'instabilité du sol, tient du miracle. La station en elle-même est construite au sommet sur trois étages structurés en échafaudages et déborde un peu sur les parois du pic rocheux. Cette construction impressionnante est le fruit de l'utilisation de la machine volante de Nemrod, qui a permis de transporter les matériaux nécessaires et de les monter jusqu'au sommet du pic. Aujourd'hui, la Station Nemrod IV est parfaitement opérationnelle et exploite sa situation extrême pour étudier le Noir-Nuage. Les scientifiques effectuent quotidiennement d'innombrables mesures afin de cartographier les flux du Noir-Nuage et de pouvoir estimer son épaisseur. Le but ultime de la Station est de donner une valeur approchée de la date vers laquelle Sombre-Terre est censée redevenir la planète bleue. Le vieux Nemrod est ainsi persuadé qu'il existe un moyen de précipiter la retombée du Noir-Nuage, en humidifiant l'atmosphère et en alourdissant ainsi la poussière qui sature la couche nuageuse. Il est donc en train de réfléchir à une machine capable de produire de tels miracles.

Contrairement à la communauté de la Roche Noire, les vingt-six membres de la Station Nemrod ne vivent pas en symbiose avec le Noir-Nuage. Ils continuent à se nourrir par les moyens traditionnels en cultivant le Rueg et ses dérivés et considèrent le Noir-Nuage comme un sujet d'étude plus que comme un milieu à part entière.

LA VÉRITÉ SUR LE NOIR-NUAGE

Le Noir-Nuage, loin de n'être qu'un amas de poussière inerte, constitue en fait la toile d'un immense réseau recouvrant la quasi-totalité de Sombre-Terre, telle une excroissance du pouvoir shankr capable de toucher les lieux les plus reculés du monde.

Un Manteau d'Ombre

Derrière une apparence statique et inerte, le Noir-Nuage est structuré en un gigantesque nœud constitué de milliers de flux s'entrecroisant de manière chaotique. Chacun de ces flux est une émanation de la force Shankr, générée spontanément. Plus la présence de Shankr est intense et plus ce flux se densifie. C'est bien sûr le Seigneur Shankr lui-même qui est la source principale de cette toile sombre et le Noir-Nuage au-dessus de la mer d'Aral est plus sombre et plus malsain que partout ailleurs. On dit qu'à cet endroit, le Noir-Nuage est tellement concentré en Archessence Shankr que les créatures qui y vivent sont devenues dépendantes de cette atmosphère et ne peuvent plus quitter cet air saturé de Darkessence.
Un profane ne voit le Noir-Nuage que comme un dense brouillard de poussière noire alors que l'œil exercé d'un Marcheur aguerri saura reconnaître ces flux et estimer leur densité. Un explorateur commun se fiera aux légendes et à son flair pour savoir si une zone est dangereuse, alors qu'un Marcheur possédant un score élevé dans la connaissance du milieu Noir-Nuage saura décoder le manteau de cendres afin de connaître le degré de présence de flux Shankr à cet endroit. Lorsque de nombreuses manifestations du Shankr sont présentes dans les environs, le Noir-Nuage devient plus sombre et plus dense, d'une manière à peine perceptible (dans un tel cas, on dit que le réseau se resserre ou que le Noir-Nuage se densifie). Un expert sera même capable de reconnaître la direction des flux et percevoir la provenance approximative du danger.

DEVINER LA PRÉSENCE DE SHANKRÉATURES EN OBSERVANT LE NOIR-NUAGE

Un expert du milieu Noir-Nuage sera capable de déceler la présence d'une concentration importante de shankréatures en un lieu donné, simplement en observant le Noir-Nuage.
En termes techniques, lorsqu'un groupe de serviteurs de l'Obscur est rassemblé en un lieu, les Marcheurs experts dans le milieu du Noir-Nuage ont une chance de repérer cette concentration de loin. Attention, ne demandez pas subitement un jet aux joueurs, car ces derniers se douteront que quelque chose les attend, même si le test échoue. Pour éviter cela, vous devrez soit demander régulièrement de tels tests, même lorsqu'il n'y a pas de danger, soit attendre que les joueurs vous demandent d'eux-mêmes s'ils remarquent quelque chose.
Le jet à effectuer est : Survie + Noir-Nuage. Le SR dépend du nombre de créatures rassemblées sur une zone de 1000 m².

NOMBRE DE SHANKRÉATURES	SEUIL DE RÉUSSITE
Une dizaine	*SR 5*
Entre 10 et 20	*SR 4*
Plus de 20	*SR 3*

Un Nuage Mystique

Le Noir-Nuage est l'arme ultime du Seigneur Shankr, car il lui permet de communiquer avec l'ensemble des forces shankr, et ce, presque n'importe où sur Sombre-Terre. Le seul rempart à cette toile sombre est représenté par les stallites, qui demeurent infranchissables à l'influence du Noir-Nuage à cause de la lumière mystique des Runkas endormis. C'est principalement pour cette raison que les flots de shankréatures, manquant d'organisation, n'ont que rarement réussi à envahir ces forteresses de lumière.
Toutefois, il faut garder à l'esprit que le Seigneur Shankr est une entité surnaturelle démesurée par rapport à n'importe quelle autre créature vivante. Il est, par conséquent, incapable de communiquer des ordres clairs, car il ne parvient pas à appréhender des considérations matérielles telles que la distance ou le temps. De ce fait, le Seigneur Shankr se borne bien souvent à rassembler ses troupes en un point précis afin de leur faire livrer bataille. Ses ordres sont constitués d'impulsions mentales qui transitent par les flux du Noir-Nuage, jusqu'à pénétrer l'esprit de la cible. Sauf rares exceptions, la cible d'une impulsion mentale doit obligatoirement être contaminée pour percevoir ces messages. Parfois, le Seigneur Shankr parvient à être plus précis, en envoyant des visions sous forme de flashes à ses créatures les plus intelligentes (et notamment les Seigneurs du Fléau).
Le Seigneur Shankr n'a pas le monopole de l'utilisation du réseau mystique constitué par le Noir-Nuage. Les Seigneurs du Fléau peuvent eux aussi l'utiliser en de rares occasions, lorsque le besoin s'en fait sentir. On raconte que certains Initiés de la Maison Harckon parviennent également à percer les secrets du

Noir-Nuage à certains moments de leur vie. Toutefois, seul le Seigneur Shankr a réellement la capacité de rassembler des centaines de shankréatures et de leur faire traverser des milliers de kilomètres pour arriver à ses fins.
En tant que MJ, vous devez néanmoins utiliser ce pouvoir avec parcimonie, car le Seigneur Shankr redoute d'être plus facilement repéré en utilisant le Noir-Nuage. Il semblerait que les Runkas confèrent à certains Élus le pouvoir d'interférer dans la toile sombre et même de remonter certains flux jusqu'à leur source.

UN POUVOIR ENCORE MÉCONNU

Les utilisations possibles des flux du Noir-Nuage n'en sont encore qu'à leur début et il s'agit là d'un des grands chantiers de la Maison Harckon. Les créatures intelligentes contaminées n'ont de cesse d'essayer de comprendre le fonctionnement chaotique du réseau sombre pour y puiser de nouveaux pouvoirs. On parle déjà de communautés d'Adaptés qui auraient appris à déplacer leur esprit à travers les flux du Noir-Nuage pour observer à distance une région lointaine. On raconte également que certaines personnes non contaminées seraient pourvues d'une sensibilité accrue aux messages transmis par les flux et qu'elles seraient à même de les percevoir. Une seule chose est sûre : le Noir-Nuage est loin d'avoir révélé tous ses secrets…

2.2 - L'ARCHESSENCE SHANKR

Appelée aussi Archessence Sombre ou Darkessence, cette substance est unanimement reconnue des Marcheurs de Sombre-Terre comme une calamité à éviter à tout prix. Son contact, s'il ne vous tue pas, entraîne une contamination souvent irrémédiable nommée, chez ces courageux baroudeurs, la « maladie de l'Obscur ». Véritable plaie, le seul moyen connu jusque-là par les Marcheurs pour lutter contre elle est le feu… ou la fuite.

NATURE DE L'ARCHESSENCE SHANKR

La Darkessence est la matière chaotique par excellence. Douée d'une capacité d'adaptation hors du commun, elle est capable de fusionner avec n'importe quelle matière organique. Pure, elle prend la forme d'un liquide visqueux noir profond, d'un froid intense. On la trouve sous cette forme, en faible quantité, dans les endroits les plus mortels de l'Obscur, comme les Mortezones. Mais la Darkessence est avant tout un parasite : au contact de la peau, du sang ou des muqueuses d'un être vivant, elle fusionne avec les cellules de la victime et dénature aussi bien au niveau physique que psychique ce porteur. Le danger d'être contaminé ne provient donc pas uniquement du fait de rentrer en contact avec de l'Archessence pure mais aussi de celui d'être blessé par un être lui-même contaminé.
Cette substance n'a pas d'égale sur Sombre-Terre et pour cause : l'Archessence Shankr constitue l'essence même des Enfants du Vide. Plus que leur sang ou tout autre composant des Shankr, elle forme ce que l'on appelle leur « corps » à elle seule. La Darkessence que l'on trouve sur Sombre-Terre, pure ou véhiculée, provient de deux origines différentes : l'une est celle issue des batailles passées, où des Shankr, blessés par des Runkas, perdirent du « sang » ; l'autre est celle que le Seigneur a générée durant les trois siècles écoulés depuis le Grand Cataclysme.

LIEN AVEC LE SEIGNEUR

À l'instar du mercure qui a la capacité de se reformer après avoir été dispersé, le Shankr peut ressentir les émanations de la Darkessence, et réciproquement. Depuis sa venue sur Sombre-Terre, le Seigneur s'est évertué à s'approprier l'Archessence déjà présente sur la planète, par le biais de shankréatures ou du Noir-Nuage. Aujourd'hui, toute la Darkessence contenue sur Sombre-Terre, et ceci quelle que soit sa forme, fait partie intégrante du Seigneur. Ainsi toute créature nouvellement contaminée devient une extension, un appendice du Shankr, que ce dernier va pouvoir utiliser à son gré.

LA CONTAMINATION

La contamination survient lorsqu'un être vivant (humain, animal ou végétal) entre en contact avec l'une des formes de l'Archessence Shankr. On distingue quatre niveaux de contamination, précédemment décrits dans le supplément Les Marcheurs. En résumé, le niveau 4 représente une contamination avec de l'Archessence pure, le niveau 3, une blessure occasionnée par une shankréature, le niveau 2 une blessure occasionnée par un Sombre-Fils ou une créature modifiée par l'Archessence sans pour autant être classée parmi les shankréatures et le niveau 1 peut représenter simplement une trop longue période passée dans l'Obscur, une traversée de Mortezone, où la compagnie d'un animal apprivoisé lui-même teinté d'Archessence Sombre. La contamination n'est pas automatique, mais relève de la volonté du Shankr, ou, dans le cas de créatures faiblement contaminées, de la volonté naturelle et instinctive de transmettre leur patrimoine génétique.

Influence du Seigneur

À l'instar des humains qui ont un pouvoir sur les différentes parties de leur corps, le Seigneur peut influencer les créatures contaminées à l'Archessence Shankr. Plus la contamination sera d'un niveau élevé, plus le pouvoir du Shankr sera grand. Cette influence va se traduire par des pulsions intimées par le Seigneur en réponse à des manifestations de ses ennemis : la lumière, la chaleur, l'ordre sont autant de stimuli auxquels les contaminés devront répondre. Il est important de différencier les effets de la contamination concernant les humains de ceux concernant les animaux, à cause de la complexité de l'intelligence humaine par rapport à l'instinct de survie et de reproduction du règne animal. Les minéraux et les végétaux sont, quant à eux, des cas à part qui seront traités ensemble un peu plus loin.

Conséquences sur les animaux

Quel que soit le niveau de contamination d'un animal, l'Archessence Shankr aura pour effet de réveiller ou d'exacerber sa sauvagerie inhérente. Par exemple, des cerbères ou des urs dressés deviendront incontrôlables à partir d'une contamination de niveau 2. Au niveau physique, les armes naturelles s'aiguiseront et seront plus mortelles, l'ossature et la musculature deviendront impressionnantes, et l'endurance sera décuplée. Ces animaux contaminés sont contraints de rôder dans l'Obscur, tant il est inconcevable de trouver dans des stallites de tels monstres. Par le biais du Noir-Nuage, ils subissent donc l'influence constante du Seigneur Shankr. Les convois dirigés par des Marcheurs en sont les victimes exclusives, puisqu'eux seuls apportent la lumière des stallites dans l'Obscur. Mais les attaques de brouilles, les charges d'urikans ou de razorbacks, les traques de voulpes, sont les conséquences d'une grande agressivité, plus que d'une volonté maligne. Le Shankr a, en fait, très peu de pouvoir sur les animaux, qu'il peut tout au plus orienter vers une destination qui servira ses intérêts. La sauvagerie des animaux contaminés fera le reste.

L'Archessence Sombre a engendré, au cours des siècles, des anomalies biologiques. Par exemple, depuis le Grand Cataclysme, on peut trouver sur Sombre-Terre des reptiles à sang chaud ou des urs d'une taille avoisinant les 5 mètres au garrot. La plupart des animaux ayant survécu au cataclysme sont faiblement contaminés. C'est d'ailleurs souvent grâce à la Darkessence que cela s'est avéré possible.

Conséquences sur les végétaux et les minéraux

Immobiles, démunis d'organes de raisonnement, les végétaux et les minéraux sont des supports adéquats à l'Archessence Sombre pour devenir des pièges terrifiants. Le contact avec la substance noire provoquera uniquement des mutations de l'espèce touchée, et non des bouleversements psychiques, ni une création de conscience. Pour les végétaux, cela ira de la contamination de plantes comestibles, qui contamineront à leur tour ceux qui les ingéreront, à des espèces géantes qui, à l'instar des plantes carnivores, seront capables de mouvements limités pour attraper des proies et lentement les digérer.

On recense peu de minéraux contaminés, le seul exemple connu étant ces gigantesques étendues de boue teintées d'Archessence pure, tentant de phagocyter toutes les créatures passant à

EFFETS DE LA SOMBRE CONTAMINATION

MODIFICATIONS SUR L'ÊTRE HUMAIN

- Griffes : Maîtrise de base = Niveau de contamination + 1 ; Dommages : (Force) + 1
- Dents : Maîtrise de base = Niveau de contamination ; Dommages : (Force) + 2
- Peau : 1 point d'armure
- Talent Agresser : +1 point par Niveau de Contamination
- Points de Vie : +1 par Niveau de Contamination
- Nyctalopie (Sens) : Score de base = Niveau de Contamination
- Handicap : -1 dé par niveau de contamination à toutes ses actions (sauf le Talent Agresser) dans les stallites ou à la lumière du soleil



proximité par le biais de projections ou d'animations de tentacules boueux (ces étendues sont désignées sous le terme d'« Algue Tueuse » par les Marcheurs). Les Marcheurs confrontés à ces manifestations affirment que ces végétaux ou ces minéraux ont une conscience propre. C'est l'Archessence elle-même qui rend actifs en permanence ces pièges naturels.

Conséquences sur les humains

L'Archessence Shankr a le même effet sur le métabolisme humain que sur celui des animaux. Mais la complexité de l'intelligence humaine rend particulière l'action de la Darkessence sur le psychisme. Face à des pulsions intimées par le Seigneur, l'être humain contaminé garde une interprétation personnelle quant à la mise en œuvre de ces ordres. Il peut arriver à ses fins de différentes manières, tout en restant dans la ligne de conduite dictée par le Shankr.

Au sein d'un stallite, le Seigneur n'a plus de contrôle direct sur le contaminé. Ce dernier se retrouve livré à lui-même, débarrassé de cette présence qui lui dicte ses actions lorsqu'il se trouve dans l'Obscur. Mais l'Archessence contenue dans son corps continue à agir. Le contaminé sera plus ou moins gêné par la lumière et la chaleur suivant son niveau de contamination, et mettra tout en œuvre pour échapper à ces deux pendants de la lumière : la fuite ou la destruction devant des sources lumineuses ou de chaleur sont les deux alternatives les plus souvent rencontrées.

Jouer un personnage contaminé

La contamination, qui n'est pas une fin en soi, peut être, en revanche, un élément supplémentaire permettant de créer du jeu ou des interactions. Nous traiterons dans un premier temps le cas des humains non investis par l'Alliage Céleste de la Maison Druwed. Lorsque survient la contamination, qui reste avant toute chose une décision délibérée du MJ (aidée, le cas échéant, par un jet de dés), il convient tout d'abord de déterminer le niveau de celle-ci. Une contamination par de l'Archessence Shankr pure, c'est à dire de niveau 4, rend le personnage incontrôlable et fait de lui un personnage non joueur, lorsque la mutation est achevée. Les meneurs de jeu ont tout intérêt à se servir de cet élément dramatique du jeu : la rencontre avec un ancien compagnon des PJ contaminé à ce niveau aura beaucoup plus d'impact qu'un simple combat contre une shankréature quelconque. Si, en revanche, la contamination est moindre, c'est-à-dire de 1, 2 voire 3 jusqu'à un certain point (comme nous le verrons plus tard), le personnage reste parfaitement jouable.

LA TRANSFORMATION PHYSIQUE

Une fois le niveau de contamination déterminé, la mutation physique de l'individu commence. La durée de celle-ci dépend fortement de l'endroit où le personnage se trouve. Dans l'Obscur, la transformation s'effectuera en 4 mois, pour



une contamination de niveau I, en I mois pour le niveau 2 et en I semaine pour le niveau 3. Au sein d'un stallite, la lumière et la chaleur ralentissent considérablement l'action de l'Archessence sombre. Les temps de mutation y sont triplés.

La transformation agit sur le métabolisme du contaminé : son ossature se renforce, ses muscles augmentent de volume, ses ongles deviennent acérés et peuvent être considérés en fin de cycle comme des griffes, la peau fonce concentriquement à partir du point de contamination, les mâchoires deviennent proéminentes et garnies de dents pointues. La vue du personnage va, elle aussi, lentement se modifier : dans l'Obscurité, il distinguera de mieux en mieux tous les éléments de son champ de vision. Même la démarche du contaminé est affectée : il marche d'un pas lourd et sans grâce, les bras ballants. Les habitudes alimentaires du personnage se restreignent progressivement à un seul type de nourriture : de la viande crue. Ces effets sont à tempérer dans le cas d'une contamination de niveau I, qui reste tout de même mineure. En revanche, dans le cas d'une contamination de niveau 3, les MJ ne devront pas hésiter à exagérer les mutations précédemment décrites : à ce niveau, le personnage contaminé n'aura plus d'humain que la forme humanoïde. En termes de jeu, pour simuler cette transformation physique du personnage, considérez que son talent Agresser et ses points de vie sont augmentés de I point par niveau de contamination. De plus, il développe un nouveau talent Nyctalope lié à la capacité Sens, et qui aura pour score de base son niveau de contamination.

Durant la transformation physique, le personnage va commencer à ressentir une gêne par rapport à la lumière et la chaleur, qui trouvera son apogée lorsque la mutation sera complète. À partir de ce moment, la vie dans un stallite devient douloureuse. Une fois la transformation achevée, la vue du contaminé sera trouble à la lumière du jour, et le contact des rayons du soleil sur sa peau occasionnera une douleur lancinante. En termes de jeu, le personnage souffrira d'un malus de I point par niveau de contamination à toutes ses actions tant qu'il se trouvera dans un stallite en plein jour. La seule exception à cette règle concerne le talent Agresser : l'engagement dans un combat à mains nues et la soif de sang transcenderont, en effet, la gêne occasionnée par la lumière.

LA TRANSFORMATION PSYCHIQUE

La contamination ne se borne pas à une mutation physique. Une fois que l'Archessence Sombre est profondément ancrée dans chaque cellule de son hôte, elle corrompt peu à peu son esprit. Le Seigneur Shankr peut, dès lors, intimer des ordres au contaminé tant que celui-ci ne se trouve pas dans un stallite. Ces ordres revêtent l'apparence de pulsions souvent destructrices, des images qui poussent la victime à commettre des actions contre nature. Au sein d'un stallite, le Shankr n'est plus en relation avec le contaminé, mais l'Archessence Sombre prend le relais et dicte à son hôte son comportement. Ainsi, rendu plus sauvage à cause de la Darkessence, un personnage contaminé devra être interprété d'une manière plus bestiale qu'à son habitude au sein d'un stallite. S'il se sent acculé, il deviendra enragé et se battra frénétiquement, s'il est terrorisé par une source de lumière ou de chaleur, il cherchera à fuir ou à détruire la cause de ses troubles.

Heureusement, contrairement à la transformation physique qui est inévitable, un contaminé peut tenter de résister à ces pulsions générées par le Shankr ou l'Archessence. La manière de résister aux pulsions est précisée dans le paragraphe suivant.

LES POINTS TÉNÉBREUX

La résistance du contaminé aux pulsions du Seigneur Shankr et l'emprise progressive des ténèbres sur ce dernier peuvent varier au cours du temps. En effet, un personnage possédant un grand contrôle sur lui-même peut repousser les pulsions du Shankr, tout comme un autre peut-être harcelé sans cesse et devenir un véritable pantin. Un système permet de simuler cela : les points ténébreux. Ils représentent une échelle à 6 échelons qui relient 2 niveaux différents de contamination.

DES ATTRAITS DU CÔTÉ OBSCUR DE L'ARCHESSENCE

Attention ! Le but de Dark Earth n'est en aucune façon de jouer des personnages contaminés. La contamination reste avant toute chose une décision exclusive du meneur de jeu, lui servant à créer du jeu ou à limiter des personnages trop puissants (dans tous les sens du terme). Pour des raisons évidentes propres à l'esprit des habitants de Sombre-Terre, une limite est fixée à partir de laquelle tout personnage contaminé devient un PNJ de manière définitive. Cette limite est atteinte quand un personnage contaminé au niveau 3 obtient son cinquième point ténébreux.

En pratique, un personnage venant d'être contaminé possède I point ténébreux, quel que soit son niveau de contamination. Par la suite, face à une situation contraire à la nature du Shankr ou de la Darkessence (par exemple pour chaque mois passé dans un stallite pour une contamination de niveau I, pour chaque semaine passée dans un stallite pour une contamination de niveau 2, pour chaque jour passé dans un stallite pour un niveau 3), ou pendant un combat où les instincts bestiaux de l'homme resurgissent, le joueur devra effectuer un test de Trempe + Résister contre un seuil de réussite (SR) égal au nombre actuel de points ténébreux du personnage. Si le nombre de réussite est supérieur ou égal à ce SR, le personnage résiste à la pulsion initiant le test, mais ne reste pas impassible : c'est au joueur de faire de son mieux pour simuler l'effort de volonté effectué. Si le nombre de réussite est inférieur au SR, le personnage « gagne » immédiatement un nouveau point ténébreux et doit obéir à la pulsion. Si cela s'avère nécessaire, le MJ peut jouer temporairement ce personnage comme un PNJ.

Si au cours d'un test, le joueur effectue une maladresse (uniquement des I obtenus), il gagne I point ténébreux supplémentaire. Inversement, si le jet ne comporte que des 6, le personnage perd I point ténébreux ; en effet, on peut considérer que, dans ce cas, le personnage contaminé ne se contente pas de résister à la pulsion, mais la repousse en prenant un ascendant moral important.
Enfin, l'énergie peut être utilisée à chacun de ces tests, mais dans une certaine limite : on ne peut pas engager plus d'énergie que de points ténébreux actuellement possédés.

Exemple : *Kyrster le Marcheur est contaminé au niveau 2. Suite à différentes mésaventures dans l'Obscur, il possède actuellement 3 points ténébreux. Une nuit, rôdant dans des ruines, il tombe sur un campement de 3 autres Marcheurs. Un feu crépite, les luxances sont allumées. Kyrster, observant la scène avec envie, ressent soudainement le besoin de tuer ces hommes (le Shankr n'apprécie pas les Marcheurs, ni la lumière...). Pour résister à cette pulsion, le joueur de Kyrster doit effectuer un test de Trempe + Résister de difficulté 3. Kyrster a 3 en Hargne et 4 en Survie. Il pourrait donc en temps ordinaire engager 4 points d'énergie, mais son total de points ténébreux le limite à 3.*

ATTEINDRE LES LIMITES

Au cours du jeu un personnage contaminé peut donc se retrouver avec 6 points ténébreux ou aucun, au sein d'un niveau de contamination. Le personnage dans ce cas est arrivé à un seuil important.

◆ 6 points ténébreux : Si le personnage échoue à un test alors qu'il possède déjà 6 points ténébreux, l'Archessence sombre se remet à modifier le métabolisme du malheureux. Le personnage devient contaminé d'un niveau supérieur et il possède au sein de ce nouveau niveau un nombre de points ténébreux égal à ce niveau.

Exemple : *Kyrster, le Marcheur contaminé, a cédé de plus en plus aux pulsions du Shankr, et s'est retrouvé avec 6 points ténébreux au niveau 2 de contamination. Revenant d'une chasse infructueuse dans l'Obscur, il est hélé par un Marcheur blessé qui lui demande son*

TRANSFORMATION D'UN HUMAIN EN SHANKRÉATURE

Lorsqu'un humain, contaminé, se transforme en shankréature, quelle forme va-t-il revêtir ? Va-t-il devenir un Écorché ? Une Gueule Cassée ? Un Hurlant ?
La réponse est qu'il peut, potentiellement, se transformer en n'importe laquelle des shankréatures d'origine humaine. En fait, la métamorphose dépend de plusieurs facteurs psychologiques et physiologiques extrêmement complexes. Concrètement, le MJ devra s'en remettre au hasard, et déterminer par des jets de dés le type de shankréature (nécessairement d'origine humaine) que deviendra, à terme, le contaminé.
Voici un exemple de table, regroupant les shankréatures d'origine humaine du livret 2 de Dark Earth et celles décrites dans le présent supplément. Le MJ est parfaitement libre de créer sa propre table et d'y ajouter de nouvelles shankréatures :

Lancez ID6 et consultez la table suivante :

RÉSULTAT DU DÉ	TYPE DE SHANKRÉATURE
1	Écorché (livret 2 DkE)
2	Ghast entonnante (livret 2 DkE)
3	Hurlant
4	Oepicanthus
5	Sédarm
6	Gueule Cassée (livret 2 DkE) ou Kharnit (*)

(*) Relancer un dé : 1 – 3 : Gueule Cassée, 4 – 6 : Kharnit

RÉCAPITULATIF DU PROCESSUS DE CONTAMINATION SUR LES HUMAINS

HUMAIN NON INITIÉ :
entièrement vulnérable à tous les niveaux de contamination, de 1 à 4. Les blessures provoquées par les créatures contaminées ne sont, en revanche, pas aggravées.

INITIÉ :
La blessure, avant le jet de Résistance de l'Initié, est automatiquement aggravée de 1 point. On distingue ensuite deux cas de figure :
◆ Agresseur contaminé au niveau 1 ou 2 :
Si son jet de Résistance ne lui permet pas d'annuler totalement la perte finale de points de vie de la blessure, l'Initié perd provisoirement 1 point de maîtrise d'un ou 2 de ses pouvoirs runkass, selon le niveau de contamination de son agresseur. S'il lui reste au moins un pouvoir runka au niveau 1, l'Initié n'est pas contaminé par son agresseur, même si ce dernier l'a blessé.
Si, en revanche, l'Initié a perdu tous ses pouvoirs runkass à la suite des blessures qui lui ont été infligées, il redevient un humain normal (l'Alliage Céleste a été consumé) et subit la contamination de son adversaire, au même niveau que lui.

◆ Agresseur contaminé au niveau 3 ou 4 : L'Initié sera contaminé au même niveau que son agresseur si ce dernier parvient à lui infliger une blessure. L'Initié perd alors, chaque jour et de manière irrémédiable et définitive, un niveau de maîtrise pour un de ses pouvoirs runkass, déterminé aléatoirement. Quand les niveaux de tous ses pouvoirs runkass ont été réduits à zéro, la métamorphose physique commence.

aide. À la vue du sang, Kyrster est saisi d'une pulsion lui intimant d'attaquer et d'achever le blessé. Pour y résister, il doit procéder à un test de Trempe + Résister contre un SR de 6. Kyrster échoue. Il attaque le pauvre Marcheur, l'achève, et boit son sang. Kyrster ayant échoué à son test alors qu'il possédait 6 points ténébreux, il passe au niveau supérieur de contamination, soit 3, et possédera 3 points ténébreux.

◆ Aucun point ténébreux : Par des actes de volonté hors du commun, un personnage peut se retrouver sans aucun point ténébreux. Il y a alors rémission de la contamination. Pour rester dans cet état, le personnage devra rester dans un stallite tant qu'il ne sera pas totalement débarrassé de l'Archessence Sombre qui est en lui. En revanche, au bout d'une semaine passée dans l'Obscur pour un contaminé de niveau 1, au bout d'un jour pour un niveau 2 ou au bout d'une heure pour un niveau 3, le personnage récupère automatiquement 1 point ténébreux.

Remarque : *On constate, avec ce système de points ténébreux, qu'un personnage contaminé, lorsqu'il se rapproche du niveau supérieur de contamination, a de plus en plus de mal à résister aux pulsions. C'est un effet induit par le Shankr. Une fois un nouveau palier de contamination franchi, en revanche, le personnage dispose d'un petit répit, et pourra un peu plus facilement se contrôler. Mais il se rapproche du seuil fatidique où il se transformera en shankréature incontrôlable, ce seuil étant atteint, rappelons-le, au cinquième point ténébreux du niveau 3 de contamination. À ce moment-là, le joueur remet sa fiche au PJ, et ne pourra plus interpréter son personnage.*

ALLIAGE CÉLESTE CONTRE DARKESSENCE

Les Initiés qui ont reçu en eux l'Alliage Céleste bénéficient tous du pouvoir Résistance à la Darkessence. Ce dernier leur offre une protection contre la contamination de niveau 1 ou 2. Mais les Initiés ne sortent malgré tout pas indemnes de tels affrontements, qui peuvent affecter leurs pouvoirs runkass.
Lors d'un combat entre une créature contaminée et un Initié greffé, il y aura toujours volonté de contamination de la part de la shankréature dès que l'usage de l'Alliage Céleste sera flagrant. Si la créature est contaminée au niveau 3 ou 4, l'Initié est traité comme un humain normal vis-à-vis de la contamination.
Chaque blessure que subit l'Initié lui occasionne une perte supplémentaire de 1 point de vie, dûe à la brûlure qu'occasionne le contact de l'Alliage céleste avec la Darkessence (mais l'Initié a toujours droit à son jet de Résistance pour réduire les dégâts encaissés).
De plus, dès qu'une attaque de la créature contaminée occasionne une perte de points de vie (après le jet de Résistance de l'Initié), les pouvoirs runkass sont affectés : pour chaque niveau de contamination de la créature, il convient de procéder à un jet aléatoire parmi les pouvoirs de l'Initié. Le pouvoir ainsi tiré au sort voit son niveau de

maîtrise baisser de 1. Si le jet désigne un pouvoir qui a déjà un niveau de maîtrise à 0, il faut relancer le dé. En quelque sorte, c'est l'ensemble des niveaux de maîtrise d'un Initié qui lui assure une protection contre la Darkessence de niveau 1 ou 2.

Exemple : *Vala, l'Initiée de la Maison Kyrim, est blessée au cours d'un combat contre un Sombre-Fils. Vala doit subir une perte de 4 points de vie suite à l'attaque de son adversaire, auxquels il convient d'ajouter 1 point supplémentaire dû à la réaction entre la Darkessence et l'Alliage Céleste qui coule dans le sang de Vala, pour un total de 5 points. Après avoir effectué son jet de Résistance, Vala réduit de 2 points la perte de points de vie et encaisse une blessure effective de 3 points. Vala va donc perdre aléatoirement 1 niveau de maîtrise d'un de ses pouvoirs runkass et ce, un nombre de fois égal au niveau de la créature contaminée, soit 2 dans le cas du Sombre-Fils. Malgré cette perte, provisoire (comme indiqué un peu plus loin), Vala a au moins la satisfaction de n'être pas contaminée.*

Dans tous les cas, si au cours du combat ou de l'exposition à la Darkessence, l'Initié ne possède plus aucun pouvoir, il redevient un humain normal, à présent contaminé (du même niveau que la créature responsable de cela). Sa flamme intérieure est définitivement consumée…

Si l'Initié, même victorieux, a été confronté à une contamination de niveau 3 ou 4 et qu'il a reçu des blessures, il est à présent contaminé. De la même manière que lors du combat ou de l'exposition, l'Alliage Céleste devient inactif et se consume peu à peu. L'Initié ne peut plus se servir de ses pouvoirs runkass (son esprit affecté par la Darkessence ne peut plus comprendre la lumière mystique des Stellaires) et chaque jour, il perd 1 niveau de maîtrise déterminé aléatoirement. Lorsqu'il ne possède plus aucun niveau de maîtrise, la mutation physique commence.

Dans tous les autres cas, c'est-à-dire si l'Initié sort d'une confrontation avec de l'Archessence Shankr de niveau 1 ou 2 et qu'il lui reste des pouvoirs runkass, il récupère chaque jour 1 niveau de maîtrise, en commençant par les pouvoirs de son clan principal, puis de manière aléatoire entre les pouvoirs affaiblis.

◆ Note : l'Archessence Shankr est un moyen en soi de se débarrasser de l'Alliage Céleste, bien qu'extrêmement dangereux. Cela peut être une alternative pour un Initié greffé ayant perdu la foi (bien qu'ils soient rares) et voulant éliminer l'Archessence Runka présente en lui… ou une arme terrible des agents du Shankr pour affaiblir les Maisons.

LA VIE D'UN CONTAMINÉ

La maladie de l'Obscur est un fléau connu de la quasi-totalité des habitants de Sombre-Terre. Les victimes de cette maladie deviennent des parias, quand ils ne sont pas lynchés. Le monde profane ne connaît aucune voie de guérison face à ce mal et se contente donc de l'éradiquer sous toutes ses formes. Les quarantaines mises en place dans les haltes des stallites sont la première barrière que nombre de contaminés n'arrivent pas à franchir. En connaissance de fait, le contaminé, pour peu qu'il sache qu'il est atteint, fera tout pour dissimuler son état. Malgré tout, certains indices physiques ne trompent pas et finissent rapidement par attirer l'attention. Il reste alors peu d'alternatives au malheureux. La Légion des Damnés est l'un des exemples illustrant l'incapacité de l'humanité à solutionner les problèmes de la maladie de l'Obscur.

LA GUÉRISON

Guérir d'une contamination reste dans le domaine du possible, bien que les possesseurs de ce savoir l'utilisent avec parcimonie. Les Maisons d'Initiés savent que l'exposition prolongée d'un contaminé face à une pierre runka ou le séjour dans un tombeau à rêve peuvent le sauver, bien que cela entraîne un affaiblissement de la pierre ou du Runka endormi. Pour cette raison, seuls les plus méritants reçoivent cette grâce.

En termes de jeu, un personnage-joueur contaminé devra posséder un statut de 4 ou plus au sein des Maisons pour qu'on accède à sa requête. De plus, il ne devra être contaminé qu'au niveau 1 ou 2 ; en effet pour les niveaux 3 et 4, la concentration d'Archessence Shankr est trop forte, et le contact avec la lumière Runka aura pour effet d'annihiler la matière. Cela entraînerait la mort immédiate du contaminé.

Pour les autres, Rusk a mentionné, dans ses Carnets de l'Obscur, des lieux où il serait possible de soigner la maladie de l'Obscur (il en cite notamment un dans le supplément du même nom, la « Mesa des Lumineux »). Une expédition vers ces lieux peut faire l'objet d'un scénario palpitant, une course contre le temps durant laquelle le ou les contaminés devront lutter contre le sombre appel du Seigneur Shankr.

En attendant, la guérison et les épreuves pour y arriver sont laissées à l'entière discrétion du MJ. Mais même une fois guéri, le personnage portera des séquelles physiques qui affecteront sa vie sociale, et feront en sorte qu'il n'oublie jamais l'empreinte des Ténèbres.

2.3 - LES POUVOIRS SHANKR

Si l'Alliage Céleste permet, depuis peu, aux Initiés de disposer de pouvoirs runkass, les serviteurs du Shankr bénéficient depuis bien longtemps de pouvoirs shankr que leur confère la Darkessence qui coule dans leurs veines.
L'utilisation des pouvoirs shankr fonctionne selon un principe similaire à celui des pouvoirs runkass, d'où un certain nombre de similitudes dans les règles qui vous sont présentées ci-après. Bien entendu, le Shankr a ses particularités et ses mystères, que les Initiés risquent de découvrir dans la douleur.

FORMAT, TERMES ET PRÉSENTATION

Si les pouvoirs des Initiés sont directement liés aux douze Stellaires, ceux des shankréatures dépendent, eux, des six Singularités qui caractérisent le Shankr : la Peur, les Ténèbres, le Mensonge, le Chaos, la Douleur et le Froid. Le livret 2 de Dark Earth (p. 55) présentait déjà huit pouvoirs. La liste qui va suivre les reprend, en les détaillant, et en proposera en tout 3 par Singularité, soit un total de dix-huit pouvoirs shankr. À cela s'ajoutent les pouvoirs communs à toutes les shankréatures. Notons, enfin, que les six entités appelées Seigneurs du Fléau possèdent un pouvoir spécial individuel très puissant, propre à la Singularité dont ils sont chacun issus.
Avant de donner la liste des pouvoirs shankr et leurs effets, il convient de passer en revue les différentes notions qui caractérisent les shankréatures et leurs pouvoirs, et de rappeler le principe de fonctionnement de ces pouvoirs.

Le Cœur Sombre

Le Cœur Sombre représente le foyer d'énergie Shankr dont dispose la shankréature. Une shankréature, pour survivre, est contrainte d'alimenter son Cœur Sombre, en drainant l'énergie vitale de ses victimes. En général, plus la valeur du Cœur Sombre est élevée, plus la créature est puissante. Le Cœur Sombre d'une shankréature varie de 1 à 5. Les Seigneurs du Fléau, eux, possèdent un Cœur Sombre d'une valeur de 6. La valeur du Cœur Sombre représente le nombre de dés lancés par la créature lorsqu'elle tente d'activer un pouvoir, n'importe lequel (une shankréature maîtrise tous ses pouvoirs au même niveau).

L'Entropie Shankr

Le « carburant », ce qui permet à la shankréature d'activer un pouvoir (l'équivalent de l'Énergie Runka chez les Initiés) est l'Entropie Shankr. L'activation d'un pouvoir, qu'elle soit couronnée de succès ou non, nécessite la dépense d'1 point d'Entropie Shankr.
Le nombre de points d'Entropie Shankr dont dispose chaque shankréature est égal à : (Valeur du Cœur Sombre) + 1D6.
Ce total, défini au moment de la création de la shankréature, ne varie plus par la suite.
Le nombre maximum de points d'Entropie Shankr s'élève donc à 11 pour une shankréature ou un Initié de la Septième Maison, à 12 pour les Seigneurs du Fléau.

Récupération des points d'Entropie Shankr

La récupération des points d'Entropie Shankr est différente de celle des points d'Énergie pour les Initiés. Une shankréature, quelle qu'elle soit, récupère automatiquement 1 point d'Entropie par tranche de 24 heures passées dans l'Obscur (dans un stallite ou un lieu trop éclairé, la récupération de tels points est nulle).
Le seul moyen de récupérer des points d'Entropie plus rapidement consiste à utiliser le pouvoir Drain, commun à toutes les shankréatures, et détaillé un peu plus loin. Les points d'Énergie perdus par la victime se transforment alors en points d'Entropie Shankr, immédiatement disponibles pour la shankréature (sans dépasser, bien sûr, le total d'Entropie défini dans le paragraphe précédent).
Une shankréature dont les points d'Entropie Shankr tombent à zéro est soumise en permanence à des pulsions lui intimant de chasser des proies, aussi bien animales qu'humaines, pour drainer leur énergie vitale.

Choisir les pouvoirs des shankréatures

À la différence des Initiés, les shankréatures peuvent, potentiellement, maîtriser des pouvoirs issus de n'importe quelle Singularité Shankr (les Initiés, quant à eux, étant limités à une combinaison de pouvoirs issus des quatre Stellaires de leur Maison).
Dans les faits, c'est la combinaison de

ses pouvoirs qui détermine le type de shankréature. Ainsi, tous les écorchés possèdent les pouvoirs Drain (semaines) et Régénération, par exemple, et toutes les gueules cassées disposent des pouvoirs Drain à distance (mois) et Pitié. Si vous créez votre propre shankréature, vous pouvez soit définir au hasard le ou les pouvoirs qu'elle maîtrisera, ou alors les choisir, si vous avez une idée précise du type de créature que vous voulez engendrer. Dans tous les cas, une fois que vous avez obtenu le ou les pouvoirs liés à la shankréature, tous ses pairs disposeront des mêmes. Contrairement aux Initiés, les shankréatures ne possèdent pas beaucoup de pouvoirs. Outre les pouvoirs communs, une shankréature dispose en effet de 1 à 3 pouvoirs au maximum.

Seuls les Seigneurs du Fléau et les Initiés de la Septième Maison peuvent en posséder davantage.

Remarque : la seule limitation dans le choix des pouvoirs shankr est liée à l'origine de la shankréature : une shankréature d'origine humaine aura accès à tous les pouvoirs shankr sans exception, tandis qu'une shankréature d'origine animale ou végétale ne pourra pas accéder aux pouvoirs « intelligents » réservés aux shankréatures d'origine humaine (on en compte un par Singularité).

Lancer un pouvoir Shankr

Pour lancer un pouvoir shankr, la shankréature dépense 1 point d'Entropie Shankr, puis jette un nombre de dés égal à sa valeur en Cœur Sombre. Ce nombre de dés lancés est invariable, même lorsque la shankréature est blessée. Le seuil de réussite (SR), lui, est variable et dépend de plusieurs facteurs. Quoiqu'il arrive, il est important de garder à l'esprit qu'un pouvoir n'est jamais réussi d'avance, qu'il y aura toujours une opposition à vaincre pour parvenir à l'activer.

Le SR d'un Pouvoir Shankr est obtenu en lançant un certain nombre de dés. Ce nombre est soit égal à l'une des Capacités de la cible visée, soit égal à une valeur par défaut, précisée pour chaque Pouvoir Shankr. Le résultat obtenu en lançant les dés de l'opposition donne le SR à atteindre par la shankréature pour activer son pouvoir. Notez bien que ce SR ne peut jamais être nul. Si aucun succès n'a été obtenu en lançant les dés de la Valeur d'Opposition, le SR sera automatiquement fixé à 1.

Exemple : *Jonas et les autres membres de sa phalange de lumière ont sérieusement blessé et mis en fuite un Arakor. Jonas, très vindicatif, s'est lancé seul à sa poursuite pour l'achever. La shankréature, aux aguets, s'est réfugiée dans une caverne et décide de faire appel à son pouvoir Peur pour éloigner l'Initié. Le SR du pouvoir Peur est déterminé par la Trempe de Jonas, qui possède 3 dans cette capacité. Vincent, le joueur de Jonas, lance les 3 dés de sa Trempe et obtient 2 succès. Le SR est donc égal à 2. Le MJ lance alors, pour l'Arakor, un nombre de dés égal au Cœur Sombre de la shankréature, soit 3 dés. Il obtient 3 succès, ce qui suffit et dépasse même le SR requis. Jonas, saisi d'une peur panique, quitte la caverne à toutes jambes...*

Pouvoir Shankr et initiative

Lancer un pouvoir shankr est en moyenne nettement plus rapide que porter une attaque courante. L'initiative est donc automatiquement bonifiée de +3 dés. Mais la concentration nécessaire à l'activation du pouvoir ne permet pas à la shankréature d'attaquer de manière classique (griffes, morsure) au cours de la même passe d'armes. Elle peut, en revanche, consacrer des dés de son potentiel à la Défense.

Ainsi, durant une phase de combat, la shankréature qui veut lancer un pouvoir devra répartir les dés de son Potentiel de Combat (en général Hargne + Agresser) entre l'Initiative et la Défense, mais ne pourra consacrer aucun dé à l'Attaque, puisqu'il lui est impossible de lancer un pouvoir et d'attaquer physiquement dans la même passe d'armes. Elle devra, en outre, attribuer au minimum un dé dans l'Initiative, qui bénéficiera systématiquement d'un bonus de +3.

Exemple : *Kenan Madmon, le Marcheur, s'est fait attaqué par une Gueule Cassée lors d'une traversée en solitaire dans l'Obscur. Après trois passes d'armes, le combat se déroule plutôt bien pour Kenan, qui a pris le dessus et attend l'occasion de porter le coup de grâce. À la quatrième passe d'armes, la Gueule Cassée décide de lancer son pouvoir Pitié qui, s'il fonctionne, empêchera Kenan de l'attaquer durant 10 Passes. Comprenant que la shankréature s'apprête à activer un pouvoir shankr, Kenan cherche à obtenir l'initiative dans cette Passe, pour attaquer le monstre avant qu'il ait pu agir. Sur les 7 dés de son potentiel de combat, le Marcheur en consacre (secrètement) 4 à l'Initiative. Le MJ, qui gère le potentiel de combat de la Gueule Cassée (7 dés également), en consacre 2 à l'initiative. Dans un affrontement classique, Kenan agirait en premier, mais grâce aux bonus en initiative accordés aux pouvoirs shankr, la Gueule Cassée dispose de l'équivalent de (2 + 3 =) 5 dés d'Initiative. Malgré toute sa détermination, Kenan ne pourra empêcher la shankréature de lancer son pouvoir avant qu'il ait pu porter une attaque.*

Évolution de la maitrise des pouvoirs shankr

Contrairement aux Initiés, les shankréatures ne peuvent pas améliorer la maîtrise de leurs pouvoirs avec le temps. Elles acquièrent leur puissance immédiatement, ce qui n'est pas forcément une faiblesse, car cette puissance est supérieure à celle d'un Initié débutant.

Les cinq regles d'or

Elles ressemblent fortement aux cinq

RÉSUMÉ DES DIFFÉRENTES ÉTAPES NÉCESSAIRES POUR LANCER UN POUVOIR SHANKR

1 – La shankréature dépense 1 point d'Entropie Shankr.

2 – Le SR de l'opposition est établi. Le MJ ou le joueur lancent un certain nombre de dés (Capacité de la Cible ou Valeur par Défaut). Le nombre de réussites obtenu détermine le SR à atteindre par la shankréature (minimum 1).

3 - Initiative : Si la shankréature lance un pouvoir, elle peut se défendre, mais ne peut pas attaquer de manière classique (morsure, griffes). Elle doit consacrer au minimum 1 dé de son potentiel de combat dans l'initiative, et bénéficie automatiquement d'un bonus de +3 à cette initiative pour établir le moment où le pouvoir est lancé dans cette Passe.

4 – Activation du pouvoir : La shankréature lance un nombre de dés égal à son Cœur Sombre. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au SR précédemment déterminé, le pouvoir fonctionne normalement. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à ce SR, le pouvoir échoue.

5 – Application des effets. Si le pouvoir a fonctionné, on applique ses effets immédiatement. S'il a échoué, la shankréature ne pourra effectuer une nouvelle tentative qu'à la Passe suivante.

règles d'or des pouvoirs runkas, exceptée la perception de la cible, qui, pour les shankréatures, n'est pas uniquement visuelle, mais peut se faire à l'aide des autres sens.

◆ 1 – La shankréature doit percevoir sa cible (vue, ouïe ou odorat). Cette condition est automatiquement remplie si elle lance le pouvoir sur elle-même.

◆ 2 - La cible doit impérativement se trouver dans la zone de portée du pouvoir, précisée pour chacun d'eux.

◆ 3 - En général, une Cible non consentante résiste à un pouvoir shankr en lançant un nombre de dés égal à l'une de ses propres Capacités : Force, Hargne, Prestance, etc. Le résultat obtenu donnera le SR à atteindre par la shankréature. La même règle s'applique pour les cibles non douées de Raison (animaux), qu'elles soient consentantes ou pas.

◆ 4 - Lorsque le pouvoir est lancé non pas sur un être vivant mais sur un objet inanimé, c'est généralement une valeur appelée VD et précisée pour chaque pouvoir qui détermine directement (après que les dés ont été lancés) le SR que la shankréature doit obtenir.

◆ 5- Une shankréature bénéficie automatiquement de 2 dés supplémentaires à lancer pour résister aux effets d'un pouvoir shankr (si elle le souhaite). Ces dés doivent être lancés en plus des autres dés servant à établir le SR. Un Seigneur du Fléau, quant à lui, bénéficie automatiquement de 4 dés supplémentaires.

◆ Format des pouvoirs shankr : Avant de nous lancer dans la description des différents pouvoirs shankr, penchons-nous sur le format de présentation adopté, qui ne dépaysera pas ceux d'entre vous qui possèdent le supplément Les Initiés :

◆ Portée : la portée du pouvoir shankr, c'est à dire la distance maximale de son efficacité, mais également la distance maximale où le pouvoir peut être lancé par la shankréature. En général, cette portée est de 100 mètres, mais il existe quelques exceptions.

◆ Valeur d'opposition : Deux valeurs sont proposées. La première est celle dont ont se sert en général. La seconde est la Valeur par Défaut (VD), qu'on utilise quand la première valeur n'est pas applicable.
Lorsqu'une cible humaine non consentante ou une cible non douée de raison (Exemple : un animal) est visée, c'est la première valeur qui est privilégiée. Lorsque la cible est consentante, on utilise la plus petite valeur entre la première valeur et la VD. Pour tout autre cas litigieux, c'est la VD qui donne le nombre de dés à lancer pour établir le SR.
Le résultat obtenu en lançant ces dés donne le seuil de réussite (SR) que la shankréature doit atteindre pour que son pouvoir fonctionne (minimum 1).

◆ Durée : En général, cette durée est de 10 Passes, mais il existe quelques exceptions.

◆ Accessibilité : Cette rubrique précise si le pouvoir est accessible aux shankréatures de toutes origines ou uniquement aux shankréatures d'origine humaine.

◆ Manifestation : L'attitude adoptée par la shankréature lorsqu'elle active son pouvoir est ici décrite, ainsi que les effets secondaires que l'on peut observer.

◆ Effet : Les effets exact du pouvoir shankr sur la cible sont ici décrits.

Rappelons que chaque pouvoir consomme 1 point d'Entropie Shankr.

LISTE DES POUVOIRS SHANKR

On distingue 2 types de pouvoirs shankr. Les pouvoirs communs, que toutes les shankréatures, sans exception, possèdent, et les pouvoirs particuliers, qui sont propres à chaque type de shankréature.

POUVOIRS COMMUNS

Reconnaitre le Shankr

◆ Portée : Visuelle, olfactive ou auditive
Valeur d'opposition : Niveau de contamination de la cible/VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
Accessibilité : shankréatures de toutes origines
Manifestation : Les yeux de la shankréatures deviennent translucides durant 2 secondes.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à la shankréature de savoir si la cible détectée est contaminée ou pas. Si le pouvoir fonctionne, la shankréature connaîtra automatiquement le niveau de contamination exact de la cible.

CAS PARTICULIER : LES CIBLES CONSENTANTES

Lorsqu'une shankréature lance un sort sur une cible intelligente et consentante, le pouvoir shankr est en principe plus facile à lancer. Vous devez donc appliquer la règle suivante :
Prenez la plus petite valeur entre la Capacité d'opposition de la Cible et la VD (précisée pour chaque pouvoir) pour déterminer le nombre de dés à lancer pour obtenir le SR.

Drain

◆ Portée : Contact ou 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Énergie actuelle de la cible/VD : 4
◆ Durée : 1 passe
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : Tout le corps de la shankréature irradie d'un bref halo noir. La victime vieillit.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à la shankréature de drainer l'énergie vitale de sa proie (à ne pas confondre avec l'Énergie Runka), humaine ou animale. Selon les shankréatures, le Drain s'effectue au contact ou à distance, et fait vieillir la victime en jours, semaines, mois ou années (tout cela doit être précisé pour chaque type de shankréature).
Lorsqu'il s'effectue au contact, le pouvoir ne peut être activé que lorsque la proie a été blessée physiquement par la shankréature. Dès la Passe suivante, la shankréature peut alors activer son Drain.
Le Drain à distance est plus puissant, puisqu'il ne nécessite pas de blessure physique préalable de la part de la shankréature.
Si le pouvoir fonctionne, la victime perd définitivement 1 point de sa ressource Énergie + 1 point pour chaque succès obtenu par la shankréature au-delà du SR (on parle là de la valeur totale de la ressource Énergie, et non pas des points d'Énergie actuels de la cible). Pour chaque point d'Énergie perdu par la cible, la shankréature gagne 1 point d'Entropie Shankr. Si la cible perd tous ses points d'Énergie (en valeur totale, pas en valeur actuelle), elle subit immédiatement une contamination de niveau 3 (1 point ténébreux).
Chaque succès ainsi obtenu fait également vieillir la victime d'une unité de temps précisée pour le pouvoir (jour, semaine, mois ou année).

Remarque : Le pouvoir Drain ne nécessite pas de dépense de point d'Entropie de la part de la shankréature. Pour le reste, il fonctionne exactement comme un pouvoir shankr normal.

Exemple : *Une Ghast Entonnante tente de drainer Jonas, le Bâtisseur. Le drain de la Ghast Entonnante est de type contact (années). Lors de la première passe, la Ghast Entonnante a blessé physiquement Jonas. À la deuxième passe, elle peut donc tenter son drain. Le Cœur Sombre de la Ghast Entonnante est de 4, elle lancera donc 4 dés. La ressource Énergie de Jonas est au maximum de 8, mais son niveau actuel n'est que de 3. Vincent, le joueur de Jonas, lance 3 dés et obtient 2 succès, ce qui indique le SR que la shankréature doit atteindre pour réussir son drain. Le MJ lance 4 dés pour la Ghast Entonnante et obtient 4 succès. C'est 2 de plus que le SR établi par Jonas. Le pauvre Bâtisseur perd définitivement (1 + 2 =) 3 points d'Énergie. Son Énergie passe de 8 à 5. Jonas vieillit donc de 3 années, mais il a au moins la satisfaction de ne pas subir une sombre contamination.*

Nyctalope

◆ Portée : Visuelle
Valeur d'opposition : Non applicable (cas particulier)/ VD : 2
◆ Durée : permanente
Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : Aucune
◆ Effet : Ce pouvoir est un cas particulier, puisque son fonctionnement est automatique, et ne nécessite donc pas la dépense de point d'Entropie. Il permet à la shankréature d'être parfaitement nyctalope, et donc de ne souffrir d'aucun malus de perception lorsqu'elle se trouve dans l'Obscur. En revanche, dans les stallites ou à la lumière, la shankréature subit des malus, qui dépendent de sa contamination (-1 dé par niveau de contamination).

Sentir les émanations runkas

◆ Portée : 1 kilomètre
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance/VD

◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : Les yeux de la shankréature deviennent noirs et vides pendant 2 secondes
◆ Effet : Lorsqu'elle repère quelque chose et décide d'utiliser ce pouvoir, la shankréature pourra détecter les émanations invisibles d'Archessence Runka, qu'elles proviennent d'artefacts runkas, de Tombeaux à Rêves, d'Initiés ou d'Élus.

Immunité à l'Alliage Céleste

◆ Portée : Contact
◆ Valeur d'opposition : Non applicable (cas particulier)
◆ Durée : Permanente
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : La shankréature souffre de brûlures lors de la tentative de greffe d'Alliage Céleste
◆ Effet : Plus qu'un pouvoir shankr, il s'agit plutôt d'une particularité qui immunise toute shankréature à la greffe d'Alliage Céleste, et ce, de manière permanente et définitive. Si l'on tente de greffer à une shankréature l'Alliage Céleste, le rejet sera immédiat, l'Alliage Céleste, entièrement consumé, et la shankréature souffrira de brûlures lui occasionnant 6 points de dégâts (la shankréature a droit à un jet de Résistance).

Pouvoirs particuliers

1 - Singularité Ténèbres

Mimétisme Obscur

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Indice de la lumière environnante/VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : La shankréature prend une teinte gris-noir et se fond dans son environnement
◆ Effet : La shankréature ne peut lancer ce pouvoir que sur elle-même. Si le pouvoir fonctionne, la shankréature devient virtuellement invisible, tant qu'elle reste immobile. Dès qu'elle bouge ou qu'elle attaque, elle sera détectée par un jet réussi de Sens + Observer contre un SR 3 (ce test doit néanmoins être tenté à chaque Passe). Si l'observateur réussit son test, il repère la shankréature camouflée, et peut l'attaquer normalement. S'il échoue, il ne pourra pas l'attaquer durant la Passe en cours.

Repousser la Lumière

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Indice de la plus forte source de lumière aux alentours/VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : La shankréature tend ses mains vers la ou les sources de lumière, qui se diffractent avant de se dissoudre dans l'Obscurité environnante.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à la shankréature d'éliminer la lumière dans un rayon de 100 mètres autour d'elle. Repousser la Lumière ne fonctionne que sur les sources de lumière artificielles, et n'affecte donc pas la lumière du soleil, ni les pouvoirs runkass tel que Rayon Lumineux. Plongés dans l'Obscurité, les individus ne bénéficiant pas d'une vision nocturne (telle que celle dont disposent les Sombre-Fils et les shankréatures) souffrent d'un malus à tous leurs jets d'Agilité, de Hargne, de Sens, d'Arts Martiaux et de Survie. Ce malus varie de -1 dé à -4 dés selon le type d'obscurité (–2 dés en moyenne dans l'Obscur).

Sceau des Ténèbres

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance/VD : 4
◆ Durée : 1 an
◆ Accessibilité : shankréatures d'origine humaine
◆ Manifestation : La shankréature tend un doigt vers la cible, dont la peau devient noire comme de l'encre de seiche.
◆ Effet : La peau de la victime devient d'un noir absolu, et donc, absolument pas naturelle. Outre le préjudice social dont elle souffrira certainement dans les stallites, la victime est également marquée psychiquement et sera automatiquement « sentie » à distance (1 kilomètre) par n'importe quelle shankréature. Sceau des Ténèbres est donc le moyen, pour une shankréature, de marquer un adversaire, pour une raison ou une autre (par exemple, pour signaler aux shankréatures que cette proie est dangereuse et ne peut être combattue qu'en réunissant des forces importantes).

2 - Singularité Peur

Peur

◆ Portée : 50 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe/VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : À partir de la shankréature, une onde sphérique noirâtre est projetée jusqu'à 50 mètres.
◆ Effet : Le pouvoir est testé contre toute victime potentielle située à portée effective. Il faut donc procéder à des jets séparés pour chaque individu ou créature potentiellement visé. Les victimes sur lesquelles le pouvoir a fonctionné sont prises d'une peur panique et s'éloignent le plus vite possible de la créature jusqu'à sortir de la zone d'influence du pouvoir. Elles ne pourront tenter de se rapprocher de la shankréature qu'après les 10 Passes de durée du pouvoir Peur.

Paranoïa

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe/VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : Les yeux de la shankréature deviennent rouges durant 2 secondes, et la cible qu'elle observe dégage brièvement un scintillement rouge.
◆ Effet : Lorsque la cible est affectée par ce pouvoir, elle ne peut plus distinguer ses amis de ses ennemis et se met à avoir peur de tous ceux qui l'entourent. Si la victime ainsi affectée décide d'attaquer, elle ne pourra pas choisir son adversaire : ce dernier devra être déterminé aléatoirement dans son entourage, aussi bien parmi ses ennemis que ses alliés. Paranoïa n'oblige en revanche pas la victime à passer à l'attaque.

Phobie

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe/VD : 4
◆ Durée : Permanente
◆ Accessibilité : shankréatures d'origine humaine
◆ Manifestation : La shankréature écarquille les yeux et fixe sa cible, qui est entourée d'un bref halo noir.
◆ Effet : Ce pouvoir provoque une phobie définitive chez la victime. La phobie, qui est choisie par la shankréature, ne peut être trop générale. Il s'agira plus de phobies de type peur de l'eau, peur du sang, peur des insectes ou claustrophobie que peur du noir ou peur des hommes. La phobie ne pourra être vaincue que si la victime suit un traitement psychologique réel (auprès d'un Prôneur, par exemple), et réussit un jet de Trempe + Surmonter de SR 6. Un seul test par an est autorisé.

3 - Singularité Mensonge

Pitié

◆ Portée : 10 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe/VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : Aux yeux de la victime visée, la shankréature semble comme métamorphosée, paraissant fragile, blessée ou dépitée.
◆ Effet : Le pouvoir permet à la shankréature de faire ressentir à la victime visée une forte émotion de pitié. S'il fonctionne, Pitié empêche la victime d'attaquer la shankréature durant toute la durée du pouvoir. La victime peut, en revanche, se défendre normalement contre les attaques éventuelles de la shankréature.

Métamorphose

◆ Portée : Visuelle
◆ Valeur d'opposition : (non applicable)/ VD 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : La shankréature se met à crépiter, avant de changer de forme et de prendre l'aspect exact d'un individu ou d'une créature.
◆ Effet : Ce pouvoir, que la shankréature ne peut lancer que sur elle-même, lui permet de changer de forme et d'adopter virtuellement n'importe quel aspect. Si elle se transforme en animal, la shankréature est dotée des attributs et armes naturelles de cet animal. Si elle se transforme en homme, il est impossible de distinguer visuellement la supercherie. Le pouvoir Métamorphose possède néanmoins quelques limitations : La shankréature doit avoir vu l'individu ou la créature en laquelle elle veut se transformer (elle en devient alors la réplique parfaite). La masse et le poids de la shankréature ne changent pas, et elle doit donc se transformer en une créature sensiblement de même taille qu'elle. La shankréature garde les mêmes Capacités qu'avant sa transformation, seuls les bonus des armes naturelles de la créature étant conservées.

Leurre

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable)/ VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures d'origine humaine
◆ Manifestation : La peau de la shankréature devient rouge durant une seconde, puis la shankréature se dédouble.
◆ Effet : Ce pouvoir, que la shankréature lance sur elle-même, lui permet de créer des doubles d'elle-même, de manière à convaincre les victimes qu'elle est entourée d'autres créatures. Les doubles, des leurres, sont en tout point identiques à la shankréature, aussi bien visuellement qu'aux niveaux olfactif ou auditif. Pour ce pouvoir essentiellement dissuasif, la shankréature peut exceptionnellement dépenser plus d'1 point d'Entropie Shankr. Si le pouvoir est réussi, le nombre de leurres qui entourent la shankréature est égal à : 2 + nombre de points d'Entropie dépensés. Dès que les victimes portent une attaque sur l'un des leurres, il disparaît instantanément, avec tous ses doubles.

4 - Singularité Froid

Engourdissement

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance/VD 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : La shankréature tend la main (ou tout autre organe préhensile) vers la cible, dont le corps est

soudain balayé par un vent bref mais glacial.

◆ Effet : Ce pouvoir, qui ne fonctionne que sur les êtres vivants, soumet la victime à de très basses températures, qui engourdissent ses membres et la ralentissent. La victime engourdie subit un malus de –2 dés à toutes ses actions physiques (jets d'Agilité, de Force, d'Arts Martiaux, de Survie et de Techniques) pendant la durée du pouvoir. De plus, durant ce laps de temps, elle ne pourra pas consacrer plus d'un dé à l'initiative au combat.

Gel

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : Indice de Protection de l'objet/VD : 3

◆ Durée : 10 Passes

◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines

◆ Manifestation : La shankréature souffle sur l'objet visé, qui se gèle aussitôt.

◆ Effet : Ce pouvoir ne peut affecter que des cibles non vivantes (eau, armes, armures, matières et objets inanimés). Si le pouvoir fonctionne, l'objet devient instantanément gelé et cassant, pendant toute la durée du pouvoir. Le moindre choc le brisera instantanément en mille morceaux.

Si le pouvoir est utilisé sur un sol humide, il devient glissant comme une patinoire : les victimes devront réussir un jet d'Agilité pure contre un SR 2 ou chuter immédiatement et perdre toutes leurs actions pour la Passe en cours.

Suffocation

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance/VD 5

◆ Durée : 10 Passes

◆ Accessibilité : shankréatures d'origine humaine

◆ Manifestation : La shankréature baisse la tête et se concentre sur la cible, qui se retrouve entourée d'un cocon translucide.

◆ Effet : Ce pouvoir, lancé contre une cible vivante, l'entoure d'un cocon à l'intérieur duquel la température est très basse et l'oxygène, quasi inexistant. La victime subit un malus de –1 dé à toutes ses actions, pendant toute la durée du pouvoir. De plus, elle est soumise à une asphyxie de niveau 5R pendant les 10 Passes que dure le pouvoir (voir les règles sur l'asphyxie, p. 82 du livret I de Dark Earth).

5 - Singularité Chaos

Régénération

◆ Portée : Contact

◆ Valeur d'opposition : (non applicable)/ VD : 1

◆ Durée : 10 Passes

◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines

◆ Manifestation : De la blessure de la shankréature coule une sorte de liquide noir bouillonnant. Peu après, la blessure cicatrise.

◆ Effet : Ce pouvoir, qu'elle ne peut lancer que sur elle-même, permet à la shankréature de récupérer rapidement des points de vie perdus à la suite d'une blessure, quelle que soit sa nature. Si le pouvoir a fonctionné, la shankréature récupère 1 point de vie +1 par succès supplémentaire au-delà du SR. Qu'il ait été lancé avec succès ou non, la shankréature ne pourra relancer ce pouvoir qu'après une période de dix Passes.

Remodelage

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : (Indice de protection de l'armure)/ VD : 4

◆ Durée : Permanente

◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines

◆ Manifestation : La shankréature fixe des yeux l'objet visé, qui rougeoie et crépite avant d'adopter une forme chaotique.

◆ Effet : Ce pouvoir, qui ne fonctionne que sur des objets inanimés, permet à la shankréature de neutraliser des armes, des armures ou autres objets en leur donnant des formes totalement erratiques (tordues, éclatées, fondues, etc.). Si l'objet visé est une armure, le SR est déterminé à partir de l'Indice de protection de cette armure. Si l'objet est une arme, ou pour tout autre cas, le SR sera déterminé par la VD. La shankréature n'a droit qu'à une seule tentative de Remodelage pour une cible donnée.

Désintégration

◆ Portée : 50 mètres

◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance/VD : 4

◆ Durée : Permanente

◆ Accessibilité : shankréatures d'origine humaine

◆ Manifestation : Les yeux de la shankréatures projettent un rayon lumineux fluctuant de couleur noire sur la cible visée, qui est désintégrée.

◆ Effet : Ce pouvoir permet de désintégrer environ 500 grammes de matière, vivante ou non. Une main, un pied, une partie du visage peuvent ainsi être détruits, mais pas la tête, trop volumineuse, ni directement le cœur de la victime, que la shankréature ne voit pas. La shankréature doit en effet visualiser exactement ce qu'elle veut désintégrer, dans sa totalité. Si une tête humaine, pesant évidemment plus de 500 grammes, ne peut être directement désintégrée, le nez, les joues et la bouche, par exemple, peuvent subir cette désintégration. De même, le cœur ou les organes internes ne peuvent pas être visés, car la shankréature ne les voit pas.

La victime d'une Désintégration subit 3 points de dommages définitifs (elle n'a pas droit à un jet de Résistance, et ne récupérera pas ces points de vie). Un couteau ou une pièce d'armure peuvent être désintégrés, mais pas une grosse arme (exemple : Balance) dans sa totalité.

La shankréature ne peut effectuer qu'une seule tentative avec ce pouvoir

sur une cible donnée, qu'elle soit couronnée de succès ou pas. Il est impossible de désintégrer la main d'une victime, puis de lui désintégrer un pied. En revanche, il est possible de désintégrer le couteau d'une victime, puis de lui désintégrer son récipient, puisqu'il s'agit de deux cibles distinctes.

6 - Singularité Douleur

Poison

◆ Portée : Contact
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance/VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
Manifestation : La peau de la shankréature se met à suinter un liquide visqueux, qui pénétrera dans le sang de la victime si la shankréature parvient à la blesser
◆ Effet : Ce pouvoir permet à la shankréature de sécréter un poison très douloureux, plus ou moins violent, qui handicapera ou tuera la victime de la shankréature. Chaque shankréature sécrète son propre type de poison. Reprenez les poisons décrits pp. 83 et 84 du livret I de Dark Earth (Venin de Momba quadrillé, Bedaine ou Seku) ou ceux du supplément Artefacts, équipement de Fouineur (pp. 9 à 23). Pour les effets et les règles liés aux poisons, reportez-vous au paragraphe Poisons, maladies et radiations, p. 83 du livret I de Dark Earth.

Plaie purulente

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance/VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréatures de toutes origines
◆ Manifestation : La shankréature ouvre la gueule. Une fumée verdâtre s'en échappe et touche la victime, qui subit une blessure douloureuse et purulente.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à la shankréature de blesser sa victime et de la faire énormément souffrir. La blessure engendrée par ce pouvoir peut revêtir des formes diverses et variées : brûlure, écorchure, fracture ouverte,...
Si le pouvoir fonctionne, la victime subit 8 points de Dommages (elle a droit à un jet de Résistance). Du fait de la douleur extrême de cette blessure, la victime doit, en outre, réussir un jet de Hargne + Supporter de SR 4 à chaque Passe ou subir un malus de –2 dés à tous les tests, à ajouter à tous ses autres malus éventuels.

Torture mentale

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe/VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : shankréature d'origine humaine
◆ Manifestation : Les yeux de la shankréature deviennent verts et luisants durant quelques instants, tout comme ceux de la victime.
◆ Effet : Ce pouvoir, essentiellement mental, permet à la shankréature de projeter des images de supplices atroces dans l'esprit de sa victime, qui ressent aussitôt une douleur psychique intense. Il lui est, dès lors, presque impossible de se concentrer. Si le pouvoir fonctionne, la victime pousse des hurlements et se recroqueville sur elle-même. Elle ne pourra agir durant la période de torture mentale qu'en réussissant un jet de Trempe + Surmonter contre un SR 5. Elle n'a droit qu'à une seule tentative par Passe. Même si elle réussit son jet, la victime n'échappe à la torture mentale que durant la Passe en cours. Elle devra à nouveau procéder à ce test dès la Passe suivante, jusqu'à ce que l'effet du pouvoir arrive à son terme.

2.4 - DARKEFACTS

Darkefacts est le nom communément donné aux artefacts Shankr. Tout aussi rares que les artefacts Runkas, les Darkefacts sont très peu connus des Initiés – sauf ceux de la Septième Maison – et donc des joueurs. Vous pouvez vous en servir de multiples manières pour les surprendre, en en équipant certains PNJ importants dans votre campagne ou en les leur faisant découvrir.

LE SHYATAGAN

Forgées d'un alliage de métal comprenant de l'Archessence Shankr, ces armes de légende se présentent sous la forme de dagues noires finement stylisées. Les individus qui les manipulent régulièrement sont victimes de l'influence néfaste de la Darkessence qu'elles contiennent. Développant une seconde personnalité, réplique d'eux-mêmes au service du Shankr, il deviennent progressivement schizophrènes.

Ces armes, aussi vicieuses que puissantes, trouvent leur origine au sein du Konkal. La secte « stallicide » est en effet capable de forger des Shyatagans, sans connaître d'ailleurs l'explication exacte de leurs étranges facultés – exactement comme pour l'Archessence Sombre - et les utilise régulièrement pour semer le trouble parmi les célestes.

Un contact régulier entre un Shyatagan et la peau d'un individu engendre une nouvelle personnalité, un double, dans l'esprit de ce dernier. À partir de là, surviennent régulièrement des crises pendant lesquelles le double naissant relègue la personnalité originale dans un sommeil sans rêve, ce qui lui permet de prendre petit à petit possession du corps. Aucun souvenir de ces instants volés ne subsiste dans la mémoire de la victime du Shyatagan au sortir de ses crises, bien qu'il soit conscient d'avoir perdu pied. Ainsi, le double, au départ très proche de la personnalité originale, évolue progressivement au gré de ses propres expériences. Tôt ou tard, le porteur du Shyatagan réalise qu'une présence étrangère veille au fond de son âme. S'il se sépare de l'arme, le double s'endort et les crises cessent. Mais le moindre contact ultérieur avec ce type d'objet réveille aussitôt l'abomination, même après plusieurs années.

Violent, sadique et particulièrement malsain, l'être résultant de cette schizophrénie forcée se manifeste lorsqu'il se sent menacé, ou lorsqu'il lui est possible de nuire d'une manière ou d'une autre aux Runkas ou à leurs protecteurs. Parasite et déviant, il est malgré tout très intelligent. On le dit capable de rapports sociaux élaborés. Il peut, par exemple, évoluer dans les stallites en toute discrétion et choisir son heure pour frapper efficacement.

> Lorsqu'il entre en contact avec un Shyatagan, l'utilisateur est automatiquement contaminé au niveau I, avec I point ténébreux. Chaque semaine de contact prolongé augmente automatiquement le nombre de points ténébreux de I point, indépendamment des pulsions engendrées par la contamination, susceptibles d'augmenter le nombre de points ténébreux (voir les règles exactes sur la contamination, un peu plus haut).
>
> Lorsque l'utilisateur du Shyatagan atteint le niveau 2 de contamination et possède 5 points ténébreux, la symbiose est accomplie et le porteur de l'arme est totalement possédé.

> Lorsqu'un konkalite recouvert de ce type de champignons subit une blessure, l'agresseur doit aussitôt procéder à un jet d'Agilité + Esquiver contre un SR2. En cas d'échec, l'agresseur a été aspergé et subit une contamination de niveau I (I point ténébreux). En cas de maladresse - uniquement des I obtenus à son jet - la contamination est de niveau 2 (I point ténébreux).

LES ABERRATIONS CORROMPUES DE MYCOS

Malgré le mode de vie particulier qui caractérise les célestes de Mycos, ce stallite n'est pas épargné par la gangrène qui ronge Sombre-Terre. Qu'elles aient été perverties au contact de la Darkessence ou conçues pour servir le Shankr, certaines des célèbres armures biologiques qu'ils produisent constituent de puis-

sants atouts pour les serviteurs du Seigneur Noir.
Les armures biologiques corrompues se présentent sous la même forme que les autres : il s'agit d'un champignon que l'on cultive sur l'épiderme d'un individu pour le protéger (ou le corrompre). Il lui est, dès lors, impossible de s'en débarrasser, et ce, malgré le risque de rejet inhérent à cette pratique.

Les agents de contamination

Cette espèce de champignons est naturellement acquise au Shankr. Rare, elle se développe sans nuire à celui qui la porte. Elle a l'apparence d'une grosse pustule bleutée de 3 centimètres de diamètre, ornée d'une petite excroissance foncée. Cet appendice est empli d'un dérivé végétal d'Archessence Shankr qui peut entraîner une contamination de niveau I, voire 2 en cas de contact abondant.
Il expulse la substance corruptrice lorsqu'il est maltraité par un corps étranger à celui qu'il occupe. Le Konkal connaît et utilise ce champignon depuis des années. Nombre de leurs hommes ont pris l'habitude d'exhiber les parties de leur corps qui en sont recouvertes lors des combats. Ainsi, si un coup malheureux doit les blesser ou les tuer, l'ennemi a de fortes chances d'être contaminé par les sécrétions projetées.

Les Sombre-Cocons

Recouvrant intégralement le corps, ce champignon isole de la majeure partie des énergies runkas. Concrètement, une shankréature ou un individu contaminé enveloppé de ce cocon peut évoluer dans un stallite sans souffrir de l'aura dispensée par les Runkas enterrés. De même, les attaques ayant pour origine une énergie liée à ces puissances cosmiques sont largement diminuées par cette protection. Le défaut majeur de ce type d'armure reste qu'elle ne recouvre pas les orifices corporels. Le porteur étant isolé et non immunisé, des attaques précises peuvent encore l'affecter, notamment au niveau des yeux.

Les especes parasites

L'âmure, champignon parasite fortement contaminé, se développe contre la volonté de son porteur. Il ne faut

L'âmure, qui est généralement implantée sous l'épiderme de la victime à son insu, se développe complètement en 6 jours. La victime est immédiatement contaminée au niveau 2, avec I point ténébreux (un Initié, lui, ne sera pas immédiatement contaminé, étant protégé par son Alliage Céleste). Chaque jour, l'âmure distille un peu plus d'archessence dans le sang de la victime, dont la contamination augmente de I point ténébreux. L'épiderme de la victime devient de plus en plus dur et le démange fortement. Au sixième jour, la victime, qu'elle soit Initiée ou non, est automatiquement contaminée au niveau 3 (3 points ténébreux). Si, avant la fin de ce sixième jour, le porteur de l'âmure n'a pas trouvé le moyen d'ôter le parasite, il ne pourra plus le faire : l'âmure aura pris possession de son corps, et il deviendra un PNJ sanguinaire.
Le seul moyen de détruire l'âmure est en fait de la brûler. Cela signifie que le porteur devra se brûler toute la surface de la peau. La victime soumise à de telles brûlures encaisse I2 points de dommages, mais a droit à un jet de Résistance pour les réduire. Sa Prestance tombe automatiquement à I, à moins que les brûlures ne puissent être parfaitement cicatrisées (par un jet de Techniques + Corps de SR 6, ou un artefact particulier, ou encore le pouvoir runka Régénération mais pas Soigner une Blessure qui ne permet que de récupérer des points de vie).
L'âmure est l'équivalent d'une armure complète (cumulable avec d'autres armures). Le porteur commence à être protégé à partir du quatrième jour (I point de protection). Le cinquième jour, la protection passe à 2 points. Le sixième jour et au-delà, le porteur de l'âmure est protégé de 3 points.

LE SOMBRE-COCON

En termes techniques, un individu contaminé revêtu d'un Sombre-Cocon ne souffre pas du malus classique dans les stallites (–I dé par niveau de contamination à tous ses tests sauf Agresser). En revanche, son aspect repoussant ne passe pas inaperçu, loin de là. Il subit automatiquement un malus de –3 dés à tous ses jets de Communication, de Relations et de Prestance (sauf Prestance + Impressionner).
De plus, tout pouvoir runka lancé sur lui voit son seuil automatiquement augmenté de +2. Si l'utilisateur du pouvoir runka vise l'un des orifices de l'armure du porteur du Sombre-Cocon (il doit pour cela diminuer son niveau de maîtrise de 2 points, ce qui revient à lancer 2 dés de moins), le seuil de réussite du pouvoir restera le même.
Le Sombre-Cocon n'a pas une durée de vie illimitée. Au bout de quinze jours, il commence à se dégrader et meurt dans les deux jours qui suivent.

pas plus de quelques jours à ses spores microscopiques pour arriver à maturité et recouvrir complètement l'épiderme de la malheureuse victime. Pendant cette période, l'âmure prend possession des systèmes nerveux, musculaire et sensoriel de son hôte, qui sent petit à petit son corps lui échapper. Il n'a bientôt plus aucun contrôle sur son enveloppe charnelle, qui dépend entièrement du parasite. S'il n'est pas parvenu à prévenir le développement de l'âmure, le porteur risque de finir ses jours dans cet exosquelette autonome sur lequel il n'a aucune prise, témoin impuissant des actions que l'armure l'oblige à accomplir.

LE NOIRFUMEUR

Le Noirfumeur, qui contient environ 100 ml d'Archessence Sombre, est capable d'enfumer l'équivalent d'une zone de 10 x 10 m, pendant environ un quart d'heure. Dans cette zone enfumée, une shankréature ne souffrira d'aucune limitation liée à l'aura des Runkas, notamment à l'intérieur des stallites. De plus, la shankréature bénéficiera, tant qu'elle restera dans cette atmosphère, de 5 points d'Entropie supplémentaires pour utiliser ses pouvoirs.

Un personnage non contaminé qui respire des bouffées de la fumée dégagée par le Noirfumeur doit effectuer un jet de Résistance + Contrôler de SR 2 à chaque Passe. Au premier échec, il se retrouve contaminé au niveau 3 (1 point ténébreux).

Seul un filtre de niveau 3 permet de protéger complètement des fumées du Noirfumeur. Un filtre de niveau 2 confère 2 dés supplémentaires au jet de Résistance + Contrôler. Un filtre de niveau 1, lui, ne confère qu'un seul dé supplémentaire pour ce test.

D'une épaisseur de 4 à 5 centimètres, l'âmure est aussi souple que résistante et protège efficacement son porteur. Dépourvue d'une quelconque forme d'intelligence, elle utilise le corps qu'elle a phagocyté pour détruire tout ce qui croise son chemin et n'est pas directement lié au Shankr.

LE NOIRFUMEUR

En mélangeant une forme traitée d'Archessence Sombre à une pâte sulfureuse très inflammable, les Initiés de la Maison Harckon obtiennent un combustible qui dégage une fumée imprégnée du noir fluide. Très épais, ce gaz corrupteur leur permet de créer des îlots stratégiques d'infection sur n'importe quel champ de bataille. La substance inflammable est brûlée dans un encensoir appelé Noirfumeur.

En maintenant suffisamment de ce dérivé volatile d'Archessence Sombre dans une zone, il est possible d'y accueillir n'importe quelle shankréature, y compris les espèces n'évoluant que dans les régions saturées de la noire substance, comme la Mer d'Aral. De plus, cette fumée a pour effet de renforcer la résistance et les pouvoirs des shankréatures qui l'inhalent. En revanche, les créatures vierges d'Archessence Shankr ne peuvent pas la respirer sans risquer d'être contaminées. Quelques bouffées suffisent à atteindre un niveau important de contamination (3 en général), ce qui pousse les membres de la Maison Harckon a utiliser des filtres lorsqu'ils répandent ce gaz mortel.

Ces objets ont une sinistre réputation parmi les Adaptés de Sombre-Terre. Mais ils restent peu utilisés lors des opérations menées contre les stallites. La fumée corruptrice s'y dissipe trop vite à cause de la Lumière Mystique que génèrent les Runkas endormis. De plus, le combustible de base consomme énormément de Darkessence et ne peut raisonnablement être utilisé qu'avec parcimonie. Mais ce coût élevé s'est justifié dans bien des cas aux yeux de la Septième Maison tant le gaz noir décuple l'emprise du Shankr sur la zone qu'il couvre.

L'ENCRE D'HARNLEK

Figure emblématique de la Maison Harckon, Darons Harnlek est originaire d'Eldena. Issu d'une communauté d'Adaptés, il est resté étranger aux mœurs des célestes. Il a apporté aux Initiés corrompus une arme décisive dans leur lutte contre les Forces de la Lumière.

La Marque d'Harnlek est un tatouage qui s'étend sur l'ensemble du corps. Il prend généralement la forme d'un entrelacs anarchique de courbes qui dansent autour des muscles. L'encre avec laquelle il est fait est un subtil mélange de Darkessence et de diverses teintures végétales. Tatouer un individu avec revient à faire grimper son niveau de contamination d'un cran, ou à le contaminer au premier niveau s'il est sain.

Mais la propriété qui a fait la réputation de la Marque Noire est bien plus terrifiante. Appliquée sur un membre des Maisons Sœurs, le sombre tatouage dissout l'Alliage Céleste contenu dans ses veines. Le soldat lumineux perd alors tous ses pouvoirs d'Initié, ainsi que l'espoir de les récupérer un jour. Indélébile, la Marque condamne en effet son corps à réagir violemment à toutes tentatives de réinjection d'Alliage Céleste dans ses veines. L'Archessence Sombre s'introduit dans le corps par les

pores de la peau et livre un combat au fluide Druwed contenu dans l'organisme. Dosée très précisément, elle suffit à le détruire sans entraîner la mort ou la contamination de l'Initié. Chaque cas nécessite une encre personnalisée, adaptée à sa morphologie et suffisamment peu contaminante pour ne pas en faire une shankréature en submergeant l'Alliage.



L'ENCRE D'HARNLEK

Pour tatouer un individu à l'encre d'Harnlek, le tatoueur doit réussir un jet Techniques + Corps de SR 2. En cas d'échec, la victime subit 3 points de dégâts (mais à droit à un jet de Résistance), et a souffert d'un mauvais dosage de l'encre : elle reçoit ID6 points ténébreux de plus, avec toutes les conséquences qui vont avec.

Un individu ainsi tatoué, que cela ait été fait correctement ou non, subit dans tous les cas des conséquences.

Si le tatoué était non Initié et non contaminé, il subit alors automatiquement une contamination de niveau I (I point ténébreux).

Si le tatoué était non Initié mais contaminé, sa contamination augmente immédiatement de ID6 points ténébreux.

Si le tatoué était Initié, il commence à perdre ses pouvoirs runkass de manière irrémédiable, au rythme de I niveau de maîtrise pour un pouvoir, déterminé aléatoirement, toutes les 6 heures. Quand il a perdu tous ses pouvoirs, l'Initié devient contaminé au niveau I (I point ténébreux), et ne pourra plus jamais recevoir l'Alliage Céleste.

La Marque d'Harnlek est une véritable épine dans le pied des Maisons. Elle offre la possibilité de renoncer à la Lumière, ou même de passer du côté de l'ombre, sans être contaminé ou détruit. Cette possibilité joue beaucoup sur l'unité des Forces de la Lumière et suscite d'âpres revendications de la part des jeunes recrues, fortes d'une lourde menace face à leurs supérieurs souvent injustes ou intéressés. Ce facteur de dissension est une arme prisée par la Maison Harckon qui ne manque jamais de proposer ses services à un jeune Initié en proie au doute…

LE SOLÉORN

Le soléorn est un végétal imprégné d'Archessence Shankr qui peut, dans certains cas, décupler la force d'un individu contaminé. Assisté par les puissantes racines qui infestent l'ensemble de son organisme, le porteur du soléorn dispose d'une puissance musculaire titanesque, largement supérieure à celle d'un être humain normal.

L'algue connue sous le nom de soléorn se rencontre sur la côte ouest de Solaria, dans des régions où le Shankr est particulièrement présent. Bien que ce soit son milieu d'origine, cette parente maritime de la Benapsoria utilisée par les Herbaumanciens (voir le chapitre 4, les Mystères) peut se passer de la mer en investissant l'organisme d'un mammifère terrestre. Placé sur l'épiderme, le parasite s'enracine dans le corps pour y puiser de quoi survivre aux dépends de l'animal, ou de l'être humain, qui finit par succomber dans des douleurs atroces.

Cependant, le Konkal est parvenu à dompter cette algue partiellement corrompue et en tire de grands avantages. Un individu contaminé au niveau 1 ou 2 est en mesure de développer une relation d'entraide avec le parasite en mettant, l'Archessence contenue dans son organisme en résonance avec celle du végétal. La tentative ne réussit pas systématiquement. Mais si le parasite réagit à la présence de la Darkessence dans son hôte, il cesse de lui nuire et s'y fond. Ses longues racines noires investissent tout le corps et lézardent la peau de stries noirâtres sans causer de douleur. Le porteur de soléorn est ainsi doté d'une seconde musculature. Il doit se nourrir deux fois plus qu'un individu normal pour entretenir le parasite, qui s'alimente sur son système digestif. Mais sa puissance musculaire est décuplée et lui permet de réaliser des prouesses surhumaines.

LE SOLÉORN

Si le soléorn est « greffé » sur le corps d'un hôte non contaminé (ce qui nécessite la réussite à un jet de Techniques + Corps de SR 3, un échec étant synonyme de rejet du soléorn), ce dernier est automatiquement contaminé au niveau 2 (I point ténébreux). L'hôte bénéficiera des avantages physiques conférés par l'algue (précisés un peu plus loin), mais pour une courte durée : au bout de dix jours, l'hôte meurt, dans d'atroces souffrances. Le seul moyen d'ôter le soléorn consiste à pratiquer une opération extrêmement douloureuse et dangereuse, qui consiste à découper les muscles de la victime, à ôter les filandres de l'algue, avant de replacer et recoudre les organes musculaires de l'hôte en espérant qu'il survive. Une telle opération nécessite un test de Technique + Corps contre un SR 5, et le chirurgien ne peut évidemment pas s'opérer lui-même (il faut faire appel à une tierce personne). Une seule tentative est autorisée. En cas d'échec, la victime succombe à l'opération. Si le test est réussi, la victime doit alors réussir un ultime jet de Résistance + Régénérer contre un SR 4. Si ce jet échoue, elle meurt des suites de l'opération.

Si l'hôte est déjà contaminé au moment de la greffe du soléorn, la possibilité d'une symbiose existe : le porteur doit tenter et réussir un jet de Résistance + Contrôler contre un SR égal à 4 – (niveau de contamination de l'hôte). Si le jet est réussi, la symbiose s'opère. Sinon, le porteur du soléorn subit le même sort que décrit précédemment.

Les avantages physiques conférés par le soléorn à son hôte sont les suivants : Force +4, Résistance + 2. Ces bonus sont définitifs (sauf si le soléorn est ôté du corps de la victime, évidemment).





Chapitre 3 LES FORCES DE L'OBSCUR

3.1 - Les seigneurs du fléau

3.2 - Shankréatures

3.3 - Le Konkal

3.1 - LES SEIGNEURS DU FLÉAU

Peu de temps après sa venue sur Terre, le Shankr réalisa qu'il devait compter sur deux nouveaux paramètres : son immobilité et son incompréhension de l'espèce humaine. Pour fédérer et organiser son armée naissante, le Seigneur sut qu'il devait s'entourer de lieutenants, capables de communiquer avec ses créatures et de comprendre au mieux ses pensées profondes. Pour ce faire, le Seigneur Shankr plongea au plus profond de son corps, de son être, et en tira six graines d'Archessence pure, chacune incarnant l'essence même d'une des Singularités du Shankr. Restait à trouver six hôtes, six réceptacles méritants et capables de recevoir cette sombre semence. Les candidats se présentèrent d'eux-mêmes au Dieu Noir… Aujourd'hui, le Shankr possède enfin ses six lieutenants. Leur transformation en Seigneurs du Fléau fut une tâche éprouvante pour leur maître, mais ils apportent l'assurance au Shankr que sa Voie sera accomplie. Chaque Seigneur du Fléau représente l'une des Singularités des Shankr qui sont la Peur, les Ténèbres, le Mensonge, le Chaos, la Douleur et le Froid.

De par le processus qui leur a donné naissance, les Seigneurs du Fléau sont des shankréatures uniques en leur genre. Intelligentes et liées d'une manière forte au Shankr, elles sont les seules à pouvoir en supporter pleinement la vue et le contact mental. Elles sont capables de communiquer avec le Shankr par télépathie et de comprendre ses désirs, et n'ont pas besoin du Noir-Nuage pour cela, contrairement aux autres shankréatures.

Véritables chefs des armées, les légions de shankréatures qui sont sous leurs ordres reconnaissent et vénèrent les Seigneurs du Fléau comme les enfants du Shankr. Chacun des Seigneurs possède une escorte personnelle qui comporte une centaine des plus terribles shankréatures.

Les Seigneurs du Fléau maîtrisent parfaitement les pouvoirs sombres en rapport avec la Singularité qu'ils représentent. Ils possèdent aussi certains pouvoirs en commun, qui ne leur coûtent aucun point d'Entropie, et ne sui-

vent donc pas le format classique des pouvoirs shankr :

Télépathie
Par ce pouvoir, les Seigneurs du Fléau peuvent consulter le Seigneur Shankr à tout instant, et où qu'ils soient sur Sombre-Terre, afin prendre leurs ordres. Pour certains, cela représente leur unique moyen de communication. Ils peuvent faire usage de ce pouvoir entre eux ou à destination de leur armée, mais uniquement à portée de vue.

Appel des troupes
Les Seigneurs du Fléau ont la faculté de convoquer toutes les shankréatures présentes dans un rayon de 100 kilomètres. Toutefois, la manifestation de ce pouvoir dépend de la Singularité représentée et sera décrite pour chaque Seigneur du Fléau.

Immortalité
Emplis d'une parcelle de l'Entropie Shankr, les Seigneurs du Fléau ne connaissent pas les atteintes de l'âge et de la maladie. Seuls le feu, la lumière ou les armes Runkas peuvent en venir à bout.

Sentir l'Archessence Runka
À portée de vue, les Seigneurs du Fléau ressentent automatiquement la présence d'une des formes de l'Archessence Runka. L'Alliage Céleste fait partie des possibilités de ce pouvoir.

Trompe-l'œil
Horriblement déformés par l'Archessence Shankr, les Seigneurs du Fléau ont tout de même la capacité de prendre leur apparence originelle. Ce n'est qu'une illusion qui s'évaporera au moindre contact.
Ce pouvoir leur demande beaucoup de concentration et ne peut être utilisé plus d'une heure par jour. Les Seigneurs du Fléau ont très peu recours à ce pouvoir.

Nyctalope
Comme toutes les shankréatures, les Seigneurs du Fléau ont la capacité de voir parfaitement dans l'Obscur. Seul le Seigneur des Ténèbres peut voir dans l'obscurité totale.

Drain (année)
Les Seigneurs du Fléau ont tous la capacité de drainer l'énergie des êtres vivants à l'instar des autres shankréatures. Pour rassasier leur appétit gargantuesque, il leur faut beaucoup plus de victimes que pour leurs serviteurs.

Outre ces pouvoirs communs, les Seigneurs du Fléau possèdent tous un pouvoir spécial, quintessence de la Singularité qu'ils incarnent. Chaque seigneur possède ainsi un pouvoir terrifiant en rapport avec cette Singularité, qui sera décrit pour chacun. Pour activer le pouvoir spécial, le Seigneur du Fléau doit réussir un jet de Cœur Sombre contre un SR obtenu en lançant les dés de la VD, précisée pour chacun de ces pouvoirs. Étant donné leur puissance considérable, les pouvoirs spéciaux consomment plus d'un point d'Entropie Shankr.

LE SEIGNEUR TENEBRES

Origine
Le Seigneur Ténèbres représente la lutte ancestrale que livrent les Shankr à la lumière créatrice des Runkas. Il personnifie l'absence de lumière, et l'Obscur est son domaine.
Ténèbres fut le dernier créé par le Shankr. Il fut précédemment le Cardinal Lothar, éminent membre de la Maison Sarkesh. Tombé aux mains du Shankr lors de l'expédition Sarkesh qui dévoila la présence de ce dernier aux Maisons, Lothar fut le seul qui résista aux mutilations et autres jeux de l'Enfant du Vide. Le Shankr décida d'en faire son Seigneur des Ténèbres comme un pied de nez lancé au visage de tous les Runkas endormis. L'opération fut délicate pour le Shankr et traumatisante pour le Sarkesh : l'Alliage Céleste présent dans les veines de Lothar le brûla entièrement au contact de l'Archessence pure et fit mal au Seigneur. À présent, corrompu par la puissance du Shankr, Lothar, nouvellement Ténèbres, s'est radicalement retourné contre ses anciens maîtres et veut réduire à néant la lumière des Runkas.

Description
L'apparence de Lothar subit finalement peu de modifications. La transformation draina le sang et les chairs contaminés par l'Alliage Céleste et les fluides vitaux furent remplacés par de l'Archessence pure. Sa peau gravement brûlée est désormais plus noire que l'ébène et constellée d'inscriptions gravées par le Shankr. On peut y voir l'arrivée du Shankr sur Terre et la levée du Noir-Nuage qui suivit. Cette représentation est symbolique et renvoie à l'instauration d'une ère de ténèbres. Le corps de Ténèbres est à présent frêle et rachitique, son visage est orné d'une longue barbe couleur de nuit. Ses pupilles ont laissé la place à des spirales ondulant sur elles-mêmes, d'une profondeur abyssale. À l'instar de ses membres, ses doigts sont effilés et se terminent par des griffes acérées.

Objectifs
Garant de sa Singularité, Ténèbres est l'opposant principal des Runkas, en accord avec le première étape de la Voie du Shankr. Son but est d'éteindre la lumière mystique des Runkas qui émane des stallites. Ténèbres a remarqué que sa présence près d'un stallite peut affaiblir les Géants de Lumière qui y sont endormis, surtout si leur sommeil est particulièrement profond. Ne possédant pas le don d'ubiquité, Ténèbres

LOTHAR, SEIGNEUR TÉNÈBRES

CAPACITÉS :
- Agilité 4 / Camoufler 6, Esquiver 6
- Force 4 / Forcer 4, Lancer 5, Porter 5
- Hargne 6 / Agresser 5, Supporter 6, Surprendre 6
- Prestance 4 / Impressionner 6, Influencer 5, Séduire 6
- Résistance 6 / Contrôler 6, Endurer 5, Régénérer 7
- Sens 6 / Observer 6, S'orienter 6, Surveiller 6
- Trempe 6 / Motiver 3, Résister 3, Surmonter 5

APTITUDES :
- Arts Martiaux 4 / Fauchard 6
- Communication 3 / Éloquence 5, Empathie 6
- Érudition 4 / Avant 3, Coutumes Gardiens du Feu 4, Intendance 4, Légendes 6, Lettres 3, Région : Mer d'Aral 6
- Relations 3 / Seigneur Shankr 6
- Survie 5 / Milieux : Tous les milieux sauf Stallite : 5, Obscur 7
- Techniques 3 / Matériaux : Archessence Shankr 6

ARMURE : Peau épaisse (Pr. 3)
ARMES : Fauchard : Dommages +7 (Bonus de Force compris), Défense +2

VIE : 25
CŒUR SOMBRE : 6
ENTROPIE SHANKR : 12

POUVOIRS SHANKR
Mimétisme Obscur - Repousser la Lumière - Sceau des Ténèbres - Ténèbres

est à la recherche d'un moyen pour engendrer des créatures possédant cette même particularité. S'il parvenait à son but, le Seigneur des Ténèbres pourrait bien instaurer l'Obscur dans les stallites défiant actuellement la puissance du Shankr.
Bien qu'il soit un ancien Initié, Ténèbres est définitivement perdu pour la cause des Maisons. Heureusement pour elles, la transformation fut si traumatisante qu'il ne se souvient plus des arcanes Runkas, mais, corrompu par l'Archessence Sombre, il en tire une haine insatiable pour la lumière des stallites.

Pouvoirs

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

Appel des troupes : Le Seigneur Ténèbres créé une sphère d'obscurité totale d'où émanent des milliers de tentacules noirâtres. Ces appendices ont pour fonction de parcourir et sonder l'Obscur proche afin de trouver toutes les sources d'Archessence Shankr, et en particulier les shankréatures.

Pouvoir Spécial : Ténèbres

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : Seigneur Ténèbres uniquement
◆ Manifestation : Le corps de Ténèbres, devenu aussi noir que le vide du cosmos, semble s'étirer en formant une sphère de 100 mètres de rayon.
◆ Effet : Le pouvoir spécial du Seigneur Ténèbres lui permet de créer une zone d'Obscurité totale. Lui seul peut « voir » dans cette zone privée totalement de lumière, et même les créatures nyctalopes sont aveugles dans ces ténèbres absolues. De même, les pouvoirs de lumière des Initiés sont absorbés par ce pouvoir, et ne permettent pas d'éclairer. Toute créature qui se retrouve dans cette zone de totale obscurité subit un malus de –6 dés à toutes les actions nécessitant l'usage de la vue. Si la créature dispose de sens - autre que la vue – particulièrement aiguisés, le malus peut être réduit en conséquence (mais ne descendra jamais en dessous de – 3 dés).
Note : Activer le pouvoir Ténèbres coûte 3 points d'Entropie Shankr au Seigneur du Fléau.

LE SEIGNEUR MENSONGE

Origine

Le Seigneur Mensonge fut le premier des Seigneurs du Fléau. Le Shankr le mit à contribution rapidement pour dissimuler sa présence sur Sombre-Terre. À l'origine, Mensonge était déjà une shankréature maligne et perfide. Il avait une compagne de même nature que lui et de leur union naquit une centaine de rejetons. Le Shankr lui fit part de sa noire onction, et s'assura par ce biais la totale dévotion des enfants de ce couple monstrueux. Aujourd'hui, Mensonge

est entouré d'une cohorte de créatures faites à son image, et manipulant tout comme lui l'art de la corruption et de la perfidie.

DESCRIPTION

Mensonge est un hybride d'être humain et d'une dizaine de rongeurs et prédateurs : c'est un humanoïde dont le corps est constellé de visages de carnassiers et de charognards. Chaque animal représenté possède sa propre conscience et amène sa contribution à la personnalité du Seigneur du Fléau. Sur son torse, on trouve une tête de hyène, sur son visage, enfoui dans la masse de ses cheveux, un visage de rat, ses bras sont criblés de bouches et d'yeux de petits rongeurs, tels des musaraignes et des gerbilles.

Lorsqu'il se déplace, Mensonge se vêt d'une grande tunique encapuchonnée lui donnant l'apparence d'un humain errant dans l'Obscur.

OBJECTIFS

Ses premières heures d'existence furent mises à contribution pour la dissimulation du Shankr. C'est par les actes de Mensonge que l'Est d'Asia devint le théâtre de légendes plus sombres les unes que les autres, repoussant les audacieux alors que le Seigneur Shankr se remettait à peine de son arrivée.

Quelques décennies plus tard, c'est en particulier grâce au Seigneur du Mensonge que la Maison Harckon put dialoguer avec le Shankr, qui ne fut guère réceptif durant quelque temps. Mensonge jubila lorsque l'alliance de la Septième Maison aux forces des ténèbres se réalisa. Plein d'orgueil et de fierté, le Seigneur de la perfidie jalousa peu à peu ses nouveaux frères créés ultérieurement, car il comprit que la reconnaissance ne faisait pas partie du mode de pensée du Seigneur Shankr.

Le Seigneur du Mensonge est le tentateur : par sa toile faite de mensonges et de corruption, il érode peu à peu la foi ou les convictions afin d'affaiblir ou de récupérer, au compte du Shankr, la victime de ses agissements. Mensonge est le vent qui vous parle dans la nuit, il est la légende terrifiante qui vous fera passer votre chemin ou encore la belle Horla qui vous convaincra de sa juste cause. Dans tous les cas, il sera souvent la raison de votre perte.

La toile de perfidie de Mensonge est avant tout destinée à camoufler les agissements et la position du Seigneur Shankr. Infaillible durant trois siècles, Mensonge se sent personnellement responsable de la découverte du Shankr par les Maisons d'Initiés. Honteux et bafoué, il compte racheter sa faute et prouver au Dieu Noir qu'il est le premier d'entre les six, comme il le fut à sa création. Il se méfie depuis des cinq autres Seigneurs du Fléau.

POUVOIRS

Le Seigneur Mensonge maîtrise les trois pouvoirs liés à la Singularité du Mensonge (Pitié, Métamorphose, Leurre), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau. Son pouvoir d'Appel des troupes se manifeste ainsi :

Appel des troupes : Le Seigneur Mensonge attire ses troupes à lui en murmurant des litanies de la cosmologie Shankr. Toutes ses bouches chantent à l'unisson et produisent une dysharmonie sombre et dérangeante. Bien que ce signal soit faible en volume, ceux qui l'entendent ne peuvent se débarrasser

SEIGNEUR MENSONGE

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 4
- COMMUNICATION 6 / Baratin 6, Éloquence 6, Empathie 6
- ÉRUDITION 3 / Avant 5, Légendes 4, Lettres 2
- RELATIONS 4 / Seigneur Shankr 6
- SURVIE 4 / Rats 7, Hyènes 6, Milieux : Tous les milieux sauf Stallite : 5, Obscur 6
- TECHNIQUES 2

ARMURE : Cuir de rat épais (Pr. 2)

ARMES :

- CROCS : Dommages + 5 (bonus de Force compris)
- GRIFFES : Dommages + 4

VIE : 22

CŒUR SOMBRE : 6

ENTROPIE SHANKR : 10

POUVOIRS SHANKR : Pitié - Métamorphose - Leurre - Manipulation

de ces voix entêtantes durant de nombreux jours.

Pouvoir Spécial : Manipulation

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 5

◆ Durée : 10 Passes

◆ Accessibilité : Seigneur Mensonge uniquement

◆ Manifestation : Les multiples têtes du Seigneur Mensonge se mettent à pousser de petits cris toutes ensemble, qui s'insinuent dans l'esprit des individus situés dans sa zone d'influence et les mettent sous la domination mentale du Seigneur du Fléau.

◆ Effet : Ce pouvoir, très puissant, permet à Mensonge de rallier à sa cause tous ceux, sans exception, situés dans sa zone d'influence (dans un rayon de 100 mètres autour de lui). Chaque victime a droit à un unique jet de Trempe + Résister de SR 10. Si ce jet est réussi, la victime échappe à la manipulation mentale pour la période de 10 Passes que dure le pouvoir, et peut agir de son plein gré. Si le jet échoue, la victime est persuadée de devoir servir le Seigneur Mensonge et n'est absolument plus maître de ses actes. Mensonge peut alors lui intimer n'importe quel ordre, qu'il s'agisse d'attaquer un ancien allié ou même de se suicider.

Note : Activer le pouvoir Manipulation coûte trois points d'Entropie Shankr au Seigneur Mensonge.



LES JUMEAUX MORTIFIÉS

Origine

Krahl et Lombard siégèrent durant leur vie humaine parmi les meneurs du Konkal. Jumeaux de naissance, ils étaient physi-

quement indissociables, bien que leurs points de vue divergeaient : Krahl, Horla dans l'âme, prônait l'éradication de l'espèce humaine alors que Lombard ne rêvait que de déstabilisation et d'anarchie. Assis aux plus hautes marches du Konkal, ils furent les premières victimes de l'infiltration Harckon parmi la secte. Mais leur histoire ne s'arrête pas là...

Sentant le vent changer de direction, ils anticipèrent l'arrivée de la Septième Maison en mettant en scène leur propre mort. Puis, en s'armant de patience et de ruse, ils parvinrent à espionner les Harckon et prirent alors conscience de la réalité de Sombre-Terre. La révélation de la présence des Runkas et du Shankr parmi l'humanité fut pour eux une expérience bouleversante. Ils reconnurent le Shankr comme le Dieu Noir du dogme konkalite et partirent à sa rencontre afin de se prosterner devant sa magnificence. Marcheurs hors pairs, emplis d'une foi inébranlable, ils réussirent à atteindre la mer d'Aral et à s'offrir au Shankr. L'Enfant du Vide, conseillé par le Seigneur du Mensonge, vit en eux des hôtes propices à recevoir les graines de la désolation : le Froid et le Chaos.

LE SEIGNEUR FROID

DESCRIPTION

Krahl fut choisi par le Shankr pour devenir le Seigneur Froid. Son corps subit de profonds changements lors de sa transformation en recevant la graine du Froid. À présent, sa peau et ses muscles sont translucides, laissant apparaître les organes internes et le squelette. Sa chair est faite d'une glace éternelle et ses veines véhiculent de l'Archessence Sombre. Son cœur, noir comme la substance du Shankr, est le réceptacle de la Singularité du Froid. Son avant-bras gauche a laissé la place à une lame effilée de glace.

OBJECTIFS

Le Seigneur Froid n'a nul autre but que la destruction totale de la vie. Il possède plusieurs moyens pour arriver à ses fins. Le premier serait de s'assurer de l'expansion de la calotte glaciaire, déjà très importante dans le Nord de Sombre-Terre.

En repoussant la présence humaine vers le Sud, Froid limiterait un réchauffement local de la croûte terrestre qui engendrerait à coup sûr une avancée des glaces. En s'alliant à son frère du Chaos pour raser les Stallites de Sombre-Terre et anéantir toute forme de chaleur généré par la population humaine, le Seigneur Froid pourrait offrir au Shankr une planète de glace, une planète morte. Le deuxième moyen serait que Froid puisse atteindre le zéro absolu, la température à laquelle toute forme de vie s'arrête, mais ceci d'une façon permanente. S'il y parvenait, il serait capable de répandre la mort sur son passage. Il compte pour cela s'aider de la magie et des connaissances de la Maison Harckon. Il reste aussi la possibilité de trouver le moyen d'empêcher la lumière mystique des Runkas d'atteindre la surface.

En attendant de réaliser l'un de ces buts, Froid erre sur Sombre-Terre à la recherche de vies à détruire. Il rôde souvent dans le grand Nord, terrorisant les communautés d'Adaptés du milieu des Glaces.

KRAHL, SEIGNEUR FROID

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

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 4
- COMMUNICATION 4 / Baratin 3, Éloquence 4, Empathie 4
- ÉRUDITION 2 / Avant 3, Légendes 4, Lettres 2
- RELATIONS 3 / Konkal 4, Seigneur Shankr 6
- SURVIE 4 / Milieux : Tous les milieux sauf Stallite : 5, Glaces 7
- TECHNIQUES 2

ARMURE : Chair de Glace (Pr. 4)
ARMES : Lame de glace (bras) Dommages + 8, Défense +2

VIE : 30
CŒUR SOMBRE : 6
ENTROPIE SHANKR : 11

POUVOIRS SHANKR
Engourdissement - Gel - Suffocation - Zéro Absolu

POUVOIRS

Le Seigneur Froid maîtrise les trois pouvoirs liés à la Singularité du Froid (Engourdissement, Gel, Suffocation), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau. Son pouvoir Appel des troupes se manifeste ainsi :

Appel des troupes : Le Seigneur du Froid convoque ses suivants en créant des bourrasques de vent glaciales. Cet air froid frappe les victimes en plein cœur, laissant l'empreinte du Seigneur du Froid. Tant que les victimes ne se déplacent pas en direction du Seigneur du Fléau, le froid s'intensifie.

Pouvoir Spécial : Zéro absolu

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : Seigneur Froid uniquement
◆ Manifestation : Un vent glacé se lève soudain, charriant d'épais flocons de neige. Sous les pieds du Seigneur Froid, le sol se transforme en glace, et ce gel se propage, telle une onde glaciale, jusqu'à la limite de la zone d'influence du pouvoir. Sur le passage de cette onde de froid, toutes les matières inanimées se transforment en glace.
◆ Effet : Toute créature, homme, animal ou autre, située dans la zone glacée subit un engourdissement doublé de gerçures et autres engelures très incapacitantes. À cela s'ajoutent un sol glissant et un blizzard qui rendent le combat particulièrement difficile. Concrètement, chaque créature située dans la zone du pouvoir Zéro Absolu subit automatiquement 3 points de dégâts par Passe (la victime a droit à un jet de Résistance pour réduire ces dommages).
De plus, à cause des conditions extérieures particulièrement éprouvantes, les victimes souffrent d'un malus de –3 dés à toutes leurs actions. Enfin, lors du moindre déplacement, chaque victime doit effectuer un jet d'Agilité pure contre un SR 2 (le malus de –3 dés doit être appliqué à ce jet). En cas d'échec, la victime glisse et se retrouve au sol, ne pouvant accomplir aucune autre action durant la Passe en cours. Le Seigneur Froid, évidemment, ne subit aucun de ces malus.

Note : Activer le pouvoir Zéro Absolu coûte trois points d'Entropie au Seigneur Froid.

LOMBARD, SEIGNEUR CHAOS

CAPACITÉS :
- Agilité 6 / Camoufler 6, Esquiver 6, Grimper 6
- Force 5 / Forcer 5, Lancer 5, Porter 5
- Hargne 7 / Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 7
- Prestance 4 / Impressionner 7, Influencer 4
- Résistance 6 / Contrôler 7, Endurer 6, Régénérer 7
- Sens 3 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 4
- Trempe 5 / Résister 4, Surmonter 6

APTITUDES :
- Arts Martiaux 4
- Communication 4 / Baratin 4, Éloquence 3, Empathie 4
- Érudition 4 / Avant 4, Légendes 5, Lettres 4
- Relations 3 / Konkal 6, Maison Harckon 5, Seigneur Shankr 6
- Survie 4 / Milieux : Tous les milieux sauf Stallite : 6, Chaos 7
- Techniques 4

ARMURE : Corps flasque (Pr. 2)
ARMES : Os et armes corporelles improvisées Dommages + 7

VIE : 28
CŒUR SOMBRE : 6
ENTROPIE SHANKR : 12

POUVOIRS SHANKR
Régénération - Remodelage - Désintégration - Destruction Massive

LE SEIGNEUR CHAOS

DESCRIPTION

Lombard reçut en lui l'Archessence Shankr la plus instable qui soit. Liée à la Singularité du Chaos, la graine prit racine au plus profond de Lombard et entreprit son action anarchique.
Aujourd'hui Lombard ne ressemble plus en rien à un humain. Des excroissances osseuses et de chair ont poussé de manière aléatoire sur son corps, engendrant les pires des difformités.
Le Seigneur Chaos ne conserve jamais la même apparence plus d'une heure. Son corps, soumis à de perpétuelles mutations, semble être doué d'une conscience propre.
Chaos est le Seigneur du Fléau ressemblant le plus au Shankr.



OBJECTIFS

Chaos est moins radical que son frère. Il pense que la vie ne sera jamais amenée à disparaître, que l'extinction d'une forme de vie amène toujours à l'apparition d'une autre. Chaos représente l'éternel conflit entre la création et la destruction. Pour l'heure, il n'a d'autre but que l'éradication des stallites et, par ce biais, de l'humanité. Il dirige souvent les cohortes les plus agressives de shankréatures, attaquant sans relâche les formes de vie dans l'Obscur.

Le Seigneur Chaos se charge aussi personnellement de la surveillance de la Maison Harckon. Il connaît le Konkal et le dogme de la secte et sait qu'au moindre signe de trahison de la part de la Septième Maison, il pourra apparaître aux konkalites comme le fils de leur Dieu Noir. De l'intérieur des stallites, Chaos sait qu'il aurait beaucoup plus de chances d'arriver à ses fins.

POUVOIRS

Le Seigneur Chaos maîtrise les trois pouvoirs liés à la Singularité du Chaos (Régénération, Remodelage, Désintégration), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau.

Son pouvoir Appel des Troupes se manifeste ainsi :

Appel des troupes : Lorsque le Seigneur Chaos souhaite appeler ses troupes, des lambeaux de matière se détachent de son corps. Prenant différentes formes grossières, ces morceaux de chair s'éloignent du Seigneur, flairant dans l'Obscur les shankréatures présentes. Une fois leur tâche accomplie, le corps de Chaos se recompose en appelant ces petites parties de lui-même, guidant les troupes jusqu'au Seigneur. Cette convocation est l'une des plus surprenantes pour des yeux extérieurs.

Pouvoir Spécial : Destruction Massive

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : Seigneur Chaos uniquement
◆ Manifestation : Des lambeaux de chair et d'os s'étirent du corps du Seigneur Chaos et plongent dans le sol. Peu après, la terre environnante se met à trembler, des crevasses se forment partout et les éléments se déchaînent.
◆ Effet : Destruction Massive est un pouvoir qui sème le chaos dans l'environnement du Seigneur du Fléau. Pendant toute sa durée, le sol tremble, des crevasses apparaissent, les constructions, les rochers et tout autres édifices s'écroulent, le vent se lève et une pluie cinglante inonde les lieux.
Les créatures situées dans la zone d'effet du pouvoir subissent un malus de -3 dés à toutes leurs actions et les SR de toutes les actions sont augmentés de +2. Chaque individu a 1 chance sur 6 qu'une crevasse s'ouvre à ses pieds (résultat de 1 sur 1D6, à tirer à chaque Passe).
Si la crevasse s'ouvre sous une victime, cette dernière doit réussir un jet d'Agilité + Esquiver de SR 2 (en appliquant les malus décrits précédemment). En cas d'échec, la victime effectue une chute d'une vingtaine de mètres et meurt écrasée.
Le Seigneur Chaos n'est pas affecté par les malus de ce pouvoir, qui lui coûte trois points d'Entropie Shankr.

LE SEIGNEUR DOULEUR

ORIGINE

Avec Peur, Douleur est l'un des deux seuls Seigneurs du Fléau à n'avoir aucune origine humaine. Avant de recevoir la sombre semence du Seigneur Shankr, Douleur était un mandrill – un gorille de Solaria – adoré par une tribu d'Adaptés. Les Adaptés le vénéraient comme un Dieu et cherchaient à s'attirer ses faveurs par d'innombrables sacrifices humains. Les victimes étaient toutes longuement torturées, dans un campement situé au beau milieu d'un étrange enchevêtrement végétal, adapté à l'Obscur et baptisé « Jungle Noire » par les autochtones. Le mandrill, redoutablement intelligent, se délectait de ces sacrifices et savourait l'agonie des victimes, jouissant de leurs souffrances dans un sadisme que peu d'animaux sont capables de manifester.

Le plus étonnant, c'est l'incroyable fascination qu'il exerçait sur ses disciples humains, jusqu'à parvenir à une totale domination. Les rangs des disciples du Mandrill de la Jungle Noire grossirent de plus en plus et leur comportement évolua vers une barbarie chaque jour plus poussée. Les barbares finirent par attirer l'attention des habitants d'un stallite nouvellement découvert, du nom d'Okhaen.
Les Okhaenites envoyèrent un détachement militaire contre ces « sauvages », qui furent presque tous massacrés. Le mandrill fit partie des rares survivants qui échappèrent à l'expédi-

SEIGNEUR DOULEUR

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 7 / Camoufler 3, Esquiver 6, Grimper 7
- FORCE 8 / Forcer 6, Lancer 4, Porter 6
- HARGNE 8 / Agresser 7, Supporter 7, Surprendre 5
- PRESTANCE 5 / Impressionner 7, Influencer 6, Séduire 2
- RÉSISTANCE 5 / Contrôler 5, Endurer 6, Régénérer 5
- SENS 5 / Observer 6, S'orienter 4, Surveiller 4
- TREMPE 5 / Motiver 3, Résister 5, Surmonter 6

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 1 / Empathie 5
- ÉRUDITION 1 / Régions : Solaria 2
- RELATIONS 3 / Jungle Noire 6, Okhaen 2, Seigneur Shankr 6
- SURVIE 4 / Milieux : Tous les milieux sauf Stallite : 5, Obscur 6
- TECHNIQUES 1

ARMURE : Cuir épais (Pr. 2)
ARMES :
- CROCS Dommages + 8 (bonus de Force compris)
- GRIFFES Dommages + 7 (*) (Bonus de Force compris)

(*) : Les griffes, lorsqu'elles occasionnent des dommages, transmettent la maladie de la Foudroyante (voir livret 1 de Dark Earth, p. 84)

VIE : 25
CŒUR SOMBRE : 6
ENTROPIE SHANKR : 11

POUVOIRS SHANKR
Poison - Plaie Purulente - Torture Mentale - Indicible Souffrance

tion punitive. Attiré par les émanations du Shankr, le mandrill se dirigea vers l'est, prêt à accomplir le long périple qui l'amènerait aux sources du signal qu'il captait. Mais il fut « senti » par le Shankr avant d'avoir quitté Solaria. Le sombre Seigneur lui implanta sa graine de Douleur, après avoir compris qu'aucun être sur Sombre-Terre n'aurait pu mieux l'incarner. Profondément transformé, Douleur est resté sur le continent de Solaria.

Description

Seule la forme du crâne de Douleur traduit ses origines simiesque. Un crâne très allongé, aux mâchoires proéminentes et au nez camus. Dépourvu de babines, le Seigneur du Fléau exhibe ses longues canines acérées, saillantes sur ses gencives pourpres couvertes de salive. Ses yeux ambres luisent au fond d'orbites très prononcées. Sur les arêtes osseuses de son crâne poussent des excroissances osseuses et pointues. Son poil a fait place à un cuir glabre olivâtre, qui dessine les muscles noueux d'une silhouette massive et trapue, aux longs bras terminés par des doigts griffus.
La description vous rappelle quelque chose ? Regardez la couverture de ce supplément, c'est bien le Seigneur Douleur qui y est représenté.

Objectifs

Depuis sa transformation, Douleur est presque aussi intelligent qu'un humain. Il applique les directives du Shankr, qu'il comprend et perçoit instinctivement, sans doute mieux que certains autres Seigneurs. Il sait que sa tâche consiste à semer la douleur et la désolation parmi les populations de Sombre-Terre, en essayant de gagner du terrain sur les parcelles de terres civilisées. Douleur a une prédilection certaine pour les stallites. Car malgré sa transformation, il n'a pas oublié ses origines, la Jungle Noire et surtout, les guerriers du stallite Okhaen. Sans désobéir aux ordres du Shankr, il pense à sa vengeance, au jour où il pourra raser le stallite…

Pouvoirs

Le Seigneur Douleur maîtrise les trois pouvoirs liés à la Singularité du même nom (Poison, Plaie Purulente, Torture Mentale), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau. Son pouvoir Appel des troupes se manifeste ainsi :
Appel des troupes : Une terrible onde de douleur est émise à partir du Seigneur Douleur sur toutes les shankréatures des alentours. La douleur ne cesse que lorsque les shankréatures convergent vers le Seigneur du Fléau.

Pouvoir Spécial : Indicible Souffrance

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : Seigneur Douleur uniquement
◆ Manifestation : Le Seigneur Douleur pousse un cri suraigu, tel un long crissement de diamant sur du verre, et le son se propage sur toutes les créatures des alentours, qui voient leurs tympans se percer et saigner, leurs os vibrer, et leurs muscles se tétaniser.
◆ Effet : Ce pouvoir provoque une douleur fulgurante qui traverse les moindres parties du corps des victimes situées dans la zone d'influence du Seigneur du Fléau. La douleur est lancinante, mélange de brûlure, de coupure, de piqûre et de démangeaison. Dans de telles conditions, il est très difficile d'arriver à agir.
Les victimes perdent 2 points de vie par Passe (elles ont droit à un jet de Résistance pour réduire les dommages), et tous les seuils de n'importe quel de leurs tests sont subissent automatiquement un malus de +3 au SR. Le Seigneur Douleur, bien entendu, est totalement immunisé aux effets de ce pouvoir.
Le Pouvoir Indicible Souffrance coûte deux points d'Entropie pour être activé.

SEIGNEUR PEUR

Origine

Seule créature non mammifère, Peur était un grand corbeau avant de subir la transformation qui en fit l'incarnation de la Singularité Peur sur Sombre-Terre.
Bien qu'ayant hérité de nouvelles facultés de perception et de transmission extraordinaires, il est, de loin, le moins intelligent des Seigneurs du Fléau. Mais pas nécessairement le moins dangereux.
La peur joue sur l'irrationnel et sur les instincts primaires, et c'est sans doute ce qui a guidé le Seigneur Shankr dans son choix.

Description

Le concentré d'Archessence Shankr qui l'a métamorphosé a fait grandir le Seigneur du Fléau de manière considérable, puisque son envergure dépasse aujourd'hui les cinq mètres.
Son plumage est resté foncé, mais sa particularité vient du fait que les plumes de sa tête ont pris une teinte rouge sang. Son bec carmin, long et tranchant comme une lame de rasoir, est capable de percer les armures métalliques les plus sophistiquées. Ses yeux exorbités, d'un noir abyssal, sondent l'âme de leurs vis-à-vis au plus profond d'eux-mêmes.
S'il n'a rien de véritablement repoussant, Peur est très impressionnant et marquera à jamais ceux qui l'ont aperçu. Outre l'aura de terreur naturelle qu'il inspire, Peur provoque chez ceux qui ont croisé son regard une phobie marquée, en général celle des oiseaux.

OBJECTIFS

La peur et l'angoisse sont la principale occupation du Seigneur Peur. Elles ont existé de tout temps, mais l'arrivée du Noir-Nuage a grandement facilité l'implantation de ces émotions dans l'esprit des habitants de Sombre-Terre.

L'objectif du Seigneur du Fléau consiste, dans un premier temps, à faire prendre conscience aux humains que sortir dans l'Obscur est la chose la plus dangereuse qui soit.

La peur de l'inconnu est son arme la plus puissante. En second lieu, lorsque la plupart des hommes seront confinés dans la lumière rassurante des stallites, Peur passera à la seconde phase de son plan, en installant l'angoisse comme émotion primordiale au sein même de ces concentrations humaines. L'angoisse d'être confiné, emprisonné, l'angoisse de se sentir sous l'emprise d'une entité supérieure, prête à vous abandonner à tout moment. La population, qui ne devrait pas résister à un tel stress, perdra alors l'espoir et sombrera dans la folie.

POUVOIRS

Le Seigneur Peur maîtrise les trois pouvoirs liés à sa Singularité (Peur, Paranoïa, Phobie), ainsi que tous les pouvoirs communs aux Seigneurs du Fléau. Son pouvoir Appel des troupes se manifeste ainsi :

Appel des troupes : Peur pousse un croassement d'une puissance telle qu'il peut être entendu à des dizaines de kilomètres à la ronde. Ce croassement, qui glace de terreur les hommes, paralyse les shankréatures qui l'entendent durant quelques secondes. Elles sont contraintes de s'approcher de la source de ce cri pour sortir de leur torpeur.

SEIGNEUR PEUR

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 6 / Camoufler 5, Esquiver 5, Voler 7
- FORCE 5 / Forcer 3
- HARGNE 6 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 7
- PRESTANCE 5 / Impressionner 8, Influencer 6
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 6, Endurer 6, Régénérer 6
- SENS 6 / Observer 6, S'orienter 6, Surveiller 6
- TREMPE 6 / Résister 6, Surmonter 8

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 1 / Empathie 6
- Érudition 1
- RELATIONS 3 / Seigneur Shankr 6
- SURVIE 4 / Milieux : Tous les milieux sauf Stallite : 5, Obscur 6
- TECHNIQUES 1
- ARMURE : Plumage (Pr. 2)

ARMES :
- BEC Dommages + 6 (bonus de Force compris)
- SERRES Dommages + 5 (*) (Bonus de Force compris)

(*) : Les serres, lorsqu'elles occasionnent des dommages, transmettent la maladie de la Mordante aux victimes blessées (voir livret 1 de Dark Earth, p. 84)

VIE : 20
CŒUR SOMBRE : 6
ENTROPIE SHANKR : 10

POUVOIRS SHANKR
Peur - Paranoïa - Phobie - Terreur

Pouvoir Spécial : Terreur

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Accessibilité : Seigneur Peur uniquement
◆ Manifestation : Des gouttes de sang se mettent à perler de chaque plume du Seigneur du Fléau, dont les yeux, devenus rouges, émettent une lumière malsaine qui trouble la perception des victimes et les plonge dans un état de terreur absolue.
◆ Effet : Ce pouvoir, essentiellement psychique, sonde l'âme des victimes et exacerbe leurs peurs les plus profondes. Tout individu situé dans la zone d'effet du pouvoir doit effectuer, à chaque Passe, un jet de Trempe + Surmonter contre un SR 10. En cas d'échec, la victime est contrainte de fuir le plus vite et le plus loin possible du Seigneur Peur.
Si le jet est réussi, l'individu peut agir lors de cette passe, mais les étranges ondes lumineuses produites par Peur, qui lui donnent l'impression de se retrouver plongé au milieu d'un cauchemar, lui confèrent un malus de +2 au SR de tous ses tests nécessitant l'usage de la vue.
L'activation du pouvoir Terreur coûte deux points d'Entropie Shankr au Seigneur Peur.

3.2 - SHANKRÉATURES

Voici quelques nouvelles shankréatures susceptibles d'être rencontrées par les Marcheurs ou les phalanges de lumière, ou encore, d'être appelées par les Seigneurs du Fléau. C'est le moyen idéal, pour vous, de confronter vos joueurs à l'inconnu.

Note : Les shankréatures qui suivent possèdent toutes les pouvoirs shankr communs. Parmi ces pouvoirs communs, seul le drain est rappelé, puisqu'il nécessite des précisions (contact ou à distance, unité de temps pour le vieillissement).

LE HURLANT

ORIGINE
Shankréature d'origine humaine.

MILIEU
On le trouve habituellement dans les plaines de l'Obscur.

DESCRIPTION
Grand, physiquement impressionnant, le hurlant est un ancien humain ayant été blessé par des voulpes contaminés au niveau 3. L'Archessence Sombre contenue dans les voulpes a dérobé le patrimoine génétique de ces derniers. L'humain ainsi contaminé est la victime de violentes transformations : La cage thoracique augmente de volume, les épaules deviennent démesurées, la musculature des bras et des jambes devient saillante et proéminente.
Les changements les plus spectaculaires s'observent sur le faciès de la victime : les mâchoires s'allongent et se garnissent de crocs aiguisés, les oreilles s'affinent et sont pointues en fin de transformation, l'iris tire vers un jaune vif. D'une manière générale, tout le corps du malheureux se couvre d'une fourrure qui s'épaissit avec le temps. Le hurlant ressemble alors à un terrifiant croisement de voulpe et d'humain.
Certaines légendes de l'Avant font référence à cette shankréature : avant le cataclysme, le hurlant se nommait loup-garou, et il inspirait la terreur dans bien des contrées.

TECHNIQUE DE CHASSE
Le hurlant a conservé toute la sauvagerie du voulpe qui est en lui. C'est un excellent chasseur et il se sait physiquement supérieur. Véritable bête de combat, il n'hésite que très rarement à attaquer ceux qui passent à proximité de lui. Son feulement, véritable hurlement d'agonie, inspire la terreur chez les Marcheurs, et il se sert de cette arme pour fondre sur ses proies paralysées de peur. Le hurlant tient d'ailleurs son nom de ce cri affreux.
S'il y a volonté de contamination par le Seigneur, celle-ci s'opère uniquement par la morsure du hurlant. Le malheureux deviendra alors rapidement à son tour une shankréature de ce type (niveau 3 de contamination, 1 point ténébreux).

POUVOIRS
Drain (mois) : uniquement au contact.
Peur : ce pouvoir s'exerce par son hurlement.
Régénération.

HURLANT

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 4
- FORCE 5 / Forcer 3, Porter 4
- HARGNE 7 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 4
- PRESTANCE 4 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 7 / Contrôler 4, Endurer 5, Régénérer 5
- SENS 5 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 4
- TREMPE 4 / Résister 3, Surmonter 4

ARMES :
- Morsure — Dommages + 5 (bonus de Force compris)
- Griffes — Dommages + 4

PROTECTION : Fourrure naturelle (Pr. 1)
VIE : 18
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 7

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (mois) - Peur - Régénération

CARACTÉRISTIQUES
Le hurlant a des sens surdéveloppés et une puissance physique phénoménale. Toutefois, ses réactions et ses raisonnements tiennent plus du voulpe que de l'humain.

ANTHRAX

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 5 / Camoufler 4, Esquiver 4, Grimper 3
- FORCE 2
- HARGNE 5 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 5
- PRESTANCE 1
- RÉSISTANCE 2 / Régénérer 3
- SENS 5 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 6
- TREMPE 3

ARMES :
Morsure Dommages + 2 (aucun bonus de Force)

PROTECTION : Aucune
VIE : 8
CŒUR SOMBRE : 2
ENTROPIE SHANKR : 5

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (semaines) - Pitié

L'ANTHRAX

ORIGINE
Shankréature d'origine animale.

MILIEU
Marais, plaines de l'Obscur, ruines.

DESCRIPTION
L'anthrax est une créature d'une trentaine de centimètres. Il arbore une fourrure gris foncé, et possède des pattes postérieures plus développées que ses pattes antérieures. Ses mouvements sont extrêmement vifs, à tel point que son mouvement est flou. Ses oreilles, disproportionnées par rapport à sa tête, sont faites d'un cuir nervuré tranchant nettement avec le reste du corps. Ses armes naturelles ne sont guère visibles, exceptées deux incisives proéminentes. Seul, l'anthrax a l'air d'une créature inoffensive, inspirant plus la pitié que la méfiance. Les Marcheurs possédant un traité de zoologie de l'Avant trouveront de grandes ressemblances avec le lièvre.

TECHNIQUE DE CHASSE
La force de l'anthrax n'est pas la puissance physique, mais la meute à laquelle il appartient. En effet, ces créatures se déplacent toujours par douzaine d'individus. Contrairement à d'autres meutes où un des animaux s'avère être dominant, les anthrax agissent toujours sur un même pied d'égalité. En revanche, quand une proie est repérée, l'un d'eux devient un appât. Jouant sur son apparente faiblesse physique, l'anthrax désigné apparaît au groupe de Marcheurs. Il se sert alors de sa vitesse pour tourner autour de ce groupe, tout en restant bien visible. Les Marcheurs, désorientés (mais malheureusement souvent trop amusés par cette petite créature), concentrent leur attention sur ce mini-tourbillon. Durant cette danse frénétique, un second puis un troisième anthrax se mettent à tourner avec le premier. L'impression de flou augmente quand soudain, les trois créatures s'arrêtent. Il est alors trop tard pour fuir : les Marcheurs ont en face d'eux trois créatures et le reste de la meute derrière eux. La meute d'anthrax se sert de cette technique pour pouvoir attaquer simultanément. Les seules armes naturelles dont ils disposent sont d'impressionnantes mâchoires, garnies d'incisives découpant férocement les chairs.

POUVOIRS
Drain (semaines).
Pitié : fonctionne uniquement pour un anthrax isolé de la meute

CARACTÉRISTIQUES
Seul, l'anthrax est relativement inoffensif et ne donnera pas de fil à retordre aux PJ. C'est une créature très furtive et très vive. La meute, en revanche, attaquera toujours en faisant appel à tous ses membres, et les victimes seront assaillies de petites blessures devenant vite mortelles en s'accumulant.

L'OEPICANTHUS

ORIGINE
Shankréature d'origine humaine.

MILIEU
Montagnes, Noir-Nuage, ruines.

DESCRIPTION
Cette créature se trouve principalement dans des endroits élevés. Sa peau est squameuse et possède la propriété de changer de

couleur suivant son environnement. L'Oepicanthus n'est pas physiquement impressionnant : il ne possède aucune graisse, on peut voir ses fins muscles noueux sous sa peau peu épaisse, et ses côtes sont parfaitement visibles. Entre ses flancs et l'intérieur de ses bras, ainsi que dans son entrejambe, une membrane élastique s'est développée. L'oepicanthus se sert de ces membranes pour planer sur de courtes distances, en se jetant de points hauts et en écartant au plus ses membres supérieurs et inférieurs.

Au sol, ces membranes pendent flasquement. La tête de l'oepicanthus est insolite : il ne possède aucun système capillaire, ses yeux rougeoyants paraissent énormes, sa bouche, très large, est garnie de petits crocs, ses oreilles sont courtes et triangulaires et son nez, toujours reniflant, est légèrement retroussé. Par analogie, l'oepicanthus ressemble de loin aux gargouilles de cathédrale.

Technique de chasse

L'oepicanthus joue sur deux caractéristiques de son corps : son pouvoir caméléon et son aptitude à planer.

Capable de rester des journées entières dans une immobilité parfaite, il reste aux aguets sur un point élevé, attendant qu'une proie passe à portée de ses sens (principalement sa vue et son odorat). Lorsque son attente est satisfaite, il fond sur sa proie en se jetant dans le vide, adoptant la couleur du Noir-Nuage. Il est ainsi pratiquement invisible à des yeux non-avertis.

Une fois au sol, si sa victime a résisté au premier assaut, il se sert de ses puissantes jambes pour se déplacer par bonds, afin de planer quelques courts instants, puis attaquer sa proie dans une position surélevée.

Ses armes principales sont ses mains griffues et sa bouche acérée. Toutefois, il sait se servir, bien que maladroitement, d'armes humaines et n'hésitera pas à le faire si la situation tourne en sa défaveur. Sinon, il prendra la fuite et se servira de son pouvoir caméléon pour protéger ses arrières.

Pouvoirs

Drain (mois)
Mimétisme obscur

Caractéristiques

L'oepicanthus est plus agile que puissant. Seules ses jambes possèdent une force qui lui permet d'effectuer des bonds parfois prodigieux. L'oepicanthus a gardé beaucoup de son intelligence humaine et reste doué d'un langage primitif.

OEPICANTHUS

CAPACITÉS :
- Agilité 6 / Camoufler 6, Esquiver 5, Planer 6
- Force 3
- Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 5
- Prestance 2 / Impressionner 2
- Résistance 3 / Endurer 3, Régénérer 4
- Sens 4 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 4
- Trempe 3

ARMES :
- Morsure Dommages + 3 (bonus de Force compris)
- Griffes Dommages +2 (idem)

PROTECTION : Aucune
VIE : 15
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 6

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (mois) - Mimétisme Obscur

LE GOULU

Origine

Shankréature d'origine animale.

Milieu

Marais, mortezones, déserts.

Description

Le goulu provient d'une race de reptiles progressivement contaminés par l'Archessence Shankr. Au cours des siècles, ce serpent devint une espèce à sang chaud, bien que cet état soit instable. En effet, pour s'alimenter en énergie et éviter de trop longues périodes de catalepsie, le goulu est obligé de se nourrir des fluides vitaux de créatures vivantes.

Le goulu a l'apparence d'un très gros serpent : sa taille avoisine les dix mètres et sa couleur originelle est vert sombre. Mais il possède des pouvoirs d'adaptabilité impressionnants : il peut, en effet, modifier son aspect à volonté. La seule limite à ceci est qu'il ne pourra jamais modifier sa taille normale, ni même sa masse.

Son venin est foudroyant mais ne tue jamais ; il se contente de paralyser sa victime.

GOULU

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 6 / Camoufler 6, Esquiver 2, Grimper 3
- FORCE 7
- HARGNE 7 / Agresser 5, Supporter 5, Surprendre 5
- PRESTANCE 2 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 7 / Endurer 3, Régénérer 5, Contrôler 5
- SENS 5
- TREMPE 5 / Résister 3, Surmonter 4

ARMES :
- Morsure Dommages + 5 (*) (bonus de Force compris)
- Constriction Dommages + 7 (idem)

(*) Si la morsure occasionne des dégâts, le Goulu injecte un poison paralysant dans le sang de sa victime, qui agit durant 5 Passes consécutives. À chacune de ces Passes, la victime doit procéder à un jet de Résistance contre un SR 2. Au premier échec, la victime est paralysée.

PROTECTION : Aucune
VIE : 16
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 5

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (année) - Mimétisme Obscur - Métamorphose

TECHNIQUE DE CHASSE
Le goulu se repaît des fluides vitaux de ses victimes et n'a aucun intérêt à blesser outre-mesure celles-ci. Profitant de ses pouvoirs de camouflage, il se déplace lentement et attend la seconde d'inattention de sa proie.
Le goulu agit par constriction ou par morsure : dans les deux cas, son but est de paralyser sa victime. Ensuite, qu'elle soit évanouie ou empoisonnée, le goulu modifie sa forme de manière à pouvoir pénétrer dans le corps du malheureux par l'un de ses orifices. Le goulu se gave ensuite du sang et des organes vitaux avant de ressortir du cadavre. Il est ensuite repu pour un mois. Plus la victime aura été blessée, moins le goulu sera rassasié. Le cadavre est particulièrement horrible : il paraît mou, flasque, complètement vidé sans que son apparence extérieure ait changé.
Les Marcheurs qui connaissent cette créature feront certainement demi-tour au vu d'un tel signe.

POUVOIRS
Drain (année)
Mimétisme obscur
Métamorphose : le goulu doit conserver sa masse mais peut réduire à volonté sa forme.

CARACTÉRISTIQUES
Le goulu possède les mêmes caractéristiques physiques qu'un boa constrictor. Il est vif, puissant, mais reste un adversaire abordable.

L'EIPHÉLA

ORIGINE
Animale.

MILIEU
Marais, Obscur, Ruines, Déserts, Montagnes, Souterrains et Chaos.

DESCRIPTION
Les Eiphélas constituent une race à part de shankréatures. Il s'agit de gigantesques abeilles noires de 10 centimètres de long, au dard ciselé, qui se reproduisent en pondant des larves dans les restes de leurs victimes. Après la ponte, les larves se nourrissent du cadavre dans lequel elles se trouvent pour atteindre leur taille adulte. Arrivées à ce stade, les jeunes Eiphélas forment un essaim de 100 à 200 individus.

TECHNIQUE DE CHASSE
Immobile et silencieux, l'essaim attend qu'un corps organique, humain ou animal, passe à quelques mètres de lui. D'un seul mouvement, il fond alors sur sa proie. Le dard qui prolonge l'abdomen de l'Eiphéla lui permet d'injecter un venin très virulent. Entraînant une paralysie des membres, ce poison chargé d'Archessence Shankr s'attaque directement au système nerveux. Il ne faut pas plus de quelques secondes à un essaim pour achever sa victime et commencer à la dévorer. Retrouvant son immobilité dès qu'il s'est nourri, l'essaim attend aussitôt qu'une nouvelle créature pénètre dans son rayon d'action.
Lorsque les proies sont abondantes, un essaim d'Eiphéla préfère toujours en attaquer le plus grand nombre possible et ne se limite pas àgressivement contaminés par l'Archessence Shankr. Au cours des siècles, ce serpent devint une espèce à sang chaud, bien que cet état soit instable. En effet, pour s'alimenter en énergie et éviter de trop longues périodes de catalepsie, le

goulu est obligé de se nourrir des fluides vitaux
de créatures vivantes.
Le goulu a l'apparence d'un très gros serpent : sa taille avoisine les dix mètres et sa couleur originelle est vert sombre. Mais il possède des pouvoirs d'adaptabilité impressionnants : il peut, en efs d'Eiphélas à l'aide de lance-flammes. Mais la rapidité avec laquelle elles surgissent de l'Obscur pour leur fondre dessus ne laisse pas la moindre marge d'erreur à ces fous furieux.

EIPHÉLA (GROUPE DE 5 CRÉATURES)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 5 / Camoufler 4, Esquiver 4, Voler 6
- FORCE 1
- HARGNE 4 / Agresser 3, Surprendre 3
- PRESTANCE 1 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 1
- SENS 4
- TREMPE 4

ARMES :
- Dard Dommages + 1 (*) (pas de bonus de Force)

(*) Si la piqûre occasionne des dégâts, l'Eiphéla injecte un poison paralysant dans le sang de sa victime, qui agit durant 3 Passes consécutives. À chacune de ces Passes, la victime doit procéder à un jet de Résistance contre un SR 1. Au premier échec, la victime est paralysée pendant (10 – Résistance) Passes, et sera dévorée par les autres Eiphélas au rythme de 5 points de dommages occasionnés par Passe (la victime a droit à un jet de Résistance à chaque fois).

PROTECTION : Aucune
VIE : 4
CŒUR SOMBRE : 1
ENTROPIE SHANKR : 4

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (jours) - Poison

NOTE : Un essaim comporte une vingtaine de ces groupes de 5 Eiphélas

LE NORGHOW

ORIGINE
Insecte

MILIEU
Tous. Les Norghows sont aussi à l'aise dans l'eau que sur terre et peuvent vivre en milieu aquatique sans aucun problème.

DESCRIPTION
Les Norghows sont d'énormes chenilles, dotées de longues pattes. D'une longueur moyenne de 30 centimètres, leur taille peut atteindre les 2 mètres, s'ils parviennent au terme de leur mue, au bout de deux ans. Leur tête est pourvue d'une mâchoire puissante et d'une multitude d'yeux ambrés de toutes tailles qui font d'eux de terribles prédateurs. Lors du processus de mutation qui suit la contamination, les Norghows passent par une longue succession de mues, qui les voient prendre une vingtaine de centimètres à chaque fois.

TECHNIQUES DE CHASSE
Lorsqu'ils ne sont pas domptés, les Norghows utilisent leur extraordinaire rapidité pour surprendre et pourchasser leurs proies. Dotés d'une force considérable pour leur taille, ils sont très rapides et efficaces au combat. Ils sécrètent aussi en permanence une substance acide qu'ils peuvent projeter par la bouche en cas de danger. La Maison Harckon les utilise pour se déplacer et transporter des chargements particulièrement lourds et encombrants. Évidemment, elle les exploite aussi dans le cadre de ses actions militaires. Toutefois, cette formidable force de frappe n'est pas aussi efficace qu'on pourrait le penser. En effet, s'ils sont domptables, les Norghows ont tendance à devenir incontrôlables dans le feu de l'action. Cette sensibilité au stress et à la tension environnante constitue leur principale faiblesse.

POUVOIRS
Drain au contact (semaines).
Poison.
Plaie Purulente.

CARACTÉRISTIQUES
Le liquide visqueux qu'ils sécrètent ronge tout sur leur passage, laissant derrière eux de longues traînées où toute vie disparaît.
Ils peuvent le projeter jusqu'à une distance de 10 mètres, en fonction de la taille du spécimen. Leur mâchoire puissante leur permet de traverser n'importe quelle armure de Sombre-Terre. Enfin, ils sont très résistants.

LA KHARNIT

ORIGINE
Humaine

MILIEU
Obscur

DESCRIPTION
La Kharnit est une shankréature d'un type très particulier. Nappe de chair purulente aux veines chargées d'Archessence, elle n'a pas de forme définie.
L'homme dont est issue cette shankréature a été tué par la Darkessence lors de sa contamination. Le sombre fluide a provoqué la mutation d'un corps mort, mais en parfait état. La Kharnit est de ce fait dénuée de conscience ou d'une quelconque forme d'intelligence. Il s'agit d'un amalgame de tissus organiques disparates imprégnés d'Archessence Sombre qui phagocyte tout ce qui vit pour augmenter sa masse.

TECHNIQUES DE CHASSE
Elle se développe en recouvrant son environnement, se nourrissant des tissus organiques, végétaux ou animaux, qui s'y trouvent. Plus elle intègre de tissus étrangers, plus son volume augmente, lui permettant de couvrir une plus grande surface, et donc d'accélérer sont développement.
Il lui est aussi possible de se déplacer très lentement, en contractant diverses parties de sa masse. Elle ne s'attaque pas directement aux Sombre-Terriens, mais peut, à terme, vider une région de toute vie en un laps de temps record, les obligeant à fuir faute de ressources. De plus, quelques témoignages rapportent que des spécimens auraient atteint une taille incroyable et se développeraient si vite qu'ils auraient ingéré des Marcheurs endormis en quelques heures seulement.
La Kharnit est très résistante et forme un tout compact dont il est quasiment impossible de venir à bout avec une

NORGHOW (ADULTE)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Grimper 6
- FORCE 6 / Porter 6
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 5
- PRESTANCE 1 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 5
- SENS 2
- TREMPE 2

ARMES :

• Morsure	Dommages + 7 (bonus de Force compris)
• Projection d'acide	Dommages +1 (*)

(*) Si, après son jet de Défense, la cible subit des dommages, ces derniers seront automatiques : la victime n'a pas droit à son jet de Résistance classique. Chaque jet d'acide réussi, en outre, réduit définitivement de 1 point l'indice de protection de l'armure de la cible.

PROTECTION : Carapace (Pr. 3)
VIE : 15
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 6

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (semaines) - Poison - Plaie purulente

KHARNIT

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 10 / Forcer 5, Porter 5
- HARGNE 8 / Agresser 5, Supporter 8
- PRESTANCE 1 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 10 / Contrôler 5, Endurer 6, Régénérer 6
- SENS 1
- TREMPE 4 / Surmonter 6

ARMES :
- Morsure Dommages + 8 (bonus de Force compris)

PROTECTION :
Chair compacte (Pr. 2)

VIE : 30
NOTE : Pour toutes les attaques à base d'Archessence Runka (pouvoir ou artefact runka) effectuées contre la Kharnit, cette dernière n'a pas le droit d'effectuer son jet de Résistance normal. Les dommages de ce type sont donc automatiquement déduits des points de vie de la créature, sans qu'elle ait la possibilité de les réduire.

CŒUR SOMBRE : 5
ENTROPIE SHANKR : 10

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (années)
- Métamorphose
- Régénération - Remodelage

arme normale, quelle qu'elle soit. Le meilleur moyen pour s'en débarrasser reste d'utiliser un pouvoir ou un objet directement lié aux Runkas.
L'Archessence Lumineuse ou les pouvoirs destructeurs de certains Initiés sont en effet particulièrement efficaces contre cette abomination. L'Archessence Shankr qui circule en elle est largement diluée et répartie dans son corps informe, ce qui la rend moins résistante que les autres shankréatures à ce type d'agression.
Une fois morte, elle se décompose lentement, transformant les environs en une mer de chair en putréfaction. Cette viande est parfois consommée par les animaux des alentours, qui sont alors contaminés au niveau 2, ou finit par se fondre dans la terre. Une zone dans laquelle est morte une Kharnit est donc souvent saturée de Darkessence.

POUVOIRS
Drain au contact (années).
Métamorphose.
Régénération.
Remodelage.

LE SÉDARM

ORIGINE
Humaine.

MILIEU
Tous, mais exclusivement dans la Roke. L'apparition de ce nouveau type de shankréatures ne remonte qu'à quelques années seulement et l'on ne les rencontre que dans cette région. Les Initiés n'ont pas encore réussi à expliquer ce phénomène (Voir le stallite de Magna, page 92).

DESCRIPTION
Les Sédarms ont l'apparence d'individus rachitiques au teint blafard. Ils se rassemblent en bandes nomades et errent dans l'Obscur à la recherche de proies.

TECHNIQUES DE CHASSE
Ces shankréatures ont la curieuse particularité de se nourrir des émanations psychiques que provoque la peur. Elles ne sont pas faites pour le combat et restent le plus discrètes possible. Elles « chassent » en envoyant des effluves hormonales chargées d'Archessence Shankr à leurs proies, sans se faire remarquer de ces dernières. Avec une délectation orgasmique, elles entrent en transe lorsque les premiers relents de peur leur parviennent sous la forme d'ondes psychiques, dont elles se nourrissent. Elles ont une prédilection pour les proies humaines, mais il leur arrive de s'attaquer à des animaux lorsqu'elles sont affamées, même si leur ondes leur sont bien moins profitables.

POUVOIRS
Drain à distance (années).
Peur.
Phobie.
Désintégration.

CARACTÉRISTIQUES
Trés faibles aussi bien sur le plan physique que mental, les Sédarms ne disposent d'aucune défense naturelle et comtent sur leurs pouvoirs Shankr pour se défendre, mais aussi pour attaquer : les sédarms sont, en effet, dotés du terrifiant pouvoir de Désintégration.
Leur intelligence limitée leur permet de confectionner et d'utiliser des gourdins primitifs pour se protéger d'éventuels agresseurs.

SÉDARM

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 2
- FORCE 2 / Lancer 3
- HARGNE 3 / Agresser 3, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Résister 3, Surmonter 3

ARMES :
- Gourdin Dommages + 1 (aucun bonus de Force)

PROTECTION : Aucune
VIE : 12
CŒUR SOMBRE : 4
ENTROPIE SHANKR : 9

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (années) - Peur - Phobie - Désintégration

LE CHAMPIKRALE

ORIGINE
Végétale

MILIEU
Souterrains et montagnes

DESCRIPTION
Le Champikrale, à première vue, a la forme d'un champignon d'une hauteur d'environ 30 cm, mais très lourd et très dense. Dégageant par moment une étrange couleur fluorescente, il attire les Marcheurs, qui connaissent peu le Champikrale, et qui ne s'attendent pas à ce qu'une créature de l'Obscur produise de la lumière. Lorsque le Marcheur arrive à proximité, le Champikrale reprend sa forme et sa taille naturelle de deux mètres de haut et sa couleur noire,

au chapeau garni de bubons violacés. Sa peau, souple et élastique, résiste très bien aux armes tranchantes.

Technique de chasse

Les lamelles du Champikrale, situées sous son chapeau, sont aussi tranchantes qu'un falchion. Le Champikrale est capable de les projeter jusqu'à une distance de 20 mètres. Les bubons font office de défense naturelle pour cette créature. Lors du combat, le Champikrale les fait exploser, ce qui dégage une épaisse fumée opaque, qui non seulement agresse les victimes du fait de son acidité, mais les gêne également visuellement dans leurs attaques. À cela s'ajoutent les puissants pouvoirs shankr maîtrisés par la créature, tel que Suffocation, qui lui permet généralement d'achever sa victime, ou Remodelage, qui rend ses armes inoffensives.

Le Champikrale se nourrit des victimes qu'il parvient à tuer grâce à de longs et minces tentacules, longs d'une dizaine de mètres, qui s'étirent au niveau de son pied après le combat et absorbent le sang des cadavres.

Pouvoirs
Drain au contact (mois).
Métamorphose.
Suffocation.
Remodelage.

CHAMPIKRALE

CAPACITÉS :
- Agilité 1 / Camoufler 6
- Force 3 / Lancer 5
- Hargne 2 / Agresser 3, Surprendre 5
- Prestance 1
- Résistance 6 / Régénérer 5
- Sens 1
- Trempe 4 / Résister 5

ARMES :
- Lamelles (*) Dommages + 3

(*) Le Champikrale utilise Force + Lancer pour déterminer le potentiel offensif de ses lamelles. Hargne + Agresser détermine son potentiel de combat, qu'il répartit entre l'initiative et la défense.

PROTECTION :
Peau élastique (Pr 3 contre les armes tranchantes, zéro contre les armes contondantes)

VIE : 18
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 7

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (mois) - Métamorphose - Suffocation - Remodelage

L'HEDARA

Origine
Végétale

Milieu
Tous

Description

L'Hedara est une plante qui se développe n'importe où dans Sombre-Terre et parfois même dans les stallites. Appartenant à la famille des fougères, elle pousse donc toute l'année, et sa taille peut devenir très importante.

L'Hedara est une plante grimpante, qui s'accroche à n'importe quelle surface. Ses racines se nourrissent de cadavres, c'est pourquoi on la rencontre souvent sur les lieux de passage des hommes, en particulier dans l'Obscur.

Techniques de Chasse

Semblable à une plante normale, l'Hedara

HEDARA

CAPACITÉS :
- Agilité 1 / Camoufler 5
- Force 6 / Forcer 6
- Hargne 3 / Agresser 5, Surprendre 5
- Prestance 1
- Résistance 4 / Régénérer 5
- Sens 2
- Trempe 4 / Résister 5

ARMES :
Enlacement Spécial (*)

(*) Lorsque l'Hedara a détecté une victime potentielle à proximité, procédez à une Passe de combat. L'Hedara cherchera à obtenir l'Initiative, en consacrant au moins 3 dés de son potentiel de combat à l'initiative. Les dés restants sont affectés à l'attaque, sans bonus aux dommages. Si l'Hedara inflige au moins un point de dégât à la victime (avant son jet de Résistance), elle est parvenue à l'enlacer dans ses fibres végétales. La victime ne peut alors plus bouger, sauf en réussissant une opposition de type Duel (voir livret 1 de Dark Earth, p. 57) entre sa propre Force + Forcer contre le Force + Forcer de l'Hedara (un seul jet par heure est autorisé). À partir de la troisième heure, L'Hedara inflige 1 point de dégât automatique à sa victime, quelle que soit sa Protection. La victime n'a pas droit à un jet de Résistance pour réduire ces dommages.

PROTECTION : Nulle
VIE : 15
CŒUR SOMBRE : 2
ENTROPIE SHANKR : 7

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (mois) - Repousser la Lumière - Peur - Torture Mentale

dara s'anime dès qu'elle perçoit une vibration. Ses multiples tiges se projettent alors sur la victime qui, enlacée, est promise à une mort lente.
Dans les jours qui suivent, les liens végétaux se renforcent, et de nouvelles pousses s'introduisent dans ses orifices de la victime, pour la dévorer de l'intérieur.
Lorsqu'elle a emprisonné une victime, l'Hedara se sert de ses pouvoirs shankr pour éloigner les éventuels alliés de cette victime, pour pouvoir la dévorer tranquillement.

POUVOIRS

Drain au Contact (mois).
Repousser la Lumière.
Peur.
Torture Mentale.

L'AILIADE

ORIGINE

Insecte

MILIEU

Tous sauf les glaces

DESCRIPTION

L'Ailïade est une libellule qui a dégénéré en shankréature. Son envergure est de deux mètres. Elle possède quatre ailes transparentes parcourues de nombreuses nervures noirâtres, similaires à des veines humaines.
Ses énormes yeux globuleux occupent une bonne partie de sa tête, disproportionnée par rapport à son corps. Deux antennes, d'une longueur de deux mètres dominent son crâne et lui permettent d'enlacer les victimes de grande taille.
Les objets de petite taille ou les petits animaux sont eux saisis par ses deux mains griffues.

TECHNIQUES DE CHASSE

Lorsqu'elle repère une proie, l'Ailïade reste immobile et actionne son pouvoir de Mimétisme Obscur. Lorsque la victime se retrouve à proximité, l'Ailïade fond sur elle, en profitant de la vitesse que lui confèrent ses ailes surpuissantes. Les antennes de la créature lui servent à la fois de fouet et de lasso.

POUVOIRS

Drain au contact (semaines).
Mimétisme Obscur.

L'ARAKNALE

ORIGINE

Arachnide

MILIEU

Ruines

DESCRIPTION

L'Araknale ressemble de loin a une araignée tout ce qu'il y a de plus courant. La grosse différence réside dans sa taille, qui est d'environ deux mètres, résultat d'une importante contamination.
Une fois ses pattes détendues, l'Arak-

AILÏADE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Camoufler 5, Esquiver 4, Voler 6
- FORCE 3 / Forcer 4
- HARGNE 4 / Agresser 5, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Impressionner 5
- RÉSISTANCE 3
- SENS 4
- TREMPE 4

ARMES :
- Antennes Dommages + 3 (*) (Bonus de Force compris)
- Griffes Dommages +2 (Bonus de Force compris)

(*) L'Ailïade peut se servir de ses antennes pour fouetter son adversaire, les dommages étant, comme précisé, de +3 ; Mais elle peut également les utiliser pour agripper son adversaire. Dans ce cas, si elle réussit à lui infliger des dommages (avant le jet de Résistance de la victime), la proie est agrippée, et ne pourra se libérer qu'en surpassant l'Ailïade dans une opposition de type duel (voir livret 1 de DkE, p. 57). Le duel se fait entre les Force + Forcer des deux adversaires (un duel par Passe). Tant qu'elle ne s'est pas libérée de l'étreinte de l'Ailïade, la victime est soumise à 5 points de dégâts par Passe (mais a droit à un jet de Résistance pour réduire ces dommages).

PROTECTION : Carapace (Pr. 2)
VIE : 10
CŒUR SOMBRE : 2
ENTROPIE SHANKR : 5

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (semaines) - Mimétisme Obscur

nale mesure dans les trois mètres, ce qui la rend très impressionnante. Les petits crochets qui terminent ses pattes lui permettent de se déplacer à peu près sur n'importe quelle surface. Dans le milieu des ruines, il n'est pas rare d'en découvrir accrochées au plafond.

TECHNIQUE DE CHASSE

Au moment de sa reproduction, qui a lieu une seule fois dans sa vie, l'Araknale se constitue un nid et pond une quinzaine de larves, qui mettront près de deux ans à éclore. Pendant cette période, l'Araknale doit sortir régulièrement pour chasser et nourrir ses larves de sang. Elles devront chacune absorber une dizaine de litres de sang avant de se transformer en Araknales. Cette espèce de shankréature est l'une des rares capables d'agresser d'autres créatures du Seigneur Shankr pour assurer la survie de sa progéniture.
L'Araknale ne redoute aucun prédateur, d'autant qu'elle dispose de pouvoirs shankr très offensifs et véritablement redoutables.

POUVOIRS

Drain au contact (Années).
Plaie Purulente.
Poison.
Suffocation.

ARAKNALE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 5 / Camoufler 3, Esquiver 2, Grimper 7
- FORCE 8 / Forcer 4, Porter 5
- HARGNE 8 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 4
- PRESTANCE 3 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 8 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4, Surveiller 5
- TREMPE 5

ARMES :
- Morsure (*) Dommages + 8 (Bonus de Force compris)
- Griffes Dommages + 6 (Bonus de Force compris)

(*) L'Araknale ne peut mordre ses victimes qu'après les avoir attrapées dans ses griffes. En termes techniques, l'Araknale attaque systématiquement avec ses griffes. Dès qu'elle est parvenue à infliger des dommages à sa victime (après son jet de Résistance), elle l'a attrapée et pourra tenter une morsure dès la Passe suivante.

PROTECTION :
Chitine (Pr. 3)
VIE : 20
CŒUR SOMBRE : 5
ENTROPIE SHANKR : 9

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (années)
- Plaie Purulente - Poison
- Suffocation

FLÉAUX ET AUTRES CRÉATURES CONTAMINÉES

L'omniprésence de l'Archessence Shankr sur Sombre-Terre a permis la contamination de nombreuses formes de vie. Des hommes, des animaux, des végétaux mais aussi certaines entités microscopiques comme des germes ou des microbes ont muté au contact du parasite. Les Adaptés et dans une moindre mesure les Marcheurs sont périodiquement victimes d'épidémies dues à ces microbes porteurs de Darkessence aux conséquences dramatiques. Seuls quelques érudits parmi les Initiés se sont essayés à chercher un moyen d'enrayer ces calamités. Mais aucun résultat intéressant n'a été obtenu pour l'instant.

LE SHKER

◆ Milieu : Mortezones et leurs environs.

◆ Propagation : ingestion d'aliments porteurs.

◆ Effet : la maladie connue sous le nom de Shker est une forme mutante de dégénérescence de l'organisme. Le Shker pervertit les organes digestifs en augmentant l'acidité des sucs gastriques. Cette substance sécrétée par le corps commence à le ronger de l'intérieur. Après deux ou trois semaines d'atroces souffrances, l'Archessence Shankr que véhicule le virus, gagne le malade qui se transforme en shankréature. Il est impossible d'en définir la race avant que l'extérieur du corps en mutation ne commence à se déformer, phase terminale du Shker.

Virulence : 5
Période : 5 jours
Dispersion : I par test

Dès que la virulence a été réduite à zéro, la victime est contaminée au niveau 3 (I point ténébreux), et ne tardera pas à se transformer en shankréature.

LA NOIRPEST

◆ Milieu : tous, la Noirpest se développe dans les lieux insalubres et très peuplés.

◆ Propagation : le simple fait d'être plus d'une heure à proximité d'un ma-

lade suffit pour la contracter.
◆ Effet : forme corrompue de la peste, ce fléau peut décimer une population en quelques jours. Après de fortes montées de fièvre qui ont raison des plus faibles, la Noirpest provoque de terribles crises hallucinatoires. Le malade devient de plus en plus agressif alors que l'Archessence s'empare de ses sens, transformant le monde qui l'entoure en cauchemar. Seule la mort peut mettre un terme à cet enfer. Il est d'ailleurs fréquent de voir les membres de communautés victimes de la Noirpest s'entre-tuer pour se préserver du délire.

Virulence : 8
Période : 1 jour
Dispersion : 0

La Noirpest contamine immédiatement sa victime au niveau 2 (1 point ténébreux).

Les Entropaths

Quatre siècles au contact du Shankr ont entraîné l'apparition d'individus sensibles ou prédisposés à l'Obscur. Les Entropaths sont des Adaptés qui présentent des caractéristiques hors normes découlant directement de l'omniprésence du Shankr sur Sombre-Terre. Ils peuvent prendre diverses formes, qui tiennent souvent plus de la malformation que du don. De fait, beaucoup d'Entropaths sont marginalisés ou rejetés par les communautés Sombre-Terriennes. Pourtant, leurs particularités physiques ne proviennent pas d'une contamination normale par l'Archessence Shankr, mais d'une évolution génétique, sans doute accélérée par la présence de la Darkessence. S'ils en sont effectivement victimes, ils n'ont jamais été mis en contact direct avec le sombre fluide.

Un sombre héritage

La Darkessence est présente un peu partout sur Sombre-Terre. Depuis l'arrivée des premières météorites, son influence subtile s'est répandue et a pénétré la moindre plante, le moindre caillou. Elle ne s'y trouve le plus souvent qu'en infime quantité, mais si ce résidu n'est pas suffisant pour affecter directement l'environnement, cette omniprésence du Shankr sur toute la surface de Sombre-Terre a progressivement influencé le patrimoine génétique de certains Adaptés.
De générations en générations, les particules d'Archessence Shankr contenues dans leurs aliments, dans l'air qu'il respirent, ou dans le sol qu'ils foulent ont influencé leur organisme. La masse de sombre fluide dont il est question est négligeable en soit, mais les trois siècles qui viennent de s'écouler lui ont laissé le temps de modifier et de pervertir certains des gènes que ces Adaptés se transmettent de pères en fils.
Les Entropaths sont les héritiers de ces gènes porteurs de l'influence du Shankr. Il ne s'agit pas de Sombre-Fils, puisque ces derniers sont issus de shankréatures, et donc ont de l'Archessence Shankr dans le corps. Or, l'organisme des Entropaths ne contient que très peu de Darkessence. Cela dit, le sombre fluide a bel et bien modifié leur patrimoine génétique, le pervertissant et provoquant l'apparition de

ARCHÉTYPES

La liste qui suit n'est en aucun cas exhaustive et le meneur de jeu est invité à personnaliser ou inventer de toutes pièces ses Entropaths, à partir des quelques exemples fournis ci-après. Il convient de garder à l'esprit que ces personnages sont victimes d'un mal qu'ils ne comprennent pas. Ils ne comptent quasiment aucun Initié dans leurs rangs et sont principalement préoccupés par le souci de vivre le plus discrètement et normalement possible.

• La Marionnette : capable de percevoir les courants du Noir-Nuage, ce maudit est victime de crises hallucinatoires très violentes. Il fonctionne comme une antenne capable de relayer les noires pulsions qui traversent la voûte nuageuse. Bien qu'il ne soit pas conscient pendant ces périodes, il agit au gré des influences malsaines qui l'envahissent. Dans cet état, le meilleur des hommes est capable des pires exactions.

• Le Survivant : son héritage tient plus d'une violente réaction au Shankr que d'une relative sensibilité. Ce type d'Entropath est en effet deux fois plus résistant qu'un individu normal à la contamination à l'Archessence Sombre (il ne se transformera en shankréature qu'au niveau 4, 4 points ténébreux). De plus, il est en général moins impressionné que la moyenne par les horreurs tapies dans l'Obscur.

• L'Hybride : cet individu est né avec une tare physique, qui le fait ressembler à une shankréature. Il est tout à fait humain, mais sa malformation est une caractéristique morphologique typique de ces monstres. Il ne dispose en aucun cas des pouvoirs de la créature. Mais il peut avoir la main ornée de griffes acérées ou tout autre attribut physique. Ce type d'Entropath est, plus que les autres, victime des préjugés et de la méfiance des Sombre-Terriens à l'égard des siens.

tares particulières. Ces individus présentent donc des caractéristiques qui trouvent leur origine dans cette influence, sans pour autant en être esclaves.

Les malformations des Entropaths peuvent revêtir de multiples formes. Il ne s'agit pas de pouvoirs, comme ceux dont disposent les shankréatures, mais plutôt de prédispositions naturelles aux manifestations du Shankr. Concrètement, un enfant peut naître avec un bras difforme semblable à celui d'une shankréature. Tel autre sera naturellement moins sensible au pouvoir corrupteur de la Darkessence, ou, au contraire, très réceptif aux flux qui traversent le Noir-Nuage. Tel autre ressemblera très pour trait à une shankréature, sans en avoir les pouvoirs… Car ces individus restent humains. Ils ne font pas partie des dévots du Shankr et ne subissent que les dégâts qu'engendre l'Archessence, pas son emprise. Cela dit, la marque laissée par l'Obscur les rend mauvais aux yeux des habitants des stallites et de la plupart des Marcheurs. Beaucoup d'entre eux errent dans l'Obscur et fuient les autres hommes pour se préserver de leur haine, rejoignant en désespoir de cause la Légion des Damnés. Quelques-uns, très rares, ont tout de même réussi à rejoindre des stallites et à s'y installer tant bien que mal.

Les Sectes Salutaires

Les Sombre-Terriens se méfient particulièrement des manifestations de l'Obscur. Ainsi, nombre d'Entropaths mènent-ils une existence difficile. Marginalisés, rejetés, ou tout simplement pourchassés et mis à mort, la plupart d'entre eux vivent dans le secret, ou s'éloignent de la société pour mener une existence solitaire.

Au sein des stallites, la promiscuité les exposant plus facilement, une organisation sociale a vu le jour. De petits groupes d'Entropaths, les Sectes Salutaires, se forment pour lutter plus efficacement contre la précarité de leur situation. Par le biais d'un large éventail de relations et d'un partage systématique des ressources, ces petites sociétés secrètes facilitent grandement la vie de leurs membres. Si elles ne sont pas toujours affiliées à la pègre et au crime par les autorités locales, il n'y a qu'en Eldena qu'elles soient reconnues et acceptées par les gouvernements de certains stallites. L'omniprésence d'adorateurs de la Troisième Force dans cette région ne semble d'ailleurs pas étrangère à cet état de fait.

Un Sombre Destin

Étant donnée la situation de Sombre-Terre à l'heure actuelle, les Bâtards du Shankr occupent une place délicate sur le plan de la Lutte Éternelle. Le Seigneur Shankr se prépare à l'action et rassemble ses troupes. Cette agitation que le Noir-Nuage diffuse dans l'Obscur ne manque pas d'influencer ces humains si particuliers. D'une part, nombre d'entre eux font preuve de comportements de plus en plus violents et destructeurs, tandis que les autres se font plus puissants. D'autre part, on assiste sur l'ensemble des continents à une recrudescence du nombre d'Entropaths. Des Sombre-Terriens âgés de plusieurs dizaines d'années se découvrent une nature bâtarde restée latente jusqu'alors. Dans certains cas, l'éveil de leurs gènes corrompus entraîne de douloureuses mutations qui mettent à rude épreuve leur équilibre mental.

Pourtant, les Entropaths ne font pas l'objet de beaucoup d'attention de la part des Initiés ou des sbires du Shankr. Ils n'ont pas la carrure d'une shankréature ou la capacité de créer un mur de flammes. Mais, grâce à leur nombre, ils peuvent représenter un potentiel considérable. De plus, de tels individus pourraient parfaire la connaissance qu'ont les Initiés de la nature du Shankr, ou donner naissance à des shankréatures particulièrement puissantes. Il est donc fort probable, que dans un futur proche, ces élus de l'Obscur finiront par attirer l'attention. Certaines de leurs Sectes sentent venir la tempête et commencent à s'y préparer. Car il est certain qu'elles n'admettront pas d'être récupérées sans condition par l'un ou l'autre des acteurs de la guerre à venir.

3.3 - LA SEPTIEME MAISON

La Maison Harckon, dite Septième Maison, est une structure aux ramifications compliquées qui se perdent dans un dédale de légendes, de mythes et de faits réels. L'Histoire de la Maison a déjà été approfondie dans le supplément consacré aux Initiés, mais nous en reprendrons ici les principales informations en développant les nombreux faits qui sont encore ignorés de tous. C'est un portrait de la Maison Harckon plus orienté vers les secrets du Shankr que nous allons dresser ici.

HISTORIQUE DE LA MAISON

L'Inquisition Sarkesh

La Septième Maison était originellement dépositaire de la lumière mystique de l'Obscure Vérité impliquant la connaissance des Shankr nécessaire aux Runkas. Les Initiés de cette Maison, à l'époque très proche des Sarkesh, réalisaient d'innombrables expériences sur les shankréatures et la Darkessence, afin de mieux cerner leurs capacités. Mais, comme le disent les nombreux contes qui circulent dans les réunions d'Initiés, la Septième Maison ne put résister éternellement à la tentation d'une contamination à l'Archessence Shankr. C'est alors qu'un grand synode décida d'une croisade organisée par la Maison Sarkesh afin de forcer tous les hérétiques à rejoindre le rang et éliminer tous ceux qui présentaient des traces de contamination. Une fois que tout fut rentré dans l'ordre, un nouveau synode décida d'imposer le Grand Oubli, pour que la Septième Maison ne devienne plus qu'un souvenir tabou. Malheureusement pour les Initiés, un Élu de la Septième Maison du nom d'Harckon parvint à réunir derrière lui de nombreux fanatiques qui le suivirent dans sa conquête du pouvoir Shankr.

Le Regne d'Harckon

Harckon était un Élu au pouvoir immense, considéré comme le leader spirituel de l'Obscure Vérité. Et c'est donc tout naturellement que ses disciples le suivirent dans la Voie du Shankr lorsqu'il affirma que c'était le seul moyen de résister à l'inquisition Sarkesh et que l'Archessence Sombre était une source de pouvoir infinie. Harckon fut l'initiateur de la « magie » du Shankr, dans le sens où il étudia les pouvoirs des shankréatures et les catalogua de manière à ce qu'ils puissent être appréhendés par n'importe quelle créature intelligente contaminée. Puis, le guide spirituel offrit cette sapience aux membres de la Septième Maison survivants, rebaptisée Maison Harckon.

Les deux derniers millénaires de civilisation virent les Harckon se multiplier à la surface de la Terre, pour préparer le Grand Cataclysme et l'arrivée de l'émissaire Shankr. Cette période fut principalement consacrée à la manipulation de groupes sectaires opposants aux cultes en place, afin qu'ils aident la Septième Maison dans ces préparatifs. Ce qui freinât de manière significative les activités de la Septième Maison a toujours été son refus de se mettre aux nouvelles technologies. La Maison Harckon fut, pendant longtemps, un regroupement de traditionalistes ne voulant rien entendre à la science moderne, lui préférant le mysticisme et l'occultisme. Ce sont les Harckon qui favorisèrent jusqu'au XIXe siècle - et même encore aujourd'hui – les vagues d'adeptes de sorcellerie et d'ésotérisme que les profanes qualifieraient de sataniques.

Le Grand Cataclysme

Cependant, de nombreux Harckon s'étaient tout de même tournés vers l'avenir avec l'aide de ces sectes, beaucoup plus ancrées dans les réalités de notre monde. C'est grâce à cette collaboration entre l'astrologie Shankr et la technologie des satellites que la Maison Harckon parvint à lancer dans l'espace une balise envoyant un signal à destination du Shankr le plus proche. Cette balise, détentrice du message et de la magie Harckon, permit au Seigneur Shankr de localiser la Terre. La suite, nous la connaissons tous…

Après le Grand Cataclysme, la première tâche d'Harckon fut de réunir autour de lui un groupe d'Initiés suffisamment conséquent pour être significatif. Son rêve le plus cher était de rejoindre la mer d'Aral, pour proposer directement ses services au Seigneur Shankr, dont il avait perçu la présence à cet endroit. Là encore, lorsque Harckon entama son pèlerinage vers l'Est, tout le monde le suivit sans hésiter une seule seconde : il était normal d'aller récupérer son dû. Les Initiés de la Septième Maison possédaient de nombreuses connaissances sur le Shankr et la Darkessence, ils avaient choisi de vénérer cette puissance plutôt que de

HARCKON, ÉLU DE L'OBSCURE VÉRITÉ

Le premier pouvoir qu'Harckon gagna à servir le Seigneur Shankr fut celui de l'immortalité. En effet, après plusieurs milliers d'années, c'est toujours le même leader charismatique qui est à la tête de la Septième Maison. Aujourd'hui, Harckon n'est plus tout à fait le jeune homme aux longs cheveux blonds qu'il était à l'époque et le contact de l'Archessence Sombre l'a profondément affecté dans sa chair. Harckon est aujourd'hui un dément mystique, dont l'esprit est en relation constante avec le Seigneur Shankr. De la sorte, il n'est plus capable de tenir un raisonnement cohérent, car l'esprit humain n'est pas fait pour subir un contact prolongé avec une Entité telle que les Runkas ou les Shankr. Le commandant suprême de la Septième Maison a aujourd'hui l'apparence d'un colosse de près de quatre mètres de haut, au corps décharné. Il n'est plus tout à fait humain.

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Esquiver 4
- Force 8 / Forcer 6, Lancer 4, Porter 6
- Hargne 6 / Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 6
- Prestance 5 / Impressionner 6, Influencer 6, Séduire 6
- Résistance 8 / Contrôler 6, Endurer 6, Régénérer 6
- Sens 4 / Observer 6, S'orienter 5, Surveiller 6
- Trempe 4 / Motiver 5, Résister 6, Surmonter 6

APTITUDES :
Arts Martiaux 4
Communication 1 / Empathie 6
Érudition 4 / Avant 6, Légendes 6, Lettres 6, Religion 6
Relations 4 / Maison Harckon 6, Seigneur Shankr 5
Survie 4 / Milieux : Stallite 2, tous les autres milieux : 5
Techniques 4 / Corps 3

ARMURE : Aucune
ARMES :
Poings nus Dommages +4 (Bonus de Force inclus)

VIE : 25
CŒUR SOMBRE : 6
ENTROPIE SHANKR : 12

POUVOIRS SHANKR

Mimétisme Obscur	Repousser la Lumière	Sceau des Ténèbres
Peur	Paranoïa	Phobie
Pitié	Métamorphose	Leurre
Engourdissement	Gel	Suffocation
Régénération	Remodelage	Désintégration
Poison	Plaie Purulente	Torture Mentale

REMARQUE : *Harckon ne maîtrise pas les pouvoirs communs des shankréatures, ni les pouvoirs spéciaux des Seigneurs du Fléau.*

l'étudier et il était normal que le Seigneur Shankr leur soit redevable de leur fidélité.

Un Nouveau Départ : Eldena

Depuis quelques années, un groupe d'Initiés de la Maison Harckon se sont lancés dans un long périple à travers toute l'Asia pour rejoindre l'Eldena par le Nord. Ces prêtres de l'Obscure Vérité seraient guidés par une vision troublante envoyée par le Seigneur Shankr. Les Harckon sont convaincus qu'une nouvelle terre promise s'ouvre à eux en Eldena et que le continent tout entier est un vivier inépuisable de nouvelles recrues. Quelques missionnaires se sont déjà rendus là-bas pour tenter de convaincre les populations du bien fondé de l'adaptation à l'Obscur par la dévotion au Shankr. Les retours sont très encourageants pour les Harckon, qui pensent que, pour une raison inconnue, les survivants de l'Eldena semblent entretenir une empathie naturelle avec les concepts liés au Shankr et une aptitude particulière à l'utilisation de la Magie du Shankr.

LES PRETRES DE L'OBSCURE VÉRITÉ

Hiérarchie

Novice

Les Novices sont très peu nombreux et il s'agit essentiellement des enfants Harckon qui apprennent peu à peu à développer leurs pouvoirs.
Les Novices sont également les jeunes recrues récupérées lors de missions d'espionnage, ou bien en convertissant des populations vivant dans l'Obscur.

On ne reste Novice que pendant une courte période, allant de deux à six mois. Cette épreuve est très difficile à supporter pour le Novice, que l'on considère alors comme un esclave. Toutefois, quoi qu'il arrive, le Novice deviendra Moine Sombre et gagnera la reconnaissance de ses pairs en étant considéré comme adulte.

Moine Sombre

Les Moines Sombres sont considérés comme le bras armé de la Maison Harckon, ceux que l'on peut sacrifier sans se poser de questions. Un Initié doit faire ses preuves pendant au moins deux

NOVICE (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Camoufler 2, Esquiver 2
- Force 2 / Porter 3
- Hargne 3 / Agresser 2, Supporter 3
- Prestance 2
- Résistance 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
- Sens 3 / Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 2
- Trempe 3 / Motiver 3, Résister 2, Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Manople 2
- Communication 2 / Éloquence 2, Empathie 2
- Érudition 3 / Avant 2, Légendes 3, Lettres 3, Religion 3
- Relations 2 / Maison Harckon 1
- Survie 2 / Milieux : Stallite 3, Obscur 2
- Techniques 2 / Darkessence 1

ARMURE :
Vêtements renforcés (Pr. 1)

ARMES :
- Manople Dommages +2

VIE : 11
CŒUR SOMBRE : 1
ENTROPIE SHANKR : 4

POUVOIRS SHANKR
Repousser la Lumière

REMARQUE : *Le Novice ne maîtrise aucun des pouvoirs communs des shankréatures.*

ARTISAN DU CHAOS (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 3
- Force 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 3
- Hargne 2 / Agresser 3, Surprendre 3
- Prestance 3 / Influencer 3, Séduire 2
- Résistance 3 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 4
- Sens 4 / Observer 4, S'orienter 2, Surveiller 2
- Trempe 3 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Katar 3, Shyatagan 4
- Communication 3 / Éloquence 3, Empathie 3, Marchandage 2, Représentation 3
- Érudition 3 / Avant 3, Légendes 4, Lettres 4, Religion 5
- Relations 3 / Maison Harckon 4, Seigneur Shankr 1
- Survie 2 / Milieux : Stallite 3, Obscur 4, autres milieux : 2
- Techniques 4 / Corps 2, Métal 5, Darkessence 4

ARMURE :
Armure complète en chitine fuselée (Pr. 3)

ARMES :
- Katar Dommages +3, Défense +1
- Shyatagan Dommages +2 (*), Défense +1

(*) Si l'Artisan du Chaos parvient à blesser son adversaire avec cette arme, il subira automatiquement une contamination de niveau 1 (1 point ténébreux)

POSSESSIONS
Noir-Fumeur (Darkefact)

VIE : 13
CŒUR SOMBRE : 2
ENTROPIE SHANKR : 6

POUVOIRS SHANKR
Repousser la Lumière - Sceau des Ténèbres - Remodelage

REMARQUE : *L'Artisan du Chaos ne maîtrise pas les pouvoirs communs des shankréatures.*

ans avant de pouvoir devenir Artisan du Chaos ou Prêtre de l'Obscure Vérité. Certaines personnes de haut rang, et notamment les Initiés des six Maisons Runkas corrompus, deviennent directement Moine Sombre, sans passer par le stade humiliant de Novice.

Artisan du Chaos

Après avoir passé le grade de Moine Sombre, les Harckon peuvent choisir deux voies bien distinctes dans leur progression mystique : Artisan du Chaos ou bien Prêtre de l'Obscure Vérité. Les Artisans du Chaos sont les Initiés responsable de la confection des Darkefacts. Ils sont les ouvriers mystiques de la Septième Maison et se consacrent à cette tâche jusqu'à la fin de leur vie.

Prêtre de l'Obscure Vérité

Les Prêtres de l'Obscure Vérité constituent le plus gros des troupes de la Maison Harckon. On peut estimer que près des trois quarts de la population Harckon sont des prêtres. Le terme « Obscure Vérité » a été conservé par la Septième Maison après son changement de bord, car il définit, à ses yeux, parfaitement les buts et méthodes des Harckon. On reste souvent Prêtre de l'Obscure Vérité pendant des dizaines d'années et seuls les héros sont amenés à devenir Fils des Ténèbres ou même Seigneurs de l'Obscur.

Fils des Ténèbres

Les Fils des Ténèbres sont des héros de la Voie du Shankr qui ont accumulé de nombreux pouvoirs et qui entretiennent occasionnellement des contacts avec les Seigneurs du Fléau. Ils sont les leaders spirituels de la Maison Harckon et parfois même des figures de légende pour les Marcheurs et les communautés de l'Obscur. Les Fils des Ténèbres sont les Adaptés par excellence et c'est pour cette raison qu'ils peuvent parfois jouer le rôle de modèles.
(Voir tableau page 74)

Seigneur de l'Obscur

Ces Initiés de la Maison Harckon ne sont plus tout à fait humains et possèdent bien souvent une apparence monstrueuse. Ils sont très peu nombreux sur Sombre-Terre (une quinzaine tout au plus) et sont réputés pour leurs relations ambiguës avec le Seigneur Shankr. En effet, ils sont les seuls humains à l'avoir approché et ils en sont ressortis profondément marqués dans leur chair et dans leur esprit. Toutefois, il ne faut pas les confondre avec les Seigneurs du Fléau, qui sont en réalité des créatures mythiques engendrées par le Seigneur Shankr.

Organisation

Le Cercle Obscur

Les Membres de la Maison Harckon ne sont pas très nombreux et ne doivent pas dépasser les 200 Initiés à la surface de Sombre-Terre. Toutefois, contrairement aux Initiés des autres Maisons, les

PRÊTRE DE L'OBSCURE VÉRITÉ (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Camoufler 4, Esquiver 4
- Force 3 / Forcer 2, Lancer 1, Porter 2
- Hargne 3 / Agresser 3, Supporter 5, Surprendre 4
- Prestance 3 / Impressionner 2, Influencer 4, Séduire 3
- Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 4
- Sens 3 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 3
- Trempe 3 / Motiver 4, Résister 4, Surmonter 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Palache 4
- Communication 3 / Éloquence 4, Empathie 4, Représentation 4
- Érudition 3 / Avant 4, Intendance 3, Légendes 5, Lettres 4, Religion 5
- Relations 3 / Maison Harckon 4, Seigneur Shankr 2
- Survie 3 / Milieux : Stallite 3, Obscur 4, autres milieux : 3
- Techniques 3 / Corps 3, Darkessence 3

ARMURE :
Armure complète de cuir renforcé (Pr. 2)
ARMES :
Palache Dommages +3, Défense +2

VIE : 14
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 7

POUVOIRS SHANKR
Paranoïa - Phobie - Gel - Suffocation - Régénération - Torture Mentale

REMARQUE : *Le Prêtre de l'Obscure Vérité ne maîtrise aucun des pouvoirs communs des shankréatures.*

FILS DES TÉNÈBRES (ARCHÉTYPE)

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

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 4 / Flambergue 5
- COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 4, Empathie 6
- ÉRUDITION 3 / Avant 5, Légendes 5, Lettres 5, Religion 6
- RELATIONS 4 / Maison Harckon 5, Seigneur Shankr 4
- SURVIE 4 / Milieux : Stallite 3, autres milieux : 5
- TECHNIQUES 3 / Corps 4, Darkessence 4

ARMURE :
Armure complète de métal (Pr. 4)
ARMES :
Flambergue Dommages +5, Défense +2

VIE : 17
CŒUR SOMBRE : 4
ENTROPIE SHANKR : 9

POUVOIRS SHANKR

Mimétisme Obscur	Peur	Métamorphose
Engourdissement	Suffocation	Régénération
Remodelage	Désintégration	Plaie Purulente
Torture Mentale		

REMARQUE : *Le Fils des Ténèbres ne maîtrise pas les pouvoirs communs des shankréatures.*

REJETON (ARCHÉTYPE)

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

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2 / Hache 4
- COMMUNICATION 1 / Baratin 3, Empathie 4
- ÉRUDITION 2 / Avant 1, Légendes 2, Lettres 1, Religion 2
- RELATIONS 2 / Maison Harckon 2, Seigneur Shankr 1
- SURVIE 3 / Milieux : Tous, sauf Stallite : 3
- TECHNIQUES 1 / Corps 2, Darkessence 1

ARMURE :
Peau naturellement épaisse (Pr. 1)
ARMES :
Hache Dommages +5

VIE : 15
CŒUR SOMBRE : 2
ENTROPIE SHANKR : 6

POUVOIRS SHANKR
Repousser la Lumière - Peur - Régénération

REMARQUE : *Le rejeton ne maîtrise pas les pouvoirs communs des shankréatures, mais possède tous les avantages des Sombre-Fils, en particulier le fait d'être parfaitement nyctalope.*

Harckon ne sont pas éparpillés dans chacun des stallites et préfèrent se regrouper en petits cercles de cinq à dix prêtres. Ils se réunissent en général dans un « Cercle Obscur », constitué d'un bâtiment principal et de longs couloirs souterrains labyrinthiques, qui servent de geôles aux créatures issues de leurs expériences. Les Cercles Obscurs sont toujours situés dans des endroits reculés de Sombre-Terre, très loin de la lumière mystique qu'irradient les Runkas. Ces regroupements d'Initiés de la Septième Maison sont toujours des endroits peuplés de nombreuses shankréatures, souvent liées empathiquement à leurs Maîtres.

Les Rejetons

Les Initiés de la Septième Maison ont une faculté d'action assez impressionnante, de par leur aptitude à gonfler leurs rangs très rapidement. Lorsque le besoin s'en fait sentir, les femmes Harckon enfantent très rapidement des Rejetons, en s'accouplant avec des shan-

kréatures. Après une gestation très accélérée, le Sombre-Fils ainsi obtenu, appelé « Rejeton », devient une force de combat non négligeable. Cependant, l'inconvénient de cette pratique est qu'elle tue régulièrement les femmes Harckon pendant l'accouchement, occasionnant de lourdes pertes pour le Cercle Obscur et même la Maison toute entière.

Le Supplice

300 ans après l'arrivée du Seigneur Shankr sur Terre, les Harckon constituent une force non négligeable dans le jeu de la Guerre Cosmique Éternelle sur Sombre-Terre. Le Supplice représente pour les Harckon les actions de la Voie du Shankr organisées par leur Maison. Celui-ci se définit en trois directions principales.

Organiser les shankréatures

Les Harckon sont considérés, à juste titre, comme les dresseurs de shankréatures par excellence. Cette voie du Supplice impose aux Initiés de la Septième Maison de regrouper les shankréatures à l'intelligence primitive afin d'organiser des armées éphémères. Les Harckon sont capables de diriger empathiquement des shankréatures et d'assurer une cohésion relative à un petit groupe d'entre elles. Cette faculté est notamment très utile pour mener des attaques ponctuelles de faible ampleur.

La Magie du Shankr

Si les Harckon sont connus à travers tout Sombre-Terre, c'est avant tout parce qu'ils sont les défricheurs de la Magie du Shankr et de ses applications pour toute créature intelligente contaminée. Ce sont les Initiés de cette Maison qui fabriquent les Darkefacts et qui sont à l'origine des grands rituels dédiés au Seigneur Shankr sur Sombre-Terre.

DRESSEUR DE SHANKRÉATURES (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- Agilité 4 / Camoufler 3, Esquiver 5, Grimper 4
- Force 3 / Forcer 3, Lancer 1, Porter 3
- Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 3
- Prestance 2 / Influencer 5
- Résistance 3 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 3
- Sens 3 / Observer 5, S'orienter 2, Surveiller 5
- Trempe 4 / Motiver 5, Résister 2, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Laniard 5
- Communication 4 Baratin 5, Éloquence 1, Empathie 6
- Érudition 2 / Avant 1, Légendes 1, Lettres 1, Religion 1
- Relations 2 / Maison Harckon 2, Seigneur Shankr 1
- Survie 3 / Milieux : Stallite 1, Obscur 3, autres milieux : 2
- Techniques 2 / Corps 4, Darkessence 2

ARMURE :
Armure complète de cuir renforcé (Pr. 2)
ARMES :
Laniard Dommages +2

POSSESSION
Noir-Fumeur (Darkefacts)

VIE : 14
CŒUR SOMBRE : 2
ENTROPIE SHANKR : 5

POUVOIRS SHANKR
Mimétisme Obscur - Leurre - Poison

REMARQUES : *Le dresseur est capable de donner des ordres à ses shankréatures en réussissant des jets de Communication + Empathie contre un SR 4. Il ne maîtrise aucun des pouvoirs communs des shankréatures.*

INTERACTIONS

Le Seigneur Shankr

Les relations entre la Maison Harckon et le Seigneur Shankr sont pour le moins ambiguës. D'un certain côté, les Harckon ont beaucoup fait pour la présence du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre et ils représentent, encore aujourd'hui, un élément indispensable aux forces shankr. Cependant, le Seigneur Shankr reste méfiant à l'égard des Harckon car il ressent encore l'influence de la lumière mystique Runka en eux. En effet, de nombreuses hautes personnalités de la Maison, dont Harckon lui-même, étaient auparavant des Initiés Runkas et sont encore vivants aujourd'hui. Le Sei-

gneur Shankr a peur que cette sensibilité joue en faveur des Runkas le jour du combat final sur Sombre-Terre. Toutefois, celui-ci est tout de même conscient et redevable du dévouement de la Septième Maison.

Les Seigneurs du Fléau

La plupart des Harckon n'ont jamais eu aucun contact avec l'un des Seigneurs du Fléau. En général, seuls les Fils des Ténèbres et les Seigneurs de l'Obscur ont occasionnellement des contacts avec ces créatures. Dans de tels cas, les Harckon sont considérés comme les bras droits fidèles des Seigneurs du Fléau et ils s'occupent la plupart du temps de l'interface entre les envoyés du Seigneur Shankr et les armées qui les suivent.

Le Konkal

On entre là dans le champ d'action principal de la Maison Harckon. En principe, le Konkal est une organisation profane dévouée au Shankr pour l'instauration du chaos et de la destruction. En fait, le Konkal est une marionnette au service des Initiés de la Maison Harckon. Ceux-ci leur fournissent des artefacts Shankr et la possibilité d'apprendre la Magie Sombre aux konkalites contaminés, en échange de quoi ces derniers s'engagent à jouer le rôle de milice du Shankr, et ce notamment au sein même des stallites. La plus grande partie des konkalites ignorent totalement qu'ils sont manipulés par les Harckon et seules les instances dirigeantes sont amenées à traiter avec la Septième Maison. Bien souvent, ce sont des Harckon qui interviennent eux-mêmes sur le terrain pour prendre les commandes sous les traits d'un konkalite.

Les Initiés des Maisons Runkas

Depuis la découverte de la présence du Seigneur Shankr par les Initiés, ces derniers ont aussi commencé à se douter de la survivance de la Maison Harckon. Il est évident que les rapports entre la Septième Maison et les Initiés des Maisons Runkas ne sont pas très chaleureux et de nombreux Sarkesh ont déjà mis un point d'honneur à reprendre l'inquisition contre la Maison Harckon. Malheureusement, les Initiés sont victimes du Grand Oubli qu'ils ont eux-mêmes instauré il y a plusieurs milliers d'années. De ce fait, les informations qu'ils possèdent sur la Septième Maison sont très peu nombreuses et ils ont perdu toute trace de l'évolution de la Maison depuis cette époque. Autant dire que les forces Runkas ne savent rien des membres de la Maison Harckon.

Rharck et la Septième Maison Runka

Rharck était un compagnon d'Harckon à l'époque où tous deux apprenaient la Lumière Mystique de l'Obscure Vérité. Lorsque la situation de la Septième Maison devint plus délicate avec les premiers signes de l'inquisition Sarkesh, les deux compagnons prirent ensemble la fuite pour mener les Initiés de l'Obscure Vérité en lieu sûr, loin du totalitarisme de la Force Cosmique. Harckon et Rharck ne voulaient pour

CRÉER UN INITIÉ DE LA SEPTIÈME MAISON RUNKA

Un véritable Initié de la Septième Maison sera souvent un érudit et un sage. Cependant, lorsque le besoin s'en fera sentir, il n'hésitera pas une minute avant de se rendre dans l'Obscur pour se frotter de très près à toutes les manifestations du Shankr. Les Initiés de la Septième Maison perdue, ayant oublié le nom qui les fédérait autrefois, se sont donnés le nom de Sombres Sages. La motivation première d'un Sombre Sage est souvent de percer à jour les secrets du Grand Oubli et de redonner toute sa grandeur et sa légitimité à la Septième Maison Runka.

ARCHÉTYPE

Stellaire

- Choix 1 : Orion, Vérité
- Choix 2 : Aldebaran, Foi
- Choix 3 : Altaïr, Courage
- Choix 4 : Sirius, Sagesse

LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélés doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptés au sein d'une Maison, même la Septième…

- Agilité + Camoufler : 3R
- Hargne + Surprendre : 3R
- Résistance + Régénérer : 2R
- Sens + Observer : 2R
- Prestance + Influencer : 4R
- Arts Martiaux + 1 Arme (au choix) : 2R
- Communication + Empathie : 4R
- Érudition + Avant : 2R
- Érudition + Légendes : 3R
- Érudition + Lettres : 3R

rien au monde assister à la disparition de la Septième Maison et la réintégration des six autres Maisons par les Initiés de l'Obscure Vérité. Mais, lorsque Harckon décida de changer de bord et de se tourner vers la Voie du Shankr, Rharck n'approuva pas son choix et il scinda la communauté en deux. Les premiers rejoindraient Harckon dans sa dévotion aux forces shankr alors que les autres, sous la tutelle de Rharck, continueraient dans l'ombre à suivre les principes Runkas de l'Obscure Vérité.

C'est ainsi que la Septième Maison Runka existe encore aujourd'hui à travers la poignée d'Initiés qui s'en réclament encore. La plupart d'entre eux connaissent Rharck et ont été Initiés par lui, mais d'autres ont pu voir au-delà du Grand Oubli et retrouver par eux-mêmes la grande sapience des anciens Initiés de la Septième Maison. Bien entendu, ces hommes et ces femmes sont considérés comme des parias et se doivent de cacher leur existence aux yeux de la communauté des Initiés. Leur rôle est d'autant plus ambigu à interpréter qu'ils sont également considérés comme les ennemis jurés des Harckon. Quoi qu'il en soit, les Initiés de la Septième Maison Runka sont tellement peu nombreux qu'ils ne bénéficient d'aucun réseau de contact à travers Sombre-Terre. Pour donner une estimation très approximative du nombre de vrais prêtres de l'Obscure Vérité, on en compte environ une dizaine, répartis dans les stallites de la Roke, sans compter ceux présents dans les autres régions de Sombre-Terre.

Nous vous fournissons ici les informations de base nécessaires à la création d'un personnage de la Septième Maison Runka (vous aurez, dans ce cas, besoin du supplément Les Initiés). C'est au meneur de jeu de décider ce qu'il veut en faire, compte tenu du faible nombre d'entre eux et de la complexité de leur rôle. Il est possible de réserver cela à un PNJ ou bien laisser un joueur autour de la table interpréter un Initié de l'Obscure Vérité. Si vous acceptez de laisser l'un de vos joueur jouer un renégat de la Septième Maison, il est préférable qu'il s'agisse d'un joueur expérimenté, connaissant bien la cosmogonie de Dark Earth. Cette option nécessite, en effet, qu'une connivence particulière se noue entre vous et votre joueur, ce dernier devant se montrer distant et mystérieux vis-à-vis des autres joueurs.

3.4 - LE KONKAL

Creuset de malfrats et d'assassins, secte tentaculaire au but stallicide, le Konkal est l'arme principale du Seigneur Shankr dans les stallites. Son organisation si particulière est le fruit des manipulations de la Maison Harckon au cours des trois siècles passés. Pourtant, le konkalite moyen, malgré ses actions quotidiennes visant à affaiblir le culte et la société Solaarienne, n'a souvent aucune idée de qui il sert, ni même s'il sert quelqu'un d'autre que lui. Le Konkal est une organisation complexe où la traîtrise, la paranoïa et l'ignorance sont les maîtres mots.

LES ORIGINES

La reconstruction qui suivit le Grand Cataclysme fut tant architecturale que sociale ou encore religieuse. Sous l'impulsion des Maisons d'Initiés, le culte de Solaar, le dieu lumière, fut instauré à l'échelle de la planète. Rapidement, alors que dans les puits de lumière, les stallites n'étaient que des colonies, des prêcheurs rendaient les grâces au Soleil-Dieu pour les avoir épargnés. Une nouvelle religion était née, mais comme tout autre culte, elle engendra son lot de dissidents. Ces opposants, en minorité, furent bannis des stallites par les autorités, en tant qu'hérétiques au culte du grand Solaar. Les bannis fuyèrent effectivement, pour la plupart, les villes de lumière, les autres se terrèrent dans les fondations des stallites. Mais où qu'ils soient, ceux qui furent évincés aux premières heures de la reconstruction humaine par ce dieu qu'ils ne reconnurent pas, maudirent à jamais le culte Solaarien et jurèrent d'arriver à sa perte. Le Konkal était né, et de là à dire que c'est par la faute des Maisons d'Initiés, il n'y a qu'un pas. Le premier siècle après le cataclysme ne fut pas de tout repos pour ces konkalites d'avant l'heure : traqués par les autorités Célestes, isolés les uns des autres, la survie de ces groupuscules ne tint qu'à l'apparition du dogme konkalite. Sur

tout Sombre-Terre, ces bannis se mirent à vénérer un dieu de ténèbres, en opposition directe au culte Solaarien.
Le dogme s'étoffa peu à peu sous l'impulsion de certains leaders konkalites, et connut son apogée à l'aube du deuxième siècle, grâce au développement de la Marche. En effet, les intrépides Marcheurs de cette époque furent les premiers liens entre les stallites, et agirent en colporteurs de l'impossible. Les Célestes de chaque stallite surent à ce moment qu'ils n'étaient pas seuls au monde, les konkalites comprirent aussi qu'eux non plus.
Le Konkal connut alors sa première mutation, une prise de conscience de son implantation de par le monde. De plus en plus, la secte entretint des relations avec des Marcheurs afin de coordonner son action stallicide. Mais l'échange d'informations ne pouvait être total tant que ces Marcheurs n'adhéraient pas pleinement au dogme konkalite.
Au début du troisième siècle, le Konkal mit en place son propre réseau de Marcheurs. C'est à cette période que la Maison Harckon prit connaissance de l'existence du Konkal. Comprenant rapidement que le Konkal seyait complètement ses intérêts et ceux du Seigneur Shankr, la Septième Maison infiltra progressivement la secte jusqu'à en prendre les rênes, au milieu du troisième siècle après le cataclysme. Les changements à effectuer furent minimes, tant le Konkal était déjà tourné vers la voie du Shankr. Les nouveaux dirigeants du Konkal réorganisèrent la secte et modifièrent son mode de fonctionnement. Suite à une épuration fratricide, le Konkal devint une organisation dite en ruche, où chaque membre ne connaît qu'une poignée de ses comparses. Le Konkal actuel vit donc le jour vers la fin du troisième siècle après le cataclysme.

LE DOGME KONKALITE

Ce dogme fut le moteur de création du Konkal. À l'origine, il entremêlait différents pans de religions de l'Avant, légèrement modifiés pour s'opposer au culte de Solaar. Le dieu unique du dogme originel était une divinité ténébreuse, qui annonça son règne par une démonstration de force : le grand cataclysme. Solaar fut donc reconnu impie par les premiers konkalites, car il s'installa comme un usurpateur au pouvoir. Au fur et à mesure des siècles, le dogme s'étoffa de légendes et s'instaura en réelle religion. Les mystiques de la Maison Harckon pervertirent légèrement celle-ci pour se rapprocher de la réalité de Sombre-Terre. À l'instar des Maisons d'Initiés qui instaurèrent le culte solaarien pour préparer l'humanité à vénérer la lumière des Runkas et à se battre pour eux lors de la bataille finale, la Septième Maison ancra dans l'esprit des konkalites une cosmologie bien réelle. Aujourd'hui, le konkalite croit en une divinité unique, seigneur des ténèbres, dont le fils présent sur Sombre-Terre dirigera le Konkal, dans le but de mettre à bas le culte solaarien. Derrière ces deux personnages se trouvent le Seigneur Shankr et le Seigneur du Fléau de la Singularité du Chaos.

ORGANISATION

La particularité du Konkal tient à l'ignorance de ses membres. En effet, tout konkalite appartient à une cellule de quelques personnes, et chaque membre de ces cellules connaît uniquement les autres de cette même cellule. Cela garantit que lors du démantèlement d'une de ces cellules, seule celle-ci tombe aux mains des autorités Célestes. Pour coordonner les actions des différentes cellules, le Konkal bénéficie d'une structure pyramidale et d'un réseau dense de messagers.

Les Bastides

Dans chaque stallite, le Konkal est présent et bien implanté. L'ensemble des konkalites d'un stallite forment une bastide. Véritables quartiers généraux, les bastides sont des structures architecturales dissimulées au sein même du stallite. La plupart sont localisées dans les bas-fonds de la ville, dans d'anciennes galeries minières ou encore dans des quartiers activistes. Chaque bastide comporte de une à plusieurs cellules, suivant l'importance du stallite. Pour régir ses membres et coordonner leurs actions, les chefs locaux, nommés Hassachins, ont recours aux Synapses, des messagers spécialisés dans l'art de la filature et de la discrétion. Outre les Hassachins et souvent quelques Synapses, les konkalites d'un stallite ont une vie sociale au sein de ce dernier. Ainsi, il y a très peu de permanents dans la bastide (l'endroit physique), ce qui ajoute à la discrétion de la structure et rend compliquée la tâche des Gardiens du Feu lors de la recherche active des konkalites.

Les Forteresses

Chaque bastide rend des comptes à une structure supérieure nommée forteresse. On trouve une forteresse par continent de Sombre-Terre, c'est à dire la Roke, Solaria, Asia et Eldena. Les communications n'ayant jamais été établies avec les Terres Australes, il est fort improbable que l'on retrouve une telle structure dans cette zone géographique. Les forteresses ont pour tâche de coordonner les actions des bastides à une plus grande échelle que celle d'un stallite. Pour cette raison, les forteresses sont directement implantées dans des stallites (dans lesquels on ne

retrouve donc pas de bastide). Pour information, la forteresse de la Roke se trouve à Phénice, celle de Solaria, à Sparta. Les dirigeants des forteresses sont des membres influents du Konkal, mais ne font pas tous partie de la Maison Harckon. Seuls quelques Initiés du Shankr sont infiltrés à ce stade de la structure konkalite, à raison d'au moins un par forteresse.

Le Donjon Mystique

Tous les ordres destinés aux forteresses ou aux bastides sont issus du donjon mystique. Ce dernier n'est, en fait, qu'une formidable supercherie créée par la Septième Maison afin d'entériner la structure pyramidale du Konkal aux yeux des konkalites de pure souche, et d'asseoir sa mainmise sur la secte. Le donjon mystique renvoie directement à la Maison Harckon et n'a aucune représentation physique. Mais les légendes konkalites le situent en Asia, très reculé dans les terres de l'Est. Suivant les stallites, le nombre de leaders du Konkal varie. Pour exemple, à Phénice, les konkalites affirment que le donjon est dirigé par les sept maîtres du Konkal, en opposition aux sept révérés qui administrent le stallite.

L'INFLUENCE DU SHANKR

Comme il est expliqué dans ce supplément, le Shankr se méfie de la Maison Harckon, à cause de son passé auprès des Runkas. Pourtant, s'il est un domaine où il se doit de faire confiance aux sombres moines, c'est bien celui du Konkal. En effet, le Seigneur Shankr n'a d'influence directe sur ses agents que lorsque le Noir-Nuage est présent. Or, dans les stallites, il ne peut contrôler ses pions, d'autant plus qu'il est rare que des shankréatures aient accès aux villes-lumière. Ses agents dans les stallites sont donc nécessairement humains, et qu'ils soient contaminés ou non, le Seigneur ne peut avoir d'influence sur eux. Le Konkal était préexistant à ses plans de destruction des Runkas, et il vit en cette secte, à l'aide de la Maison Harckon, le moyen d'affaiblir ses adversaires de l'intérieur, dans des endroits qui lui sont inaccessibles. Le Konkal devint donc la clé de voûte de l'édifice fragile que sont les relations entre la Septième Maison et le Shankr.

Le Shankr voit dans cette secte le moyen d'instaurer l'une de ses Singularités : le Chaos. Mais le but du Seigneur en ce sens est la destruction de la vie, le déchaînement des forces entropiques qui régissent les Shankr. En réalité, le Konkal a dévié de la voie du Shankr. La Maison Harckon décida, en effet, qu'il était plus simple de diriger des hommes afin d'instaurer l'anarchie et l'annihilation du culte solaarien, plutôt que de leur faire admettre que leurs vies et celles des autres survivants étaient insignifiantes et indésirables à présent. Seuls certains konkalites suivirent la voie originelle dictée par le Seigneur : ce sont les Horlas.

À terme, le Seigneur exigera, en accord avec les principes Shankr, que les konkalites lui offrent l'humanité avant de se sacrifier eux-mêmes. La Maison Harckon aura certainement à payer les frais du refus du Konkal.

LES FACTIONS KONKALITES

Sans stéréotyper les membres de cette secte, le konkalite moyen est un individu farouchement opposé au système en place dans les stallites. Il a une vie sociale au sein de ce dernier, mais mène en parallèle des activités visant à déstabiliser le pouvoir des Prôneurs et du culte solaarien. Il sait souvent plus manier les armes que les subtilités du langage, bien que certains possèdent des postes clés dans le stallite. En résumé, le konkalite moyen est un homme de main au service des Hassachins, luttant au quotidien et à sa manière contre la prospérité des stallites.

Mais le Konkal possède aussi certains éléments spécialisés. Lorsque l'urgence ou la nécessité se font sentir, les dirigeants du Konkal font appel à ces unités d'élite. En voici quelques-unes :

Les Horlas

Les membres de cette faction sont les seuls du Konkal à suivre la voie du Shankr, telle qu'il l'a édictée. Le Horla pense que le règne de l'espèce humaine aurait dû prendre fin avec le grand cataclysme, et que les survivants sont une anomalie à réduire à néant. Les Horlas prêchent la voie de la rédemption, l'acceptation de l'espèce humaine à laisser sa place à une nouvelle espèce. Les Horlas sont tellement extrémistes et fanatiques que les autres konkalites en ont peur. Pour cette raison, la Maison Harckon se sert surtout des Horlas pour les missions dans l'Obscur. Il faut beaucoup de ruse et d'efforts aux maîtres du Konkal pour tirer un maximum de résultats de cette faction, tant la ferveur religieuse de ses membres est forte. Au vu de leurs convictions, les Horlas sont souvent employés dans des missions-suicide, où ils excellent en kamikazes du Shankr.

Les Mille-Visages

Spécialistes dans l'art du déguisement et de la comédie, les Mille-Visages sont un bien précieux pour la Maison Harckon. Cette dernière les emploie lors de grandes manifestations au sein des stallites. Grimé en prôneur, en bâtisseur ou en Gardien du feu, le Mille-Visages apportera au Konkal de précieux renseignements quant aux projets impor-

tants du stallite. Véritables espions, les membres de cette faction sont souvent les responsables de projets non-aboutis ou de désastres lors d'opérations militaires. Cette faction comporte peu de membres, tant les qualités nécessaires sont pointues et exceptionnelles.

Les Synapses

Comme il est dit précédemment, les synapses servent de lien entre les différentes cellules d'une bastide. Messagers furtifs, ils connaissent comme leur poche le stallite dans lequel ils résident. Chaque synapse ne connaît qu'un membre d'une cellule, pour éviter un trop gros démantèlement en cas d'arrêt par les Gardiens du Feu. Indépendamment de cela, les Hassachins mettent un point d'honneur à ce que leurs synapses respectent la règle de l'Omerta : la loi du silence. D'ailleurs, dans certains stallites, les Hassachins font couper la langue de leurs messagers pour s'assurer de leur silence ; il leur suffit alors de trouver dans chaque cellule un konkalite sachant lire.

Pour assurer la liaison entre les bastides, les forteresses ont aussi recours à des synapses. Ces derniers sont des Marcheurs aguerris, formés par le Konkal ou ayant adhéré au cours de leurs Marches au dogme de la secte. Pour distinguer les différents types de synapses, on les nomme suivant leur zone d'influence. Par exemple, un messager de la bastide de Drön est appelé synapse de Drön, et un messager de la forteresse de la Roke est appelé synapse de la Roke.

Les ordres émanant du donjon mystique se font toujours par écrit et de façon codée. Les rares messagers colportant ces lettres sont des Sombre-Fils, mieux adaptés à l'Obscur que les humains. Ils ont tous la langue tranchée et obéissent aveuglément à la Maison Harckon. Ils connaissent par cœur les trajets menant aux forteresses et aux bastides. Ceux qui les fréquentent les nomment les Influx. Des légendes racontent qu'ils ne connaissent pas la peur et que peu de créatures se mettent sur leur chemin. On leur prête aussi la faculté de parcourir d'énormes distances en très peu de temps.

L'ACTION KONKALITE

Le Konkal a un objectif principal : annihiler le culte de Solaar. Sous couvert de cet objectif, les konkalites d'un stallite passent quotidiennement des heures à l'affaiblissement de ce culte. Assassinats de Prôneurs et dégradations d'objets du culte sont deux exemples de l'action konkalite. Elle vise aussi à ébranler sufisamment la foi des fidèles pour les amener à rejoindre les rangs du Konkal. Les konkalites considèrent que la lumière est utile, mais dangereuse, voire corruptrice. En effet, pour le Konkal, l'humanité a adhéré au culte solaarien pour le confort et l'assurance des puits de lumière, en rejetant l'adversité que propose l'Obscur. Les konkalites s'éclairent peu, préférant l'ombre inquiétante à la lumière salvatrice. C'est d'ailleurs parce qu'ils n'ont pas autant besoin de la lumière que les Célestes, que les konkalites pensent avoir l'avantage : en cas de disparition de la lumière, ils deviendront les maîtres des stallites et auront vaincu Solaar, face à une humanité désorientée.

La Maison Harckon se sert principalement du Konkal pour porter des coups d'estoc aux Maisons d'Initiés et par ce biais, aux Runkas eux-mêmes. En effet, bien des Initiés s'avèrent être des Prôneurs, et les konkalites, en frappant au hasard parmi les dirigeants d'un stallite, peuvent tomber sur un des ennemis du Shankr. À chaque fois qu'un Initié a été percé à jour, la Maison Harckon, grâce au Konkal, tente d'assassiner ou de capturer ce dernier. Elle fournit pour cela des armes du Shankr aux konkalites, dont nous parlerons plus tard dans ce chapitre.

Dans l'Obscur, l'œuvre du Konkal est différente. Les maîtres du donjon mystique veulent, en effet, plonger chaque stallite dans l'autarcie. Ainsi, désorientés et isolés, les stallites n'en seront que plus affaiblis. En pratique, le Konkal, et notamment par le biais des horlas, s'attaque aux convois de Marcheurs ralliant des stallites. C'est pour cette raison que le Konkal a longtemps été pris pour une maraude par les Marcheurs.

Rappelons une dernière fois que le konkalite moyen n'a pas conscience de servir la Maison Harckon, ni même le Seigneur Shankr directement. Avant toute chose, il est dévoué à la cause du dogme konkalite et ne pourra dévoiler aucune information quant à la présence du Shankr ou de la Septième Maison sur Sombre-Terre, s'il venait à être pris par les autorités Célestes.

LES ARMES DU KONKAL

L'Archessence Shankr

La Maison Harckon, passée maître dans la manipulation de la Darkessence, fournit depuis sa prise de pouvoir du Konkal quelques doses de la matière chaotique aux membres de la secte. L'usage qui en est fait a nettement varié depuis l'intronisation de l'Alliage Céleste. Avant cet événement, les konkalites utilisaient cette matière comme un poison souvent mortel, sinon aux effets irréversibles : la victime du contact avec la noire substance s'en retrouvait définitivement changée, aussi bien au niveau physique que psychique. Dans

certains cas, le contaminé rejoignait les rangs du Konkal, dans d'autres cessait totalement sa vie sociale. L'Archessence fut souvent utilisée comme un châtiment pire que la mort à l'encontre de personnes éminentes de la société Céleste. Aujourd'hui, les Initiés ont en eux l'Alliage Céleste qui leur confère des pouvoirs runkas. Depuis peu, la Septième Maison a découvert que l'Archessence Shankr réduit, sinon annihile, ces pouvoirs. Les konkalites ont depuis ce moment accès à de plus grandes quantités d'Archessence et savent qu'ils doivent s'en servir comme une arme défensive face à des humains possédant des pouvoirs étranges.
Il est important de noter que les konkalites ne connaissent pas la nature de l'Archessence. Ils connaissent le danger que représente le contact avec celle-ci, et l'utilisent avec précaution. Très peu sont contaminés et ces derniers l'ont souvent été par décision de la Septième Maison. En effet, l'Archessence Shankr améliore le métabolisme humain, et lorsque la contamination est savamment dosée, le sujet modifié ne présente pas trop de troubles psychiques. Par ces sombres manipulations génétiques, la Maison Harckon bénéficie de quelques gros bras, dont la nature sauvage ne laisse la place à aucun remords.

T4 Les Darkefacts

Les artisans du Chaos de la Maison Harckon fournissent depuis peu des artefacts Shankr au Konkal. Les bénéficiaires sont souvent des Hassachins au minimum et ces artefacts sont souvent mineurs. La principale fonction de ces Darkefacts est de contaminer les opposants du Konkal.

Les Artefacts les plus couramment mis à la disposition du Konkal sont le Shyatagan, les agents mycologiques de contamination, l'âmure et le Soléorn (voir le chapitre sur les Darkefacts, p. 44).

ARCHÉTYPES KONKALITES

Le politicien

Au prix d'une lente et éprouvante ascension parmi la caste des Prôneurs, le politicien konkalite s'est enfin fait admettre dans les hautes sphères du stallite.
Il doit côtoyer au quotidien ses plus farouches ennemis, les garants du culte solaarien, combattant ses propres démons destructeurs. Mais parfois, l'information est plus utile que la démonstration de force, et, patiemment, il continue son œuvre de déstabilisation. Le ver est dans la pomme et il n'est pas près d'être rassasié !

L'homme de main

Bourru, costaud, l'homme de main konkalite éprouve une vie lourde de travaux pénibles. Mineur, ferrailleur ou tout simplement fouineur, il noie son malheur le soir dans les tripots, toujours prêt quand la bagarre se fait sentir.
Il croit haïr plus que quiconque Solaar et ses Prôneurs pour toutes les peines qu'il endure. Pour ces raisons, quand ses frères du Konkal, ses seuls amis, ont besoin de lui, il répond toujours présent à l'appel.
Le leitmotiv de l'homme de main konkalite est souvent la vengeance contre la société solaarienne qui lui a beaucoup pris. (voir tableau page 86)

POLITICIEN KONKALITE (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Camoufler 5, Esquiver 3
- Force 2
- Hargne 3 / Agresser 3, Surprendre 4
- Prestance 4 / Impressionner 4, Influencer 5, Séduire 5
- Résistance 2 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
- Sens 3 / Observer 5, Surveiller 3
- Trempe 4 Motiver 5, Résister 4, Surmonter 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Poignard Courbé 2
- Communication 4 / Éloquence 5, Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 5
- Érudition 3 / Avant 5, Coutumes Prôneurs 5, Coutumes konkalites 5, Légendes 3, Lettres 4, Religion 4
- Relations 3 / Milieu konkalite 4
- Survie 2 / Milieux : Stallite 4, Obscur 2
- Techniques 2 / Darkessence 1

ARMURE :
Vêtements de qualité supérieure (Pr. 1)
ARMES :
Poignard Courbé Dommages +1

VIE : 12

HOMME DE MAIN KONKALITE (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 4, Grimper 4
- FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 5
- HARGNE 3 / Agresser 5, Supporter 4
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 3
- SENS 2 / Observer 2, S'orienter 2
- TREMPE 3 / Motiver 2, Surmonter 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 4, Poignard Courbé 5
- COMMUNICATION 1 / Baratin 4, Empathie 2, Marchandage 2
- ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 5, Coutumes konkalites 5, Légendes 1, Religion 1
- RELATIONS 1 / Milieu konkalite 4
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 5
- TECHNIQUES 2 / Métal 2

ARMURE :
Vêtements renforcés (Pr. 1)

ARMES :
- Falchion — Dommages +4, Défense +1
- Poignard Courbé — Dommages +2

VIE : 14

L'INFILTRATION

Bien qu'implanté dans pratiquement tous les stallites existants, le Konkal possède une politique d'infiltration clairement édictée. Elle s'applique quand un nouveau stallite se crée, lorsqu'un ancien se reconstruit, ou s'appliquera par exemple lorsque des liaisons avec les Terres Australes auront été établies. Nous prendrons ici l'exemple des stallites jumeaux d'Istan et Nople.

Ces stallites ont connu une destruction quasi totale lors de la Croisade de la Ville Mouvement. Le Konkal en étant la principale cause aux yeux des autorités phéniciennes (C'est Phénice qui s'occupe de la reconstruction des stallites), les autorités sont particulièrement vigilantes quant à la présence des konkalites. Mais la secte tentaculaire ne s'arrêtera pas pour autant. Elle participera tout d'abord à la reconstruction active des stallites. Ces konkalites feront partie des colons issus d'autres stallites. En effet, quels que soient les contrôles exercés sur ces colons, un konkalite bien inséré dans la vie d'un stallite ne pourra pas être confondu. Lorsque la reconstruction sera achevée, il sera temps de mettre en place de nouveaux dirigeants et donc de nouvelles têtes à la direction de ce stallite. Si les contrôles s'avèrent encore plus serrés, le Konkal utilisera certains Mille Visages pour supplanter des candidats. Puis viendra l'heure d'installer la bastide locale, qui se situera certainement là où les premiers tripots ouvriront, de manière provisoire. Les Hassachins nommés par le donjon mystique seront toujours de fervents konkalites, aux qualités de leaders reconnues et surtout blancs comme neige face aux autorités Célestes. Lorsque le stallite se peuplera de manière suffisante, la bastide achèvera sa mutation et s'installera de manière définitive dans le stallite, dans l'endroit le plus approprié. À ce moment, toutes les castes seront normalement infiltrées.

Le Konkal, tel un cancer, trouvera toujours les failles du système…



Chapitre 4 LES MYSTÈRES

4.1 - Agissements et Objectifs du Shank

4.2 - Lieux et communauté de l'Obscur

4.3 - Radieux et Sombre-fils

4.1 - AGISSEMENTS ET OBJECTIFS DU SHANKR

L'arrivée du Seigneur Shankr avec le Grand Cataclysme figure certainement comme l'événement le plus sombre de l'histoire de Sombre-Terre. Les Runkas affaiblis et endormis, le Seigneur a toute latitude pour exercer son influence chaotique et tenir la planète dans son gant de ténèbres. Les trois premiers siècles ont vu les forces shankr s'installer et s'organiser autour du Seigneur Shankr, transmettant ses ordres par l'intermédiaire des flux du Noir-Nuage. Le nouvel âge qui s'ouvre maintenant voit se refermer les griffes d'un Seigneur Shankr plus actif et plus audacieux que jamais, après avoir pris la mesure de ses ennemis.

LA MER D'ARAL

« *Aucun autre lieu comme celui-là n'a jamais été vomi par Sombre-Terre. Ici, le Noir-Nuage porte bien mal son nom : il n'a plus rien d'un nuage et ressemble davantage à une coque de métal sombre recouvrant les lieux. La visibilité est inexistante et aucune lumière, si puissante soit-elle, ne parvient à percer cette boue cendrée qui infeste le ciel. Lorsque l'on approche de l'antre du Démon, on se prend de vertige et l'on remet en cause tous ses repères : le ciel paraît aussi dur et sombre que le sol.*

« Les seules créatures capables de percer cette nuit éternelle sont les shankréatures qui y vivent et je sais que c'est de l'une d'entre elles que je tiens ces visions. Le Seigneur Shankr, en accompagnant le projectile de Lune Noire, s'est écrasé sur ce que nos ancêtres appelaient la Mer d'Aral.

Aujourd'hui, ce qu'il reste de cet endroit est un lac aux eaux noires et poisseuses, animées à la façon d'immenses vagues qui semblent vouloir avaler les falaises escarpées de la côte. Cette mer est vivante, c'est une certitude ! Plus loin, un énorme cratère dessine l'entrée d'une grotte aux proportions d'une créature cosmique au fond de laquelle se cache le Seigneur Shankr. Tout autour, ce sont des centaines de shankréatures plus difformes et plus énormes que n'importe où ailleurs qui planent dans cette atmosphère saturée de Darkessence. On croirait une cour malsaine réunie autour d'un roi de ténèbres.

« Jamais ceux qui m'envoient ces rêves ne m'ont permis de voir ce qu'il y avait au-delà de ce gouffre qui s'enfonce jusque sous la mer. Peut-être n'y a-t-il rien à voir pour des yeux comme les nôtres. Nous ne sommes pas encore prêts à comprendre que le Seigneur Shankr est notre sauveur à tous... »

Extrait de *Récit de mes Sombres Rêves*, de Arthan McLaud, Prôneur et membre influent du Konkal

Buts et Méthodes

Le Seigneur Shankr a une marge de manœuvre très réduite pour arriver à ses fins. Il a compris que le temps jouait contre lui avant le réveil des Runkas et il met actuellement tout en œuvre pour les prendre de vitesse. Le but ultime du Seigneur Shankr est, bien évidemment, d'éliminer les Runkas et d'annihiler la menace des Initiés sur Sombre-Terre. La destruction des Runkas est nécessaire pour deux raisons :

◆ Les Forces Shankr, en éliminant un Runka dans un stallite, détruisent également le rempart représenté par la Lumière Mystique. De ce fait, le Noir-Nuage peut à nouveau s'étendre au-dessus du territoire conquis afin d'élargir le réseau sombre.

◆ Chaque Runka mort est une menace de moins pour le Seigneur Shankr lors du Grand Réveil et un pas de plus vers la victoire sur Sombre-Terre.

Détruire les forces de lumière représente donc la motivation principale du Seigneur Shankr sur Sombre-Terre. Mais ce sont ces lieutenants qui font appliquer ce précepte sur le terrain car le Seigneur est bien trop éloigné des réalités du monde pour pouvoir diriger rationnellement ses troupes. Toutefois, c'est tout de même lui qui envoie des ordres primaires aux Forces Shankr afin de donner de vagues directions à l'instauration du chaos et de la destruction sur Sombre-Terre.

Le Message

Depuis son arrivée sur Sombre-Terre le Seigneur Shankr a pu se rendre compte que cette planète n'était semblable à aucune autre et que les méthodes pour la conquérir seraient bien différentes que partout ailleurs.

Cette différence ultime est liée, d'une part, à la présence importante de vie sur Terre. D'autre part, la planète, dans sa cohérence et sa perfection, s'est générée une sorte de « conscience ». Cette entité créée spontanément n'est autre que Gaïa et c'est avec elle qu'il faudra compter désormais.

Conscient que les premiers Shankr sont arrivés sur Terre grâce à l'appel au secours de Gaïa il y a des millions d'années (voir le supplément Les Initiés), le Seigneur Shankr compte faire tout ce qui est en son pouvoir pour que l'entité renouvelle son appel, pour faire venir d'autres Shankr sur Sombre-Terre. Pour arriver à ses fins, le Seigneur Shankr espère berner Gaïa en lui faisant croire à nouveau à un déséquilibre des forces en faveur des Runkas, la forçant à intervenir à nouveau. Cette expression est évidemment imagée, car « berner » une entité générée spontanément par l'âme d'une planète n'est pas chose commune.

Quelle que soit la méthode employée, le fait d'envoyer un message à l'aide à ses frères est la priorité absolue du Seigneur Shankr... et contrer cette tentative constitue certainement la mission la plus importante qui soit pour les Initiés, lorsqu'ils en auront pris conscience.

S'il ne parvient pas à duper Gaïa pour envoyer son message, le Seigneur Shankr devra se rabattre sur ses serviteurs mortels. Les disciples de la Maison Harckon ou le Konkal peuvent servir son dessein, sous la férule d'un des Seigneurs du Fléau. L'idée, aussi étrange qu'elle puisse paraître, serait alors de réveiller un Runka, pour qu'il produise un fabuleux rayon de lumière, dirigé vers le ciel. Ceci devrait provoquer un déséquilibre et attirer de nouveaux Shankr vers la Terre.

Cela marquerait, bien sûr, la fin des courageuses batailles menées par les serviteurs de la Lumière. Il incombe, plus que jamais, à ces derniers d'organiser la résistance et de traquer les membres de ces confréries maudites vouées aux forces du Néant.

4.2 - LIEUX ET COMMUNAUTÉS DE L'OBSCUR

L'Obscur et l'Archessence sombre ont produit des lieux et des individus singuliers, susceptibles de jouer un rôle important dans les affrontements qui s'annoncent au cours des mois à venir. En voici quelques exemples.

L'ALLIANCE D'ERRKAL

Sombre-Fils doté d'une extraordinaire compréhension de sa nature et du Shankr en général, Errkal a été remarqué par Chaos, l'un des Seigneurs du Fléau. Il est aujourd'hui le bras droit de cette monstrueuse entité dévouée au Seigneur de la Mer d'Aral. Fort d'une puissante armée de shankréatures, Errkal vient de mener le siège du Berceau des Dragons sur ordre de son maître. Si cette offensive s'est soldée par une victoire pour les Forces de la Lumière, elle marque néanmoins l'avènement d'une nouvelle ère.

ERRKAL

Sombre-Fils né dans une région proche de la Mer d'Aral, Errkal a développé, dès son plus jeune âge, une sensibilité hors du commun aux pulsions émanant du Seigneur Shankr. Sa mère s'exila du Berceau des Dragons alors qu'elle allait le mettre au monde. Elle lui prodigua une éducation de qualité, équi-

ERRKAL, BRAS DROIT DU SEIGNEUR CHAOS

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

APTITUDES :
ARTS MARTIAUX 4 / Hache 6
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 3, Empathie 4
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Intendance 3, Légendes 3, Lettres 1, Religion 2, Région (Mer d'Aral) 5
RELATIONS 3 / Seigneur Chaos 6, Seigneur Shankr 2
SURVIE 3 / Milieux : Tous, sauf stallite : 4
TECHNIQUES 1 / Corps 3, Darkessence 1

ARMURE :
Peau naturellement épaisse (Pr. 1)

ARMES :
Hache Dommages +7

VIE : 18
CŒUR SOMBRE : 3
ENTROPIE SHANKR : 9

POUVOIRS SHANKR
Mimétisme Obscur - Repousser la Lumière - Peur - Régénération - Remodelage - Désintégration - Plaie Purulente

REMARQUE : *Errkal ne maîtrise pas les pouvoirs communs des shankréatures, mais possède tous les avantages des Sombre-Fils, en particulier le fait d'être parfaitement nyctalope.*

libre parfait entre l'instinct que réclame la survie dans l'Obscur et la culture céleste des stallites. Il la tua au cours d'une crise de folie particulièrement violente, à l'âge de douze ans.
Charismatique et d'une rare intelligence, il ne tarda pas à former une maraude qui connut ses heures de gloire alors qu'il n'avait pas vingt ans. Errkal n'a cessé de développer l'empathie innée dont le Shankr l'a doté. Il a perçu très tôt le message du Seigneur appelant au rassemblement des forces de l'Obscur. Conscient de l'imminence d'un grand bouleversement dans l'équilibre de Sombre-Terre, il a finalement entrepris de répondre à l'appel.

L'Alliance

C'est dans les environs de la Mer d'Aral qu'Errkal a rencontré les Siamois. Le Seigneur Chaos s'est aussitôt intéressé à lui, remarquant son potentiel particulier et percevant en lui le prolongement idéal de sa volonté à travers Sombre-Terre. L'être difforme en a ainsi fait de lui son bras droit, offrant à Errkal le moyen inespéré d'assouvir ses plus folles ambitions.
Depuis quelques années, Errkal arpente l'Asia sur ordre de son maître et se lie aux autres Sombre-Fils qu'il rencontre. Son sens du commandement et son don lui ont permis de rallier nombre de ses frères de sang sous ses ordres. Il a constitué une petite armée, secondé par ces derniers. Les pouvoirs et connaissances qu'ils rassemblent permettent à Errkal et ses généraux de déployer une puissance réellement menaçante pour n'importe quel stallite de Sombre-Terre. Cette force de frappe est l'une des plus importantes à servir le Seigneur Shankr activement, par l'intermédiaire d'un dévouement aveugle au Seigneur Chaos. Elle est principalement composée de shankréatures, mais compte aussi une grande quantité d'humains réduits en esclavage ou dévoués au Shankr.
En termes chiffrés, l'armée d'Errkal est constituée actuellement de 3 000 Sombre-Fils et shankréatures de toutes sortes, ce qui constitue une force de frappe terrifiante, bien plus dangereuse que la Légion des Damnés, par exemple.

Le siege du Berceau

Errkal est à l'origine de l'offensive de plusieurs milliers de shankréatures contre le stallite du Berceau des Dragons. Cet affrontement entre célestes et soldats du Shankr a duré plus d'un mois. En l'espace d'une nuit, les défenses externes du stallite ont été balayées par des attaques révélant une maîtrise tactique et une intelligence exceptionnelles. Les célestes ont dû se retrancher dans un puits de lumière assiégé de toutes parts. L'intervention d'un Avatar a été nécessaire pour préserver le Tombeau à Rêve. Mais dans un dernier souffle, les forces de l'Obscur ont réussi à venir à bout de cette puissante entité. L'ultime confrontation a mis, malgré tout, un terme aux assauts de l'armée d'Errkal, considérablement diminuée et meurtrie par les combats incessants.
Depuis, Errkal s'est retranché auprès de son maître dans la mer d'Aral et reconstitue progressivement ses forces. S'il a connu la défaite cette fois-ci, il est tout à fait conscient que sa démonstration a porté. Il a vaincu l'Avatar de Lumière et quelques ressources de plus lui auraient suffit pour prendre le stallite.

Conséquences

La Guerre du Dragon est importante dans l'histoire de Sombre-Terre pour deux raisons. Elle représente l'un des plus gros conflits qu'aient connu les stallites, et n'est pas sans rappeler la menace que suscita la guerre entre Istan et Nople. Mais c'est aussi le premier assaut d'une telle ampleur des forces du Seigneur Shankr. Ce combat n'a pas été de ceux auxquels les célestes et les Initiés avaient eu à faire face jusqu'ici. Les dirigeants du stallite ressentent, pour la première fois, un doute quant aux chances de survie de l'humanité sur Sombre-Terre. Une peur profonde teinte la victoire toute relative des Dragons. Les Seigneurs du Fléau s'avancent à la lisière de l'obscurité annonçant une période sombre, lourde de peines et de sacrifices.
Cette prise de conscience a poussé les Initiés du stallite à réagir. Deux groupes aux opinions divergentes ont fait surface. Le premier, conservateur, préconise un renforcement des défenses du Berceau et du dogme des Dragons auprès des célestes. Le second entrevoit la nécessité de renouer le contact et de collaborer avec les autres Initiés du globe.
Persuadés de l'imminence d'une guerre généralisée, ces réformistes pensent que le moment est venu de briser le tabou et d'admettre que d'autres Dragons sommeillent loin de leur puits de lumière. C'est dans cette optique qu'ils ont mis en place les Salamandres. Ils s'agit de petites cellules, composées d'individus particulièrement entraînés, envoyées aux quatre coins de Sombre-Terre pour rétablir le contact avec les Initiés des autres stallites et tenter d'organiser une action commune face au danger. Certaines ont déjà rejoint Eldena ou la Roke mais se trouvent bloquées par le fossé culturel qui sépare leur culture de celles du reste des Sombre-Terriens.

MAGNA

Le stallite de Magna est un lieu notable de Sombre-Terre à bien des égards. Cet énorme trou dans lequel s'engouffre la lumière de Solaar est situé dans une région très froide. Cette caractéristique est à l'origine de la présence dans le sol de

la fameuse Roche Noire qui p
des propriétés magnétiques éton
Ce minéral a servi de bas
construction de la société pr
trielle qu'est Magna.
Aujourd'hui, fort d'un potentie
mercial à la hauteur du systèm
soutient, ce stallite cache pour
sinistre secret. La nature réell
Roche Noire a poussé les Ini
caux à renier les Maisons, sa
celles-ci ne s'en soient aperçu
l'instant… Ces « Initiés » d'u
genre se préparent discrètemer
poser leur autonomie par la fo

La Roche Noire

La région dans laquelle se s
stallite de Magna regorge d'un
souterraine qui présente la sin
propriété de défier les lois de l
tation. Ce matériau, extrêmem
sistant, ressemble à l'obsidienn
nère une puissante aura magi
qui la maintient à une certaine c
du sol.
Cette pierre ne se rencontre qu
des milieux particulièrement fr
glacier souterrain qu'abrite
couches inférieures de la croû
restre à cet endroit a joué un r
dispensable à sa formation. M
pôles de Sombre-Terre en rec
aussi une grande quantité. Les m
vements sismiques libèrent oc
casionnellement d'importants
blocs dans l'atmosphère.
La plupart de ces régions sont inaccessibles à l'homme pour des raisons climatiques évidentes.
La situation géographique de Magna, permettant la présence de cette roche dans une zone suffisamment chaude pour être habitée, en fait donc l'un des seuls lieux où les Sombre-Terriens exploitent la Roche Noire. Malgré tout, les productions de ce stallite se répandent de plus en plus dans la Roke et au-delà.



Le stallite

Puits naturel gigantesque au fond duquel repose un Runka baignant dans la lave, Magna est un stallite souterrain. Il se présente sous la forme d'un trou circulaire d'un diamètre de plus de deux kilomètres. Le fond est obstrué par le glacier enfoui à quatre kilomètres de profondeur. C'est cette énorme masse de glace que traverse l'unique passage permettant d'accéder au Tombeau à Rêve, bien plus profondément enfoui.
Ce stallite est organisé en Strates, immenses plates-formes de Roche Noire amarrées aux parois du puits. Ces terrasses fixées à des hauteurs différentes sont largement urbanisées. Les raffineries et manufactures qui traitent la roche après son extraction y sont installées. Elles communiquent entre elles grâce à un astucieux réseau de nacelles à contrepoids, de ponts de corde et à la présence de barges flottantes. Malgré le nombre impressionnant de Strates, la lumière arrive encore jusqu'au glacier par l'entremise d'un jeu de miroirs.
L'activité du stallite est essentiellement minière. Les nombreuses artères de l'inextricable réseau de galeries, qui permet l'extraction de la Roche Noire en grande quantité, partent des parois du puits à des profondeurs différentes. Ces ouvertures permettent aussi l'accès aux champignonnières qui assurent la pitance de la population.
Aujourd'hui, le stallite n'est accessible qu'aux célestes locaux. Il suffit cependant, pour être reconnu comme citoyen, d'être embauché par l'une des puissances financières qui dirigent la vie de la cité.
Le puits est devenu un monde à part où grouille une population ouvrière assommée par le travail harassant de la Roche Noire. Très policée, cette petite société fait preuve d'une xénophobie croissante, même si nombre de Marcheurs sont encore embauchés chaque jour pour travailler dans les mines.

Le Souk

À la surface, une mer de tentes et de constructions de fortune entretient l'un des plus grands souks de Sombre-Terre. Cet extraordinaire lieu de commerce existe depuis les premiers temps du stallite.
Le magnétisme que dégage la Roche Noire a provoqué de terribles catastrophes dues à la simple présence de composés ferrugineux dans le puits. Une sorte de zone franche s'est donc mise en place autour des pontons permettant l'accès aux premières strates, pour empêcher quiconque d'y introduire du métal. Quelque temps plus tard, les premières caravanes commerçantes l'ont transformée en un marché proposant des produits non ferrugineux, équivalents à ceux que les Marcheurs se voyaient contraints d'abandonner pour entrer.
L'animation permanente qui caractérise le souk contraste de façon flagrante avec l'austérité du puits. Mais c'est aussi une force essentielle de l'organisation de Magna. Là où les ouvriers exploités trouvent de quoi oublier leur peine, les puissants bénéficient d'une clientèle sans cesse renouvelée.

La société magnaite

La société est très hiérarchisée et l'accès aux différentes Strates, extrêmement contrôlé. Mais le système des castes qui prévalait à l'origine s'est effacé devant une nouvelle organisation sociale. Le développement industriel et commercial de Magna s'est accompagné de l'émergence d'une élite fortunée qui a progressivement centralisé tous les pouvoirs.
Les Initiés qui bâtirent le stallite ont perçu très tôt le potentiel commercial de la Roche Noire et se le sont accaparés pour contrôler et protéger son développement. Aujourd'hui, leurs successeurs se sont installés dans cette situation confortable et forment un groupe à part, disposant de l'ensemble des richesses. Distribuant privilèges et ressources au compte-gouttes, ils maintiennent une autorité sans partage sur le reste des célestes, condamnés à travailler dans leurs mines et raffineries pour survivre. Ces Initiés dirigeant ouvertement le stallite sont connus sous le nom de Puissants, et sont totalement mystifiés par la population. Ils habitent les dernières strates du puits. Ces lieux interdits feraient pâlir de jalousie les plus fins bâtisseurs de Drön, tant ils recèlent de merveilles architecturales et technologiques.

L'inavouable réalité

Les Initiés qui régissent Magna se sont toujours tenus à l'écart de leurs confrères. Aussi, le silence qu'ils maintiennent depuis quelques années n'a pour l'instant éveillé aucun soupçon. Pourtant, ce mutisme a une origine des plus alarmantes : les Initiés magnaïtes ont découvert que la Roche Noire est constituée de Darkessence.
L'Archessence Shankr est inactive, car cristallisée dans la roche, et donc n'est pas directement nuisible. Mais les générations qui se sont succédées dans les mines ont fini par en subir l'influence néfaste. Or, les Initiés magnaïtes ont préféré taire cette vérité. Ils ont, en effet, bien trop à perdre en divulguant une information qui ne manquerait pas de remettre leur enviable position en question. Ils sont donc fermement décidés à tenir tête aux Maisons, lorsqu'elles réaliseront l'ampleur de la situation et demanderont des comptes. Leur potentiel militaire s'accroît de jour en jour dans le plus grand secret. Les mercenaires affluent des quatre coins de la Roke et des célestes sont réquisitionnés pour constituer une armée compétente capable de protéger le stallite en cas de siège.
Devant l'immensité de leur erreur, les Initiés de Magna ont fui la lumière. Mais ils ne sont pas pour autant passés du côté du Shankr. Ils aspirent à faire de leur stallite une zone autonome, consacrée à l'industrie et au commerce.

La roche en elle-même n'est pas vraiment dangereuse, ils le savent. La Darkessence cristallisée qui la compose n'est pas suffisamment active pour nuire à son environnement de façon significative. Le véritable danger réside dans la poussière rocheuse que les mineurs et raffineurs respirent du matin au soir. Le minéral magnaïte, sous forme de poussière ou de poudre, est extrêmement volatile et se fixe aisément dans les poumons de ceux qui l'inhalent quotidiennement. Ce phénomène est à l'origine de la transformation d'un être humain en Sédarm (voir Chapitre 3, p. 68). C'est la raison pour laquelle les plus profondes galeries du stallite abritent, à l'insu de tous y compris des Initiés, une communauté grandissante de ces shankréatures d'un type très particulier. L'énergie cosmique dégagée par le Runka les pousse à s'éloigner en creusant des galeries débouchant sur l'Obscur et à s'y disperser… Et leur nombre ne cesse de s'accroître.

L'HERBAUMANCIE

L'Herbaumancie est un art aussi vieux que le cataclysme. Il s'agit d'un savoir jalousement gardé qui permet de tirer de grands avantages des nombreuses variétés de plantes liées au Shankr qui pullulent dans l'Obscur. Ces techniques se transmettent au cours d'un long apprentissage et sont entourées d'un mystère qui suscite autant la crainte que le respect chez les Adaptés.

Les Herbaumanciens vivent loin des stallites et n'ont généralement de contacts qu'avec de petites communautés perdues sous le Noir-Nuage. Nombreux sur Solaria, il n'est jamais exclu de les rencontrer là où l'homme foule Sombre-Terre. La plupart du temps, ces mystiques sont plus ou moins fous et misanthropes. Ces ombres qui rôdent suscitent mille histoires effrayantes que l'on conte à la veillée. Ils survivent grâce à une connaissance très pointue de l'écosystème, et vendent leurs décoctions à qui sait les contacter. On a souvent recours à eux pour régler discrètement des affaires peu avouables. Ils ne sont pas foncièrement malsains, mais les services qu'ils peuvent rendre se monnayent à un tel prix qu'à leur place, aucune personne sensée ne saurait refuser. Les mauvais payeurs sont rares et ne survivent généralement pas longtemps…

L'essence de Chinamarée

Composée d'un bulbe duquel partent de longues et fines feuilles noires aux reflets pourpres, la Chinamarée se rencontre occasionnellement dans les régions humides. Cette plante maudite est utilisée pour rendre quelqu'un fou ou lui faire vivre un enfer des plus insupportables.

La sève que contient le bulbe a la particularité de créer un étrange lien entre le végétal et celui qui en ingurgite ne serait-ce que quelques gouttes. Ce dernier devient progressivement la victime de puissantes crises hallucinatoires périodiques. Extrêmement réalistes, elles peuvent ressembler à de véritables voyages psychédéliques de plusieurs semaines. Certains prétendent que la plante s'en nourrit et les provoque de façon cyclique au gré de ses appétits.

En réalité, cette plante est en partie constituée d'Archessence Shankr et pousse dans des régions de Solaria qui en sont particulièrement gorgées. Elle a besoin, pour se développer, de capter les émanations du Seigneur Shankr qui saturent le Noir-Nuage. Lorsqu'un individu ingère la sève du bulbe où une forme d'Archessence végétale se trouve très concentrée, la présence du noir fluide qui se répand dans son corps le transforme en une véritable antenne captant ces flux psychiques. Ces flux sont à l'origine des hallucinations. De même, la victime de cette sombre influence reste liée au bulbe qui a servi à l'empoisonner. De ce fait, si le végétal est dans un milieu propice à son développement, elle ressent un bien-être diffus. À l'inverse, s'il est maltraité, sa victime devient maladive et d'humeur instable, en proie à de terribles angoisses.

Le Syanop Noir et la Benapsoria

Les adeptes de l'Herbaumancie ont appris à contaminer et traiter un petit ver

LES EFFETS DE LA CHINAMARÉE

Un individu qui ingère une dose de Chinamarée est instantanément contaminé au niveau 2 (1 point ténébreux). À chaque nouvelle ingestion, la victime gagne automatiquement un nouveau point ténébreux.

Après avoir ingéré la Chinamarée, l'individu est capable durant quelques heures, de percevoir certains des flux psychiques transmis par le Shankr et captés par les végétaux Chinamarées. Le problème, pour la victime, est de comprendre ces flux, qui lui apparaissent le plus souvent comme des hallucinations incohérentes. Chaque heure, l'individu doit procéder à un jet de Communication + Empathie contre un SR de 4. En cas d'échec, l'individu ne perçoit qu'une hallucination qui le fait délirer. S'il réussit ce jet, en revanche, il a capté et compris un ordre émis par le Shankr.

Une dose de Chinamarée procure un effet sur celui qui l'ingère durant ID6 heures.

connu sous le nom de Syanop pour en faire une véritable machine à tuer. Ce parasite se développe sur les végétaux comestibles de l'Obscur et se comporte comme le ténia. Une fois avalé par un animal, il se fixe dans son système digestif pour se nourrir, à son insu, de ce qu'il ingère. Contaminée, cette créature s'attaque à l'hôte lui-même, le dévorant de l'intérieur. Il ne lui faut pas plus d'une ou deux semaines pour atteindre les parties vitales du pauvre diable qui meurt alors dans d'atroces souffrances.

Mais le plus vicieux dans ce procédé d'exécution reste que l'Herbaumancien peut décider du moment où le ver contaminé va se réveiller. En effet, au moment de la contamination, la larve peut être « conditionnée » pour entrer en action au contact d'un aliment donné. Ainsi, tous le monde peut porter un ver latent pendant une longue période sans s'en rendre compte. Nombre des plus gros chantages de l'histoire de Sombre-Terre n'ont pu être menés à bien, dit-on, que grâce à cette terrible pratique.

Il existe un moyen de se débarrasser de La Mort qui Ronge. La plante, que les Solariens nomment la Benapsoria, a la particularité de se développer, elle aussi, dans des milieux organiques. On la trouve sur des cadavres pourrissants dans l'Obscur, mais elle peut aussi bien pousser dans un organisme encore vivant. Cette plante agit comme un poison sur le Ver de Syanop corrompu. Le parasite ne peut s'empêcher de s'y attaquer lorsqu'elle se développe dans le corps qu'il occupe. Le Syanop meurt peu après l'avoir dévorée, empoisonné. Reste qu'il faut être sûr de ce que l'on fait : la Benapsoria, poison pour le Syanop, est un véritable cauchemar végétal pour son hôte si elle parvient à se développer. Le dosage doit être minutieux…

LE SYANOP NOIR

Le Syanop Noir, une fois implanté dans un hôte, peut être réveillé par l'ingestion d'un type d'aliment, comme précisé ci-contre. Dès que le Syanop s'active, il dévore sa victime de l'intérieur. La victime subit, chaque jour, cinq points de dommages. Elle a droit à un jet de Résistance, mais chaque point de vie perdu après ce jet de Résistance est perdu définitivement. À terme, la victime est donc condamnée.

Le seul moyen de tuer le Syanop Noir est d'implanter la Benapsoria dans le corps de l'hôte. Mais le remède, mal dosé, peut se révéler pire que le mal : il convient de donner exactement le nombre de graines de Benapsoria correspondant à l'état de développement du Syanop Noir. Mettez-en trop peu, et le Syanop Noir survivra, dévorant sa victime. Au contraire, faites ingérer trop de graines de Benapsoria et c'est elle qui survivra au Syanop Noir, après l'avoir éliminé. Il n'existe aucun remède connu à la Benapsoria. Si elle se développe dans un corps vivant, la victime, envahie intérieurement par le végétal, perd un point de vie automatique par jour, sans jet de Résistance.

Pour doser la quantité de graines de Benapsoria à faire avaler à une victime du Syanop Noir, il faut procéder à un jet de Techniques + Corps de SR 4. C'est le MJ, secrètement, qui effectue ce test. Il ne dira bien sûr pas si le jet est réussi ou non. S'il est réussi, la victime est sauvée. Si le jet échoue, a vous de décider si c'est le Syanop Noir ou la Benapsoria qui a pris le dessus…

LES EFFETS DE L'EPHNAÏM

La consommation d'une dose d'Ephnaïm confère deux dés supplémentaires à tous les jets de Résistance + Contrôler et Résistance + Régénérer, ce qui permet de résister à la fatigue et à la faim. Le bénéficiaire dispose également d'un dé supplémentaire pour son potentiel de combat. L'effet de cette drogue dure une semaine.

En contrepartie, consommer de l'Ephnaïm pour la première fois contamine automatiquement au niveau I (I point ténébreux). Par la suite, chaque dose nouvellement ingérée augmentera de I le nombre de points ténébreux du bénéficiaire, avec toutes les conséquences que cela comporte (voir le Chapitre 2 pour les effets exacts de la contamination à l'Archessence Shankr).

L'EPHNAIM

Faite de diverses fleurs séchées venant de plantes imprégnées d'Archessence Sombre, cette purée végétale de couleur grisâtre peut rendre bien des services à qui marche vraiment. Le seul véritable problème que pose la consommation de cette drogue est qu'elle rend particulièrement agressif, paranoïaque et pour ainsi dire antisocial. Mais nombre de Marcheurs ont accepté de se laisser corrompre par la Darkessence et de voir dégénérer leur comportement social tant la contrepartie est intéressante.

L'Ephnaïm est un stimulant très puissant. En plus de décupler la résistance au sommeil, l'agressivité qu'elle éveille renforce la confiance en soi, clarifie l'esprit et annule toute sensation de faim ou de soif pendant une longue période. Une bolée de ce précieux mé-



lange permet de bénéficier des avantages qu'il procure pendant cinq à six jours. L'expérience peut être aussitôt renouvelée et certains ont tenu plusieurs semaines sans manger, boire ou dormir grâce à L'Ephnaïm. Evidement, les conséquences d'une telle expérience sur le psychisme sont à la hauteur des avantages qu'elle procure…

L'HOSPICE DU PETIT PRINCE

Cette petite communauté a pour vocation d'aider les nécessiteux. Tenue par une Nâhia du nom de Synaïs, la Grande Mère, elle apporte soins, réconfort, chaleur et nourriture à tous ceux que la dureté des conditions de vie dans l'Obscur aurait condamnés. Les prêtresses qui secondent la Grande Mère semblent portées par une foi sans faille. De sexe exclusivement féminin, elles sont tenues à une discipline religieuse très stricte et assez aliénante.

La réalité qui se cache derrière cette façade est bien plus sombre. Synaïs, les Sœurs et les nécessiteux qui y résident sont sous l'influence d'une entité dévouée au Shankr. Reliquat corrompu d'une bouture de l'Arbre de Vie Nâhia, ce végétal difforme ne cesse de croître et d'étendre son influence.

HISTOIRE

Synaïs est folle et plus ou moins corrompue par l'Archessence Shankr. Elle faisait partie d'une des expéditions nâhiennes destinées à exporter les boutures de l'Arbre de vie. Le convoi fut massacré par une maraude, laissant Synaïs, seule rescapée, avec la bouture. C'est à peu près à ce moment là que sa raison commença à vaciller. Après avoir erré longtemps en protégeant son précieux héritage, elle arriva sur le site de ce qui allait devenir l'hospice. Au fond d'une cave située sous les derniers vestiges d'un immeuble de l'Avant, elle cacha son trésor, le temps de reprendre quelques forces. La bouture entra alors en symbiose avec son nouvel environnement, une grotte saturée d'Archessence Shankr. L'alchimie curieuse enclenchée, Synaïs crut voir son « Protégé », son « Petit Prince », l'inviter à s'installer ici pour y répandre la vie… Naturellement, Synaïs fit en sorte de protéger son secret tout en organisant, avec l'aide de quelques Adaptés des environs, son petit havre de paix.

GÉNÉRALITÉS

Aujourd'hui, L'Hospice compte trente Sœurs. Dévouées corps et âme à Synaïs, elles s'occupent de l'encadrement de près de 300 nécessiteux dont beaucoup d'indigents. Tous ces individus sont tenus de servir l'organisation à la hauteur de leurs possibilités.

Les Maraudes alentours ont bien trop intérêt à voir perdurer ce saint-lieu pour s'y attaquer, et en assurent, de manière plus ou moins constante et directe, la sécurité. Les gens de passage peuvent bénéficier des services prodigués, mais sont tenus de payer d'une manière ou d'une autre (objets de troc, services, coups de main pour tel ou tel travail nécessitant des qualifications précises,…).

Le quotidien de l'Hospice est rythmé par les prières. Elles sont adressées à l'Arbre, déité souterraine connue de tous sous le nom de Prince, ou directement à Synaïs et à son œuvre bienfaitrice. Entre chacune d'elles, les activités sont extrêmement ritualisées et surveillées par les Sœurs.

L'ARBRE

Depuis que la petite pousse a été déposée près de la mare, un soir de tempête, elle a beaucoup évolué. Ses racines ont puisé dans le sol souillé d'Archessence Sombre. Mais le fluide n'a pas pris possession de son hôte comme à l'accoutumée. Au lieu de cela, l'énergie de Gaïa a fusionné avec l'Archessence pour donner une entité plus ou moins consciente, aux capacités très spéciales. Elle est animée par les noirs instincts du Shankr, mais ce n'est pas

CONSÉQUENCES DE L'ABSORPTION DE SÈVE CONTAMINÉE

Tous les résidents de l'Hospice ayant consommé la sève corrompue de l'Arbre sont automatiquement contaminés au niveau 2. Certains n'ont qu'un seul point ténébreux, d'autres, en sont à 5. Leur particularité commune est d'être tous en lien empathique avec l'étrange végétal, bien que le végétal ne leur transmette, pour le moment, aucun ordre. Les contaminés sont soumis aux règles normales de progression des points ténébreux, et du niveau de contamination, décrite dans le Chapitre 2. Lorsqu'ils auront atteint le niveau de contamination 3, et 5 points ténébreux, ils seront sous l'emprise totale de l'arbre. Certains se transformeront en shankréature, d'autres garderont leur forme, mais tous perdront leur libre arbitre. L'Arbre, lui-même, prendra conscience lorsque 30 contaminés auront atteint ce stade (même s'il peut contrôler bien plus d'individus que cela). On ignore encore le mode de pensée de l'Arbre à ce moment là, ainsi que le type d'ordres qu'il pourra donner à ses serviteurs. Servira-t-il les intérêts du Shankr ? De Gaïa ? Sera-t-il indépendant ? L'avenir nous le dira bientôt.

exactement sa nature. L'Arbre est bien moins bestial et violent qu'une shankréature. Il corrompt, asservi, détourne. Son emprise est vicieuse, mais très efficace.

Au stade actuel, son influence se limite à fanatiser à l'extrême toute personne se nourrissant de sa sève ocre et phosphorescente. Deux semaines à partager la vie et les repas de l'Hospice suffisent pour se laisser piéger. Mais il commence cependant à être capable de réveiller l'Archessence contenue dans la sève absorbée par les résidents. Cela a pour effet de préciser son emprise sur eux et de les renforcer sur le plan physique.

Lorsque sa croissance sera achevée, il est fort probable que le végétal atteindra un niveau de conscience suffisant pour penser de manière autonome et asservir purement et simplement les résidents de l'Hospice. Ceux-ci ne seront alors plus que des corps sans âme dépourvus de toute initiative ou peut-être des shankréatures.

La Croisade

L'Arbre grandit. Croisement contre-nature entre la Vie et l'Obscur, le végétal croît de plus en plus vite. Sa sève constitue l'aliment de base des résidents, qui ne tardent pas à tomber sous son influence subtile.

Tous les membres de l'Hospice sont plus ou moins consciemment dévoués corps et âme à une force supérieure veillant sur eux, et dont Synaïs est le porte-parole parmi les Sombres-Terriens. Cette pulsion est accompagnée d'une agressivité latente que les Sœurs canalisent adroitement, la mettant au service de la communauté.

Synaïs, la première, se prend au jeu. Asservie purement et simplement par l'Arbre dont la sève assaisonne tous ses repas, elle se sent investie d'une mission. L'Hospice, elle le voit clairement maintenant, n'est qu'une première étape vers l'accomplissement de son Petit Prince qui ramènera, lorsque les Hommes seront prêts, la vie sur Sombre-Terre. En attendant, elle doit le protéger, assurer sa croissance et lui permettre d'étendre son influence. Bientôt, le temps viendra où les fidèles devront partir en croisade pour porter la Parole Princière à leurs semblables.

La Septieme Maison

La Maison Harckon s'intéresse depuis un certain temps à ce vivier de fanatiques et tisse de solides relations avec Synaïs. Quelques pions placés adroitement au plus près de la Grande Mère devraient lui permettre de disposer de cet important potentiel militaire dans



un futur proche. Si la Croisade a lieu, il est certain qu'elle servira directement ses intérêts.
Mais au-delà, c'est l'Arbre de Vie corrompu qui constitue son objectif principal : comprendre son fonctionnement, et dégager le potentiel qu'il représente. Les relations amicales que ses ambassadeurs entretiennent avec Synaïs leurs permettent de l'étudier. Si la Maison ne dispose pas encore d'assez d'informations sur cette entité pour engager les forces nécessaires à une prise de pouvoir totale au sein de l'Hospice, celle-ci aura lieu à terme.

LA SCISSION ELDENIENNE

Surprise par le comportement du Noir-Nuage dans certaines régions d'Eldena, la Maison Harckon a dépêché une expédition sur ce continent lointain. À leur retour, les membres de ce petit groupe ont passé d'intrigants accords avec les dirigeants de la Septième Maison. La nature exacte de ces tractations est restée floue, mais il semble que ces Marcheurs aient découvert d'importantes réalités de Sombre-Terre.

Le Mystere d'Eldena

Les récents progrès de la Septième Maison dans l'étude du Noir-Nuage ont porté à la connaissance de ses élites d'intrigants phénomènes localisés dans les régions reculées d'Eldena. Selon les rapports les plus éloquents, l'entité gazeuse qui recouvre la planète se serait rétractée en différents endroits, sans qu'aucune circonstance ne puisse l'expliquer. D'éphémères trouées auraient ainsi laissé passer les rayons du soleil l'espace de quelques heures, pour illuminer des surfaces de plusieurs centaines de mètres carrés. Le plus étonnant reste qu'aucune source de pouvoir Runka ne semble être à l'origine de ces troubles.

L'expédition

L'hypothèse d'un lien entre ces inexplicables faiblesses de la voûte nuageuse et la présence active de la Troisième Force sur le continent a motivé la mise en place d'une expédition. Composée d'un noyau de spécialistes et d'une solide escorte, la petite caravane est revenue deux ans plus tard. Ces membres ont aussitôt annoncé une scission entre leur groupe et la Maison Harckon. Entre surprise et colère, les dirigeants se sont vus contraints d'accepter cet acte de trahison au vu de l'arrangement proposé par les dissidents.

Une technologie miraculeuse

En guise de compensation, les survivants de l'expédition auraient offert une machine à la Maison Harckon. La nature exacte de cet objet est entourée du plus grand secret. Fruit d'une technologie de pointe à l'échelle de Sombre-Terre, l'engin permettrait d'accentuer considérablement l'influence du Shankr dans un périmètre donné.
Cette rumeur n'est pas vérifiée. Mais il faut bien admettre que nombre d'Initiés hauts placés au sein des autres Maisons y accordent une crédibilité déconcertante. Il est fort probable qu'ils taisent certaines données pour d'obscures raisons, puisqu'officiellement, les affirmations concernant cette affaire sont systématiquement démenties. Nul doute que cette organisation et ses mystérieuses machines feront parler d'elles dans un avenir proche.

L'ALCHIMISTE

Nourrisseur hors pair originaire de Drön, Orgon Ovan est aussi un dément comme Sombre-Terre en a rarement vu naître. Après avoir vécu de longues années dans l'Obscur aux côtés d'une Sombre-Fille, il a définitivement perdu la raison lorsqu'elle s'est donnée la mort.
Il met depuis son intelligence exceptionnelle au service du Konkal et a poursuivi des recherches qu'aucun autre Sombre-Terrien n'a jamais osé entreprendre.

LA DARKESSENCE DISTILLÉE

La Darkessence distillée et trafiquée par Orgon Ovan augmente la résistance aux maladies de ceux qui la boivent, et triple leur longévité. Un homme peut ainsi espérer vivre près de 200 ans. Il doit pour cela, boire l'étrange breuvage au moins une fois par semaine.
Techniquement, la Capacité Résistance est augmentée de +2. En contrepartie, la Trempe du consommateur de cet étrange breuvage est diminuée définitivement de 2 points (sans descendre en dessous de 1 point), au bout de 10 ans de consommation régulière. De plus, dès la première ingestion, le buveur est automatiquement contaminé au niveau 1 (1 point ténébreux). Cette contamination augmente ensuite progressivement, au rythme de 1 point ténébreux par tranche de 10 ans. Le contaminé n'est pas soumis aux « pulsions » décrites dans le chapitre 2, sauf en phase terminale, lorsqu'il atteint le niveau 3 et 5 points ténébreux. À ce moment là, il se transforme en shankréature.

UNE VIE BRISÉE

Son histoire commence le jour où il tombe éperdument amoureux d'Adhiène, une mystérieuse Marcheuse au teint pâle. Abandonnant une situation confortable et un poste envié au sein du stallite, il part avec elle dans l'Obscur. Enfantée par une shankréature, Adhiène vit son état de Sombre-Fille comme une malédiction. Leur voyage dure de nombreuses années, au cours desquelles ils traversent de longues distances à la recherche d'un remède au mal qui la ronge. Orgon multiplie sans limite les expériences les plus farfelues pour comprendre la nature des puissances à l'œuvre et soulager celle qu'il aime. Il acquiert en peu de temps une connaissance très pointue des principes qui régissent la Darkessence et le développement du Shankr. Mais devant l'absence de résultats concluants, Adhiène finit par se suicider. Le chagrin qui ravage Orgon depuis lors n'a d'égal que l'aliénation qui s'est emparée de son esprit.

LE FOU

S'il parcourt encore l'Obscur à bord d'une vieille roulotte, c'est avec la folie pour seule compagne. Il continue d'étudier l'Archessence et s'est inventé par là même un exutoire à la hauteur de sa peine.

À l'aide d'une machine conçue sur le principe de l'alambic, le dément distille le noir fluide pour en tirer un puissant narcotique. Il a créé lui-même cet engin pour tenter de purifier le sang de celle qu'il aimait avant qu'elle n'abandonne. Les effets de ce poison sont très aléatoires, et aucune prise ne ressemble à la précédente. Cette préparation est, de plus, d'une puissance impressionnante et reste active plus d'un mois dans l'organisme. Autant dire qu'Orgon Ovan, ou ce qui reste de lui, n'a pas revu le monde avec l'esprit clair depuis le suicide d'Adhiène.

Orgon est obnubilé par la mort, par sa mort. Cette obsession, intimement liée à la perte de celle qu'il aimait, l'a poussé à mettre au point un autre dérivé d'Archessence Sombre. Résultat d'une série de transformations chimiques aussi audacieuses qu'incertaines, cette solution trouble présente la singularité de ralentir le vieillissement de façon significative. L'Alchimiste est aujourd'hui âgé de 131 ans alors qu'il ne semble pas avoir dépassé la cinquantaine. Son invention a triplé son espérance de vie. Mais les effets secondaires des injections régulières qu'il se fait n'ont rien arrangé à son état psychologique. De plus, même transformée dans une large mesure, l'Archessence Shankr qui sert de base au produit est active et influence son métabolisme. À l'heure actuelle, il n'est plus très loin de céder aux noires pulsions qui l'envahissent pour prendre place au côté des shankréatures.

L'AFFILIATION KONKALITE

Malgré sa fin imminente, Orgon n'emportera pas son savoir avec lui. Le besoin permanent de Darkessence auquel il a été confronté pendant de longues années l'a amené à traiter avec le Konkal. Il s'est longtemps abaissé à payer en services pervers et inavouables le fluide que la secte lui a fourni. Mais, depuis une vingtaine d'années, celle-ci s'est engagée à pourvoir à ses besoins dans ce domaine en échange du partage de ses découvertes. Ainsi, les konkalites possèdent déjà d'autres distilleries, dont les plus récentes sont mieux conçues que celle du vieux fou, et ont une connaissance assez précise des effets du traitement de longévité et des drogues.

La rumeur veut que certains stallites de Solaria soient déjà pourvus de réseaux de distribution de ces substances corruptrices.

L'AVANT ET LE SHANKR

Si certains vestiges de la civilisation de l'Avant existent sur Sombre-Terre et abritent encore quelques communautés autarciques, tous ces îlots n'ont pas suivi le même chemin. Au nord-ouest de ce qui reste de l'Inde, une petite station scientifique immergée à une profondeur de 300 mètres est restée en état de marche depuis le cataclysme. Privés de tout moyen de communication depuis l'arrivée des premières météorites, ses occupants ne sont jamais entrés en contact avec d'autres survivants.

Les expéditions envoyées à la surface leur ont permis d'appréhender l'Archessence Shankr et ses manifestations. Aujourd'hui avilie par plusieurs siècles de consanguinité et de contact avec la sombre substance, la petite communauté continue d'étudier ses propriétés et d'en subir l'influence. Ses membres ont réussi à mettre au point de terrifiantes aberrations, subtils mélanges de leur science très avancée et des récompenses d'une dévotion aveugle au Seigneur de la Mer d'Aral.

LES MOINES NOIRS DE LA FUNAMBRE

Installée aux confins des montagnes tibétaines, la communauté des Moines Noirs de la Funambre n'a que très peu de contacts directs avec Sombre-Terre. Les individus qui la composent vivent de méditation et de souffrance dans d'immenses temples. Lointains héritiers du peuple

Tibétain qui habitait ces régions escarpées avant le cataclysme, les Moines Noirs ont développé une discipline spirituelle très particulière.
Par le biais des souffrances, physiques ou psychologiques, qu'ils s'infligent continuellement, ils arrivent à se détourner de l'Archessence qu'ils portent en eux afin de l'utiliser.
Cette capacité à s'isoler du parasite dans les sentiments et sensations les plus puissants ne s'obtient qu'après un long apprentissage. La plupart du temps, cet enseignement, connu sous le nom de Voie de la Funambre, se solde par un échec. Il entraîne l'apprenti, le Disciple, dans la folie ou la mort, le Renoncement. Mais certains d'entre eux, les plus résistants atteignent un niveau de dissociation suffisant pour contrôler l'Archessence. À ce stade, le spectre de l'obéissance aveugle aux noires pulsions s'efface devant un calme relatif qui permet au jeune moine d'en tirer d'étranges facultés. D'une certaine manière, il peut se détacher de son corps contaminé et l'utiliser comme un outil.

La Voie de la Funambre

Le nouveau Disciple commence sa formation en tant que serviteur au sein d'un Sanctuaire. Il ne quittera pas le temple perché sur les plus hautes montagnes avant d'être devenu Lambra. Il va subir alors une série de mutilations rituelles pendant un cycle lunaire. Si à l'issue de cette période, il est parvenu à conserver un silence total, malgré la douleur, il obtient le droit de connaître le rite de purification. Cérémonie de passage à l'état de Lambra, cette dernière épreuve consiste à ingérer une solution acide qui a pour premier effet

LA RÉSISTANCE AUX PULSIONS

Pour résister aux pulsions ténébreuses, un Lambra a beaucoup plus de facilité, puisqu'il lui suffit de réussir un jet de Trempe + Résister contre un SR fixe de 2, quel que soit son niveau de contamination, ou le nombre de points ténébreux qu'il possède. Mais un Lambra n'échappe pas à la mutation physique. S'il atteint le niveau 3 de contamination et 5 points ténébreux, il se transformera en shankréature. Les échecs aux pulsions étant beaucoup plus rares chez eux, de telles transformations sont beaucoup plus rares, et mettent beaucoup plus de temps que chez des individus ordinaires.

LES DISCIPLINES

Elles sont au nombre de quatre et proviennent toute de l'Archessence Shankr que le Lambra contrôle en son corps.

- LE CRI : en stimulant ses nerfs, le lambra parvient à faire vibrer son corps de sorte qu'une sinistre plainte en émane. Ce son inhumain tétanise l'âme des hommes qui l'entendent, si aguerris soient-ils.
TECHNIQUE : *Le lambra effectue un jet de Prestance + Influencer. Le résultat obtenu est le SR que les auditeurs doivent obtenir par un jet de Trempe pur. En cas d'échec, l'auditeur est paralysé durant 1 Passe d'armes, et subira un malus de –1 dé à tous ses jets durant les 5 Passes d'armes suivantes.*

- LA TÉLÉPATHIE : les Lambras sont tous capables d'entrer en contact les uns avec les autres par voie télépathique tant qu'ils ne sont pas éloignés de plus d'une dizaine de kilomètres.
TECHNIQUE : *Pour émettre un message par Télépathie, le Lambra doit réussir un jet de Sens pur contre un SR 1. Pour le capter, le Lambra récepteur doit réussir exactement le même jet. Chacun des deux n'a droit qu'à un seul jet par message. En cas d'échec, l'émetteur n'est pas conscient que son message n'a pas été émis.*

- LA TÉLÉKINÉSIE : en utilisant les flux que relaye l'atmosphère de Sombre-Terre, les lambras sont capables de déplacer de petits objets sur de courtes distances par la force de l'esprit.
TECHNIQUE : *Le poids des objets ainsi soulevés par télékinésie ne peut dépasser 2 kilogrammes, et la portée maximale de cette télékinésie est de vingt mètres. Le Lambra doit réussir un jet de Trempe pur de SR 1 à chaque Passe.*

- LA LECTURE DES ESPRITS : un esprit en proie à d'intenses sensations ou à de fortes émotions ouvre ses pensées aux Lambras. La sérénité et le calme préservent en revanche de leurs indiscrétions.
TECHNIQUE : *Pour lire dans l'esprit d'une personne en proie à de fortes émotions, le Lambra effectue un jet de Prestance + Influencer contre un SR égal au résultat obtenu par un test de Trempe de la cible. Si l'individu ciblé est calme et se concentre, son SR sera déterminé par le résultat d'un test de Trempe + Résister.*

de brûler définitivement les cordes vocales. Après quoi, pendant un autre mois lunaire, le prétendant endure les pires souffrances, le temps que le poison quitte son corps. S'il se relève, le temple compte un nouveau Lambra qui va pouvoir commencer sa formation spirituelle auprès d'un ou plusieurs Lambréens.

Ces Lambras aguerris ne sont autres que de vieux élèves passés maîtres dans une discipline, revenus pour partager le fruit de leur expérience avec les jeunes générations.

La Quete

Le nouvel élève est, dès lors, contaminé progressivement et s'entraîne à contrôler le parasite pour maîtriser les Disciplines. Les techniques qu'il utilise lui permettent d'agir, par l'intermédiaire du Noir-Nuage, sur l'esprit et l'état émotionnel des êtres pensants.

Lorsqu'il se sentira prêt, le Moine Noir partira découvrir Sombre-Terre pour y vivre en ermite et enrichir son apprentissage de méditations et d'expériences. C'est à l'occasion de ce voyage qu'il tente de recruter les prochains Disciples de son Sanctuaire. À plus ou moins longue échéance, sa maîtrise des Disciplines lui permettra de communiquer par télépathie, ou d'agir sur son environnement par la seule force de sa volonté.

Mutilés, muets et en proie à une tension inimaginable, ces spectres de douleurs arpentent l'Obscur en quête d'une sagesse qui fera peut-être d'eux des Funambréens. N'hésitez pas à les faire croiser la route de votre groupe de joueurs, ils risquent d'être surpris en découvrant la sombre philosophie qui motive ces mystiques solitaires…

Les Funambréens

Chef spirituel du monastère, le Funambréen est amputé de tous ses membres. Enfermé au centre de l'édifice, il est passé par une longue vie de torture et n'est, pour ainsi dire, plus vraiment humain. Seul les plus vieux Lambréens atteignent cet aboutissement, et gagnent ainsi le privilège d'ouvrir leur propre monastère.

Plongé dans une transe sans fin, le sage est assisté en permanence et n'a plus conscience de son état matériel. Il fait corps avec la présence corruptrice du Shankr sur Sombre-Terre à tel point qu'il est capable de projeter son âme et ses sens par le biais du Noir-Nuage. Conscience éthérée se déplaçant au gré des flux, il lit dans l'âme des Sombre-Terriens qui lui est ouverte à l'image d'un livre.

Il a aussi la capacité de se matérialiser au sol sous la forme d'une silhouette sombre et vaporeuse. Cet ectoplasme est capable d'infliger de terribles dommages à des adversaires physiques, mais le Funambréen ne le fera que pour se protéger.

La Position des Moines Noirs

Il existe actuellement une vingtaine de monastères répartis sur les hauts sommets d'Asia. Trois autres se sont établis plus près de la mère d'Aral dans d'inaccessibles vallées. Les maîtres de la souffrance sont extrêmement discrets sur Sombre-Terre. Observateurs de l'ombre, ils n'interviennent jamais dans les affaires des célestes et disparaissent dans l'Obscur au moindre signe d'agitation. Ils considèrent leurs contemporains avec beaucoup de compassion, persuadés d'avoir trouvé la seule voie qui promette une forme d'existence supérieure.

LAMBRA (ARCHÉTYPE)

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Esquiver 4, Grimper 4
- Force 2
- Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 6, Surprendre 4
- Prestance 4 / Influencer 5, Séduire 3
- Résistance 3 / Contrôler 5, Endurer 5, Régénérer 5
- Sens 4 / Observer 5, S'orienter 5, Surveiller 3
- Trempe 4 / Motiver 5, Résister 5, Surmonter 5

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1
- Communication 1 / Empathie 5
- Érudition 2 / Avant 3, Légendes 4, Lettres 2, Religion 5
- Relations 2 / Monastère de la Funambre 4
- Survie 4 / Milieux : Obscur 4, Glaces 3, Montagnes 6
- Techniques 3 / Corps 5, Darkessence 2

ARMURE : Aucune

ARMES :

Poings Nus (technique spéciale) Dommages –1 Défense +1

VIE : 14

CONTAMINATION : 2 (3 points ténébreux)

DISCIPLINES MENTALES

Cri - Télépathie - Télékinésie - Lecture des Esprits

Les Funambréens ont cependant perçu les troubles qui agitent le Seigneur Shankr depuis quelque temps et plusieurs d'entre eux commencent à s'inquiéter. La perspective de devoir protéger la sérénité des monastères contre les forces de la lumière n'est pas pour leur plaire. Pour le moment, les Initiés ignorent jusqu'à leur existence. La Maison Harckon, en revanche, sait que le Noir-Nuage est fréquenté par des consciences mystérieuses. Mais ses membres n'ont pas encore fait le rapprochement avec ces moines idéalistes qu'ils méprisent sans vraiment les connaître. S'ils venaient à se rendre compte de la puissance que peut conférer le pouvoir de la Funambre, les Moines Noirs seraient obligés de négocier pour préserver leur neutralité et autonomie… Ou de résister.

4.3 - RADIEUX ET SOMBRE-FILS

Les Sombre-Fils, humains génétiquement modifiés par un parent contaminé, sont des êtres tourmentés bien connus des Marcheurs, que les PJ ont sans doute déjà rencontrés (notamment s'ils ont joué l'aventure « Un vent de malheur » du livret de la Silice, fourni avec l'écran de Dark Earth). Leurs « cousins » côté Runka, les Radieux, sont bien moins connus. Aussi opposés soient-ils, Sombre-Fils et Radieux ont pourtant des points communs. Ne sont-ils pas, tous deux, la réponse de l'humanité aux bouleversements qui ont transformé la Terre en Sombre-Terre ?
Les paragraphes qui suivent devraient permettre au MJ de mieux appréhender ces individus singuliers des temps nouveaux.

LES RADIEUX

Les enfants bénis

Les Radieux sont des enfants dont l'un des parents est un Initié parcouru par l'Alliage Céleste (cf. le supplément Les Initiés). C'est cette essence primale, enrichie de la puissance de l'Archessence Runka, qui coule dans les veines des Initiés et qui est à l'origine de leurs pouvoirs.

Le sang Runka

Les Radieux ont une apparence totalement humaine, si ce n'est cette impression de détachement et ce charisme impressionnant qui les anime. Ces individus semblent auréolés d'une sorte de pureté divine qui habite chacun de leurs gestes et chacune de leurs paroles. Tout comme les Sombre-Fils, les Radieux sont des personnages à part et aux côtés de qui on peut se sentir mal à l'aise. Leur grâce et leur insensibilité les font ressembler à d'étranges automates dont aucun geste et aucune parole n'est inutile. Les Ra-

LA PURETÉ DU SANG

La puissance de l'Alliage Céleste ne se transmet pas éternellement de manière héréditaire et il est nécessaire de définir quelques principes :

- Pour définir la pureté du sang du Radieux, on compte le nombre de ses parents Initiés. Si un seul de ses parents est doté d'Alliage Céleste, le Radieux aura une pureté partielle (niveau 1 sur une échelle de 2). Si son père et sa mère sont tous deux Initiés, son sang sera d'une pureté totale (niveau 2 sur une échelle de 2).
- Après cela, si un Radieux vient lui-même à faire un enfant avec un humain non Initié, on définit la nature de la progéniture en diminuant la pureté du sang du Radieux de un niveau. Pour être un Radieux, l'enfant doit avoir une pureté supérieure à zéro. Autrement dit, l'enfant d'un Radieux de pureté 2 sera un Radieux de pureté 1 alors que l'enfant d'un Radieux de pureté 1 ne sera qu'un humain sans présence d'Alliage Céleste dans ses veines.
- Si deux Radieux font un enfant ensemble, celui-ci sera également un Radieux dont la pureté sera égale à la plus faible des puretés des deux parents.

dieux semblent mieux armés pour résister aux agressions extérieures, non pas grâce à une résistance accrue, comme celle des Sombre-Fils, mais plutôt grâce à un potentiel de régénération impressionnant. En termes de jeu, les Radieux possèdent plus d'Énergie qu'un humain normal.
Les Radieux ne sont pas réellement porteurs d'Alliage Céleste. L'Archessence Runka qui a modifié leurs gènes dès leur conception les a dotés d'un organisme et d'un psychisme hors du commun, plus à même de comprendre la nature des Runkas. De ce fait, les Radieux en ont gardé une attitude héritée de ces géants de lumière : ils sont détachés de tout, d'une logique implacable et paraissent rester de marbre devant n'importe quelle situation, même stressante. De plus, les Radieux possèdent un trait de personnalité hérité de la lumière mystique du Stellaire de prédilection de leur parent Initié, qui leur est transmis par l'Alliage Céleste (Courage, Sagesse, Force,...).

Un nouvel espoir ?

Les Radieux sont des personnages étranges qui, à l'instar des Sombre-Fils, sont mieux adaptés aux conditions de vie sur Sombre-Terre. Toutefois, la façon dont ceux-ci diffèrent des humains est complètement opposée à celle de leur contrepartie obscure. Les Radieux luttent par la lumière et la sagesse alors que les Sombre-Fils s'adaptent en adoptant les comportements et les aptitudes des shankréatures.
Les Radieux sont un peu considérés comme un stade avancé de l'humanité par les Initiés. En effet, ceux-ci possèdent naturellement l'équivalent des quatre pouvoirs de base des Initiés : La Reconnaissance, le Sens de la Lumière, le Sens de l'Obscur et la Résistance à la Darkessence (cf. Les Initiés, page 103). De plus, les Radieux possèdent une sorte de sixième sens, de clairvoyance, qui leur permet de ressentir le futur imminent autour d'eux.

LES SOMBRE-FILS

Les enfants de l'Obscur

Les Marcheurs sont souvent amenés à côtoyer les manifestations du Shankr lors de leurs nombreux voyages dans l'Obscur et ils sont par conséquent les plus exposés aux problèmes des Sombre-Fils. Il existe deux moyens connus de donner naissance à une telle créature :

- Lorsqu'une femme contaminée, avant ou après la procréation, donne naissance à un enfant, celui-ci a environ quatre chances sur six de devenir un Sombre-Fils. Lorsque c'est l'homme qui est contaminé avant la procréation, l'enfant n'a que trois chances sur six de devenir un Sombre-Fils.
- Lorsqu'une Le cas est plus rare mais il arrive qu'une humaine ait une relation sexuelle avec une shankréature. Dans un tel cas, les chances de survie de la mère sont assez minces tant lors de la relation que lors de l'accouchement. Pour connaître la nature de l'enfant le Maître de Jeu lance un D6 et consulte la table suivante :

- Le sang Shankr

Un Sombre-Fils n'est pas un humain qui a subi une contamination. Il s'agit réellement d'un être préparé à la corruption du Shankr dès sa naissance. La conception particulière des Sombre-Fils fait que l'essence même de la Darkessence coule dans leurs veines et colore leur sang de façon noirâtre. Ils possèdent un instinct animal, se déplacent de façon étrange pour un humain et possèdent une impulsivité faisant déborder leurs pulsions très rapidement. Les Sombre-Fils sont très souvent dotés d'une carrure impressionnante et d'une musculature surdéveloppée faisant d'eux d'excellents combattants et de redoutables adversaires. De plus, leur nyctalopie et leur adaptation à l'Obscur leur permettent de devenir d'excellents Marcheurs, lorsqu'ils choisissent cette voie.

Pour autant, leur aspect inquiétant et leur aptitude à se déplacer aisément dans l'Obscur ne fait des Sombre-Fils ni des shankréatures, ni des serviteurs de la Voie du Shankr. Toutefois, leur lien particulier avec la Darkessence les rend plus réceptifs aux impulsions qui transitent par le Noir-Nuage à travers Sombre-Terre, mais contrairement aux pions du Seigneur Shankr, les Sombre-Fils ne font que percevoir ces messages, sans pour autant être contraints d'y obéir.

- Espoir ou cauchemar ?

On peut en fait séparer les Sombre-Fils en deux catégories distinctes, en admettant que le passage de l'une à l'autre soit possible et même fréquent. Les premiers sont ceux qui ne peuvent renier leur lien mystique avec le Shankr et qui se soumettent très facilement à leurs instincts primaires et bestiaux. Ceux-là habitent bien souvent dans l'Obscur et font preuve d'un profond mépris pour les célestes. La deuxième catégorie représente les Sombre-Fils qui tentent de lutter contre les pulsions qui les caractérisent. Certains choisissent d'habiter les stallites et leur vie est alors une lutte quotidienne entre leurs instincts bestiaux et leur tentative d'assumer un comportement plus humain.
Quoi qu'il en soit, les gens se méfient toujours énormément des Sombre-Fils et, selon la croyance populaire, il ne faut jamais leur accorder sa confiance. Malgré la Grande Révélation, peu de gens ont réellement fait le rapprochement entre les Sombre-Fils et le Seigneur Shankr.

1D6 NATURE DE L'ENFANT	
1	Humain
2 - 3	shankréature (*)
4 - 6	Sombre-Fils

(*) Dans ce cas, l'enfant sera une shankréature de la même nature celle qui lui a donné naissance.



Chapitre 5

SCÉNARIOS

5.1 - « Nous naviguerons par-delà les frontière de la Nuit-Horizon »

5.2 - Petite Balade dans l'Obscur

5.1 « NOUS NAVIGUERONS PAR-DELÀ LES FRONTIERES DE LA NUIT-HORIZON »

AVERTISSEMENT AU MENEUR DE JEU.

Ce scénario est un module indépendant, idéal pour introduire la nouvelle organisation des PJ en « Phalange de Lumière », puisqu'il en éclaire la lente mise en place et met en scène son principal instigateur… Monsieur L'Ambre ! Il est donc préférable que les PJ aient déjà rencontré le temps d'une aventure ce fameux et mystérieux Initié.

Cet oiseau de mauvais augure a peut-être déjà entraîné vos joueurs dans « Un vent de malheur », à la poursuite de la « Nation-Marcheur » et surtout jusque dans la folie de La croisade de la Ville Mouvement. On retrouve d'ailleurs, dans ce scénario, deux des acteurs de la croisade, Che Manego et Othero… et l'un des détails de cette campagne : L'Ambre y était laissé pour mort, la mâchoire arrachée d'un coup d'esponton des konkalites (mais ce détail peut disparaître sans mal, tout comme Che Manego et Othero, vieux phéniciens, peuvent être utilisés même si la Croisade n'a pas été jouée).

Bien qu'autonome, ce scénario est ainsi la suite d'un vaste feuilleton entamé depuis la parution de « Phénice ». Ce feuilleton, d'épisode en épisode, fait vivre aux joueurs l'histoire contemporaine de la cité. On ne va pas déroger à cette règle, et vos PJ vont peut-être, encore une fois, pouvoir accélérer l'avènement d'une nouvelle ère…
Le combat contre le Shankr, de plus en plus virulent, la connaissance des effets de l'Archessence sombre par les PJ, les actions des Initiés (des Phalanges de Lumière à l'Alliage Céleste) sont dans cette histoire concrètement mis en scène autour d'une révolution technique qui peut durablement changer le visage de Sombre-Terre.

Deux conseils avant de vous laisser retrouver Monsieur L'Ambre. Ce scénario est très phénicien, dans le sens où il s'appuie sur une série de réseaux, géographiques et humains. Servez-vous du plan de la ville ! Et n'hésitez pas, notamment pour les combats, à en préparer d'autres.
Cette histoire fonctionne aussi grâce à une multitude de petits détails dont vous devez faire sentir l'importance aux joueurs, tout en les aidant à mettre de côté ceux, anodins, auxquels ils donneraient crédit (à moins que ce ne soit l'occasion de joyeux quiproquos).

Enfin, nous vous invitons à lire le scénario dans sa continuité, puis la partie « Monsieur L'Ambre : une vie », de façon à découvrir l'aventure telle que les joueurs la vivront. Vous pouvez même ne pas lire le synopsis ci-dessous pour vivre d'encore plus près ce plaisir. Puis faites l'inverse, à l'occasion d'une relecture préparatoire, ce qui vous permettra de cerner comment la réalité de l'intrigue leur est distillée.

COMPLÉMENTS

(UTILES MAIS PAS FORCÉMENT NÉCESSAIRES) DANS LA GAMME DARK EARTH.

◆ Monsieur L'Ambre est décrit dans le livret 2 de la boîte de base, et intervient dans tous les scénarios cités ci-dessus.
◆ Othero est décrit dans le livret Phénice, ainsi que dans La croisade de la Ville Mouvement dont il a été le maître d'œuvre technique.
◆ Che Manego fait partie des Marcheurs de légende décrit dans le supplément Les Marcheurs. Son portrait est complété dans La croisade de la Ville Mouvement.
◆ Les Sombre-Fils sont décrits dans le livret 2 de la boîte de base. Le scénario Un vent de malheur (inclus dans l'écran de jeu) est entièrement consacré à l'un d'entre eux.
◆ Le principe des « Phalanges de Lumière », tout comme celui de « l'Alliage Céleste » a été instauré dans le supplément Les Initiés.
◆ Le mythe de l'aube noire est décrit dans la boîte de base.

SYNOPSIS

Le grand combat a déjà commencé, et le Konkal phénicien prépare une attaque d'envergure qui a pour but de faire chuter Phénice. Son plan est simple, mais terrifiant. Il repose en grande partie sur un Sombre-Fils, élevé secrètement dans le stallite et dans l'ignorance de sa condition. Cet homme, Lucéphore, sans qu'il le sache, est le fils caché de Monsieur L'Ambre ! De là, il connaît bien le roué Initié, et est même investi dans le « projet Noir-Nuage », la dernière conspiration de L'Ambre. En secret, une caravelle capable de voguer par-delà le Noir-Nuage se construit dans Phénice. Plus qu'une arme capable de franchir tous les remparts, ce dirigeable est une révolution qui pourrait affranchir les Marcheurs de bien des distances et relier l'ensemble des hommes de bonne volonté sur Sombre-Terre.

Mais le Konkal a rallié Lucéphore à sa cause. Grâce à lui, les konkalites envisagent de s'emparer de la caravelle, cachée dans l'un des entrepôts des Trouées, pour bombarder Phénice ! Pire : ils viennent de fomenter l'enlèvement de Monsieur L'Ambre. Avec un tel entremetteur entre leurs mains, c'est d'innombrables noms d'Initiés qui pourraient tomber dans leur escarcelle. Le péril est grand pour les Maisons, qui viennent à peine d'inaugurer leur nouvelle organisation autour de l'Alliage Céleste et des Phalanges de Lumière. Tout pourrait être remis en cause.

Mais la vérité est plus effroyable encore : des hordes de monstruosités rallient les alentours de Phénice, attendant que le stallite vacille. Et dans les sous-sols phéniciens, le Konkal élève des shankréatures : des innocents encagés sont soumis à l'Archessence sombre et vivent là leur mutation. Phénice bombardée, des bêtes lâchées en son sein, des hordes prêtes à intervenir : la menace est plus que sérieuse. Un événement extérieur va tout accélérer, et encore servir le Konkal. Le volcan vient de s'éveiller.

Les PJ, soupçonnant l'enlèvement de L'Ambre, vont devoir enquêter et démêler petit à petit les nœuds de cette intrigue. C'est dans une atmosphère de fin du monde, dans une Phénice désemparée. que les PJ vont devoir agir - vite, très vite - en recomposant le passé tragique de Monsieur L'Ambre. La ville ne ressortira pas intacte, quoi qu'il arrive, de cette aventure…

SÉQUENCE 1 : LE RÉVEIL DU MONSTRE

L'aventure s'entame à Phénice. Si vous cherchez un prétexte pour le retour des PJ au stallite, vous pouvez fort bien utiliser leur intronisation par les Maisons en tant que Phalange de Lumière… ou plus simplement leur promettre un repos bien mérité à l'ombre des remparts phéniciens.

Quoi qu'il en soit, tout commence dans la Première Marche, du côté des Écharpes Pourpres ou de l'Assommoir. Les PJ sont peut-être en train de faire des achats ou de s'enivrer dans l'un de ces joyeux bouges de Fouineurs… Laissez-les deviser du monde, marchander, ou prendre des nouvelles du stallite. S'ils viennent de l'extérieur, on leur demandera de confirmer ce qui inquiète aujourd'hui les phéniciens. Les shankréatures seraient de plus en plus nombreuses dans la Roke et aux abords du stallite. Les Gardiens du Feu recrutent, et l'accès à la cité est de plus en plus difficile…

Au milieu de la discussion, un bruit de tonnerre retentit, plus fort que mille canons déchaînés, très vite suivi d'un tremblement de terre. Les objets s'effondrent, les murs se fendent, les gens se jettent au sol… Le volcan vient de se réveiller, mais les joueurs ne le savent pas encore. À peine la secousse s'est elle calmée, suivie d'un long et inquiétant silence, qu'arrive dans la pièce où se trouvent les PJ un homme robuste… et déchaîné. Il hurle, en proie à une folie dévastatrice, et armé d'une hache démesurée, s'en prend à tout être vivant en ces lieux…

Très vite, les PJ vont se rendre compte qu'il est sous l'influence de l'Archessence sombre. La contamination a dû être très forte : la mutation semble largement entamée, alors que l'on devine encore sur l'homme les traits et les habits d'un Fouineur phénicien. Il n'en est pas à son premier combat : il a, figée dans l'épaule, une lame étroite surmontée d'une garde étrangement brillante.

Le combat est inévitable et le contaminé a pour lui la force de la folie et de la douleur, en plus de celle conférée par l'Archessence sombre. N'hésitez pas à profiter du récent tremblement de terre pour donner du piquant au combat : les meubles peuvent vaciller, les murs affaiblis peuvent s'écrouler sous la puissance des coups donnés, la charpente elle-même peut céder !

Note : du fait du tremblement de terre, les PJ (comme l'homme à la hache) perdent automatiquement (et provisoirement) 2 dés de leur potentiel de combat, et voient la plupart des SR (tests d'Agilité, de Sens et de Techniques, notamment) augmenter de +1.

Une fois le combat achevé, les événements vont continuer à s'enchaîner. Si un badaud a été touché par la shankréature, les habitants du quartier vont se jeter sur lui pour le lapider et le tuer avant qu'il ne contamine quelqu'un d'autre. Le dilemme est rude pour les PJ, mais la secousse semble avoir rendu tout le monde fou. Faut-il ou non tenter de sauver le ou la malheureuse ? Vous pouvez pousser la situation dans ses extrêmes en faisant intervenir l'un des membres de sa famille qui, médusé, assiste à sa mise à mort.

Ce n'est qu'un début : d'un coup, tout le monde lève les yeux aux ciel. Un immense nuage de cendres issu du vol-

L'HOMME À LA HACHE

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Camoufler 4, Esquiver 3, Grimper 4
- Force 4 / Forcer 3
- Hargne 4 / Agresser 4
- Prestance 1 / Impressionner 4
- Résistance 3 / Endurer 4, Régénérer 4
- Sens 2 / Observer 3, S'orienter 3
- Trempe 2 / Résister 3, Surmonter 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Hache 4
- Communication 1 / Empathie 4
- Érudition 1
- Relations 1
- Survie 3 / Obscur 2, Ruines 2, Souterrains 2, Stallites 3, Voulpes 3, Rats 3
- Techniques 1

ARMURE : Tissus renforcés (Protection 1)
ARMES :
Hache Dommages +5 (bonus de Force compris)

VIE : 15

can est en train de recouvrir le stallite… Telle une brume solide, il tombe lentement sur la ville. Le temps pour tous de chercher à trouver refuge.
Mais la cendre ne va pas s'avérer mortelle : Phénice va juste être tout le long de cette histoire plus noire et crasseuse que jamais. L'eau sera de jais et vous donnera l'impression de boire dans des cendriers d'ébène. Les phéniciens sembleront grimés en noirauds des Trouées… et ainsi de suite. L'ambiance est celle d'une fin du monde.

Les PJ - habitués à pire - vont sans aucun doute s'intéresser au corps du contaminé. Il est bien phénicien, comme son cristal en témoigne, et sans aucun doute Fouineur.
Rappelez aux PJ, si nécessaire, le principe du cristal : il est greffé aux Marcheurs devenus phéniciens ainsi qu'aux adolescents devenus citoyens. Très concrètement, il peut permettre aux PJ d'identifier le contaminé - en allant trouver les Prôneurs du quartier, ceux de la salle des cristaux ou les armateurs en charge de la greffe.

Les PJ ont au moins deux raisons de chercher à savoir qui est cet homme. Comment une contamination de cet ordre a-t-elle pu avoir lieu dans Phénice? Quel monstre peut bien en être à l'origine? Et puis, il y a la lame figée dans l'épaule du défunt. Il s'agit d'une canne-épée ornée d'un pommeau d'ambre. Il s'agit de la canne-épée de Monsieur L'Ambre!

La canne cache un autre mystère. Si les PJ l'examinent de près, ils se rendront compte que le pommeau d'ambre est en fait un cristal phénicien. En aucun cas celui de L'Ambre puisque le cristal est greffé à même le corps de son propriétaire…
À quel défunt appartient donc ce passe-droit qui semble avoir donné son nom à l'intrigant boiteux? Si vos joueurs n'examinent pas d'emblée la canne, vous pouvez attendre n'importe quel moment du scénario pour leur apprendre ce détail.

Note au MJ : L'affaire est d'importance, et les joueurs sont sûrement vouloir entrer en contact avec les Initiés.
Monsieur L'Ambre, rappelons-le en était un, et pas des moindres ; ensuite, la présence d'une shankréature dans

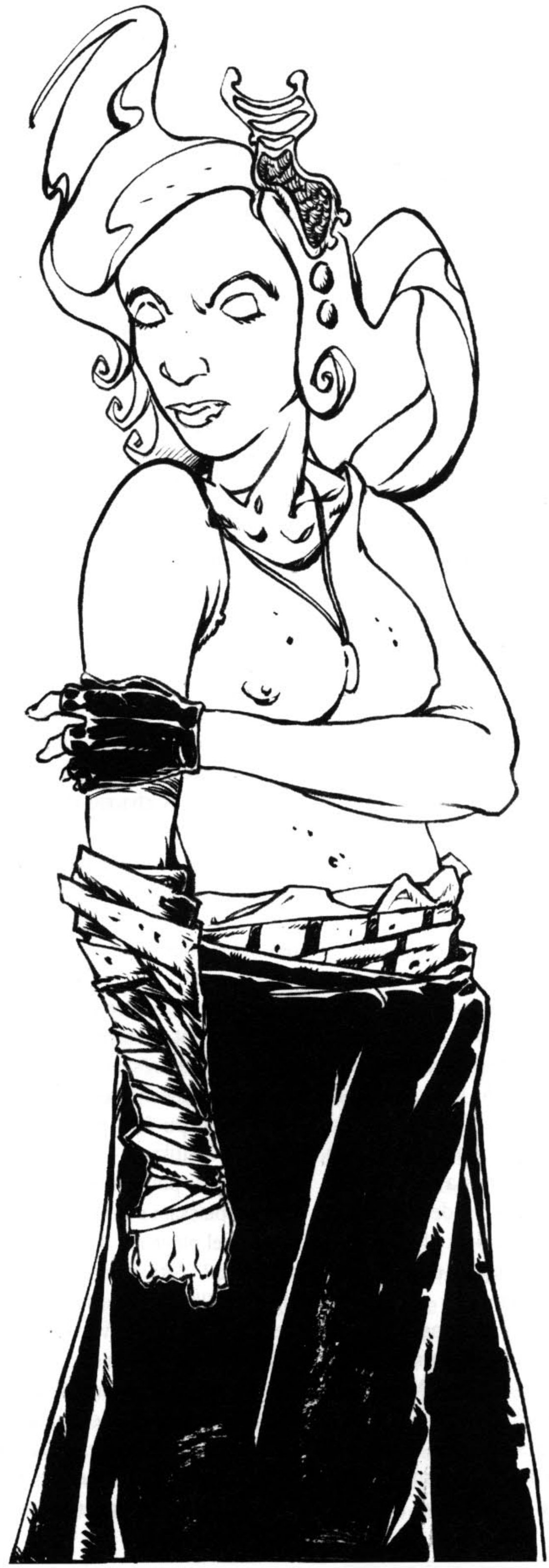
CONTEXTE

Le volcan s'est réveillé! Tout le scénario va se jouer dans l'imminence d'une éruption… alors que les Phéniciens ne peuvent fuir. Ils sont inaptes à l'Obscur, et ce dernier, les joueurs l'ont appris, est ces temps-ci plus que jamais empli de monstres issus de la nuit. Les PNJ rencontrés par les joueurs vont ainsi être sujets à la panique ou à un comportement exceptionnel. On voit des habitants des hautes marches en train de chercher refuge dans la Première. On voit les plus cupides en train de cacher leurs biens. Les scènes d'émeutes, de vandalisme vont être monnaie courante, d'autant que les Gardiens du Feu sont débordés. Le lux n'a plus cours : seul le troc est, en temps de crise, valide. Vous pouvez aussi insister régulièrement sur la chaleur étouffante qui règne sur le stallite, et sur les innombrables rumeurs qui bruissent de rue en rue. La peur de l'Aube Noire — ce jour fatidique où le soleil n'apparaîtra plus — a été ravivée par le nuage de cendres. Déjà, des boucs émissaires sont nommés : parmi eux, les airgonautes, qui auraient défié Solaar en voulant conquérir les cieux… Tout devient présage, y compris la scène que viennent de vivre les PJ. L'apparition du contaminé est un signe de plus annonçant la fin du stallite dit immortel.

ATTIKA

Attika, à 25 ans, semble en avoir 16, tant elle irradie d'innocence et de jeunesse. Blonde, douce, mutine, habillée de blanc, elle tranche avec la crasse cendrée que les PJ vont n'avoir de cesse de rencontrer. Ses gestes semblent emprisonnés dans un ralenti divin qui fait de chacun de ses mouvements une ode à la force fragile des femmes trop sensibles. C'est qu'elle est une enfant Radieuse, née de l'amour d'une Marcheuse et d'un Initié qui a survécu à la cérémonie de l'Alliage Céleste. Mieux, elle est la première née, puisque son père fut l'un des tous premiers expérimentateurs de la substance bénite. Attika a vu le jour en 293, et nombreux la prirent pour une nouvelle Eve. Enlevée à ses parents, elle a été élevée avec le plus grand soin par les Initiés au sein de la Marche des Lumières. Vierge innocente, tant elle connaît peu de choses du monde et même de Phénice, elle irradie d'une force étrange qui devrait troubler les PJ (mais on les connaît, ils y verront sans doute les feux de l'amour). Un détail, qu'elle-même ignore : Attika est la fille de Monsieur L'Ambre! Une chose peut trahir cette paternité, si l'un des joueurs s'y intéresse de près : Attika porte au cou une croix d'ambre. Solaar sait que cette matière est rare, mais Attika ignore tout de cette croix : elle la porte depuis toujours. (voir l'encadré « Monsieur L'Ambre : une vie »).

Phénice est une menace à prendre très au sérieux. La séquence 2 décrit les informations que vont leur donner les Initiés. Néanmoins, Les PJ peuvent immédiatement commencer leur enquête (séquence 3), et voir un peu plus tard les Initiés… S'ils venaient à les oublier, faites en survenir un qui les rappellera à leurs devoirs.
Avec toutes ces informations qu'ils vont apprendre, vos PJ, qui croient Monsieur L'Ambre mort, devraient rapidement comprendre que leur « mentor » n'est pas aussi mort qu'il semblait l'être. Cela devrait suffire à les décider à se lancer sur sa piste. Si tel n'était pas le cas, vous pouvez toujours les « inciter » à le faire, en faisant intervenir un Initié, par exemple.



SÉQUENCE 2 : LE GRAND PÉRIL

Les Initiés sont, eux aussi, fébriles et les Maisons tentent de garder la tête froide dans ce contexte tendu. La plupart d'entre eux sont occupés, et les PJ vont ainsi être conduits vers une jeune Initiée, Attika, qui va suivre tout le long de la crise leur enquête.
Solaar sait pourtant que les nouvelles apportées par les PJ vont faire trembler les Maisons ! La rencontre a lieu dans la Marche des Lumières, dans un lieu que l'on vous laisse choisir, mais qui doit surprendre les PJ par son calme et sa magnificence.

Attika va mener la discussion d'une voix tranquille et fluette. Elle annonce tout de go connaître les PJ, et même avoir un présent à leur remettre ! « Un présent que Monsieur L'Ambre aurait voulu vous donner » !

Voici l'ensemble des informations qu'Attika va révéler aux PJ : donnez-les au fur et à mesure des questions des joueurs, et voyez si vous devez les délivrer en un rendez-vous ou en plusieurs. Attika est suffisamment jolie — et impressionnée par les grands aventuriers que sont les PJ — pour qu'ils aient envie de la revoir ! Insistez sur l'émotion ressentie par la belle à l'annonce de la disparition du vieil Initié, et invitez vos joueurs à prendre des notes.

◆ Attika connaît les PJ, et pour cause : c'est grâce à eux que les Phalanges de Lumière ont vu le jour ! Voilà une révélation qui devrait flatter les joueurs. Monsieur L'Ambre ne les a pas suivis pour rien le temps de leur initiation. Il testait en quelque sorte le principe des Phalanges en observant les PJ ! « Vous savez, vous êtes la plus ancienne des Phalanges, la première née, celle que l'on montrait en exemple ou que l'on décriait lors des débats. J'ai entendu tant de récits vous concernant… ». Au Meneur de tempérer l'enthousiasme d'Attika si vos joueurs ont été jusqu'ici plutôt réticents ou grandes gueules face aux Maisons : « vos impertinences ont bien failli tout faire échouer ! »

◆ Monsieur L'Ambre était donc en vie. Laissé pour mort ou bien disparu de la circulation, L'Ambre a continué à œuvrer dans l'ombre. Si les joueurs ont joué la « Croisade », la raison en est simple : repéré par le Konkal au tout début de la campagne, la mâchoire arrachée, il a choisi la clandestinité et ne fréquentait pratiquement plus que des Initiés. Si ce n'est pas le cas, L'Ambre a été plus simplement « appelé aux hautes affaires des Maisons ». Depuis des années, il militait au sein des Maisons pour que le don de l'Alliage Céleste soit étendu à tous les Initiés. L'annonce de l'existence du Shankr a accéléré son action de diplomate. Monsieur L'Ambre est devenu l'un des rouages essentiels de cet avènement, et sans lui, bien qu'il fut privé de parole, les Maisons en seraient sans doute encore à se quereller. Et, on l'a vu, il a profité de la coalition pour imposer l'organisation des Initiés en « Phalanges de Lumière ». Voilà donc pourquoi il avait ainsi disparu.

◆ Le cadeau de L'Ambre : « Oh, Monsieur L'Ambre continuait à prendre de vos nouvelles : à chaque fois, cela semblait faire pétiller ses yeux de rire ! Vous savez, je n'ai jamais parlé avec lui que par le biais des petits mots qu'il griffonnait. Un jour, il m'a remis ceci, en m'expliquant que cela servirait à déterminer qui, dans votre groupe, devait assurer le leadership, et qu'il vous faudrait relancer le destin au début de chaque nouvelle quête ». Le cadeau de Monsieur L'Ambre est un dé, un dé d'ambre. « Une matière extrêmement rare, il ne doit pas exister plus de cinq objets de cette matière dans toute la Roke ». Libre au meneur et aux joueurs de l'utiliser. À chaque début d'aventure, celui qui fait le plus grand nombre aura à prendre les décisions cruciales (et à assumer les erreurs), alors que le tenant du plus petit résultat sera chargé des basses besognes.

◆ Monsieur L'Ambre vivait quasiment exclusivement parmi les Initiés, et avait abandonné ses réseaux d'antan depuis qu'il portait une mâchoire d'acier. Comment a-t-il pu être piégé ? Par qui ? Pourquoi ? Attika : « — Ce ne peut-être par goût du pouvoir ni de l'argent, il était un puissant parmi les puissants. » Dans quel piège a-t-il pu tomber ? Un chantage ? Attika, ingénue : « — J'ignore s'il avait une famille… Mais c'est vrai que l'on est vite en ce monde, d'après ce que l'on m'en a dit, père ou mère ». (Il n'y a pas, est-il utile de le rappeler, de moyen de contraception en Sombre-Terre). N'hésitez pas à pousser vos joueurs à imaginer un rendez-vous fatal donné à L'Ambre en raison d'une vieille dette, d'une ancienne affaire… Ou de la trahison d'un de ces amis : si les joueurs ont joué la Croisade, il se souviendront peut-être qu'Othero et Che Manego étaient des comparses de Monsieur L'Ambre (Attika n'en sait rien).

◆ Monsieur L'Ambre n'a pas pu trahir : il a été soumis à l'Alliage Céleste… dès 292 PA ! « Il a été l'un des premiers a tenter l'expérience, et d'après ce qu'il m'en a dit, cela lui a coûté la moitié de son visage, brûlé par la force de l'alliage. » Cette annonce, importante pour le scénario, est l'occasion pour vous de raconter l'histoire secrète de l'alliage (cf. p.II du supplément « Les Initiés »).

◆ Le projet Noir-Nuage : « Tout ce que je sais, c'est qu'il menait en secret un dernier projet qui, selon, lui devait être le couronnement de son action. Je ne sais que le nom de code de ce rêve : il l'appelait le « projet Noir-Nuage ». »

◆ « La disparition de l'Ambre fait courir un grand péril aux Maisons. Si jamais il était au main du Konkal… Le péril serait plus grand encore que si le

CONTEXTE

Pour conclure la scène, vous pouvez la relancer d'une pression supplémentaire. Un page apparaît dans la pièce et annonce à Attika : « — L'un des sept Révérés est mort ! ». Attika, émue, se retourne alors vers les PJ, en leur disant de « faire vite, très vite, trop de choses se nouent ces temps-ci ». La mort du Révéré est en tout cas un élément de plus pour confirmer l'atmosphère d'apocalypse que vit Phénice : l'annonce de ce décès va faire frémir et trembler la cité !

volcan se réveillait ! Il connaît tout des Maisons et tant d'Initiés. S'il venait, sous la force, à révéler ses secrets, nos pertes seraient immenses. Cela risquerait de briser l'harmonie et le dialogue instaurés entre les Maisons. Elles se réfugieraient sans doute dans une autarcie qui remettrait en cause non seulement le principe des Phalanges de Lumière, mais aussi le Grand Combat qui se prépare ».

◆ Le pommeau d'Ambre : Attika ne sait de quoi il peut bien s'agir. Mais elle peut inviter les PJ à se rendre dans la Salle des Cristaux toute proche, dans la Marche des Lumières.

Note au MJ : Tout cela fait bien des mystères et bien des révélations (d'où l'intérêt pour le meneur de les distiller en plusieurs rencontres, au fil des questions des PJ. À vous de juger). Quel est donc ce projet « Noir-Nuage » ? A-t-il un lien avec le réveil du volcan ? Avec l'Aube Noire ? Attika n'a rien caché… mais qui est-elle réellement ? Monsieur L'Ambre avait-il une famille, comme pourrait le laisser supposer le cristal qui faisait office de pommeau sur sa canne ? Est-ce à cause de ce passé que L'Ambre s'est fait piéger ?

SÉQUENCE 3 : LES CRISTAUX

Les PJ peuvent entamer leur enquête. N'hésitez pas, au fil des personnages croisés, à entretenir la peur liée au réveil du volcan. Passez d'un PNJ d'un calme inquiétant, en attente d'une mort certaine, à un autre qui, profitant de la crise, tentera d'escroquer les PJ…

Les deux principaux indices que possèdent les PJ sont le cristal trouvé sur le contaminé et celui d'ambre enchâssé sur la canne épée. Ils peuvent glaner les informations suivantes auprès des armateurs dans le quartier des faiseurs (cf. p. 69 du livret Phénice), des Prôneurs dans la Première Marche, ou en se rendant directement à la Salle des Cristaux (p. 100 du livret Phénice).

◆ Le cristal du contaminé appartient à un habitant du quartier des Affres. Il y a des striures qui ne mentent pas (la matière et la coupe des cristaux sont associées à des zones géographiques) et c'est sûrement en allant là-bas que les PJ en sauront plus.

◆ Le cristal d'ambre est un faux ! Il a bien du servir en son temps à quelqu'un, mais il n'a rien d'officiel… Suffisamment bien fait pour tromper les Gardiens du Feu, il ne leurre guère les spécialistes. Ce qui les intrigue le plus, c'est sa matière, l'ambre, ils n'en ont jamais vu de telle. Si les joueurs veulent en savoir plus sur l'ambre, vous pouvez les renvoyer vers le quartier des faiseurs et l'Inventorium des antéquaires. Peut-être qu'un vieil artisan leur parlera d'une Marcheuse, il y a bien 20 ans, au début des années 290, qui ramena des bijoux de cette matière. Elle s'appelait Salésie, était très belle, et a du mourir en marche… Reste une question : qu'est-ce que Monsieur L'Ambre pouvait bien faire d'un faux cristal ?

SÉQUENCE 4 : AUX AFFRES.

Il reste peu de monde dans le quartier des Affres. N'hésitez pas à rappeler aux joueurs l'histoire des lieux : il s'agit pour une part d'un mausolée, de vestiges pétrifiés laissés tels quels en mémoire d'une éruption qui détruisit Phénice en 32 PA… Et d'autre part des restes du grand éboulement qui en 279 fit plusieurs milliers de morts. Autant dire que s'il est un endroit où l'on n'a pas envie de traîner ces jours-ci, c'est bien celui-là.

C'est un vieux Prôneur du quartier, paralysé et abandonné dans sa chapelle, qui pourra le mieux aider les PJ… en échange de son transport dans un lieu plus sûr ! Miracle : il possède un registre, où se côtoient noms et dessins de cristaux. Rien sur celui en ambre, mais un nom face à celui du contaminé : le bonhomme s'appelait Yahala, et n'habitait pas bien loin.

Yahala vivait dans l'une des anciennes demeures pétrifiées. Rien d'intéressant ne s'y trouve. En revanche, une bâtisse voisine, plutôt solide et bien faite pour le quartier, accrochée à la paroi, a vu sa porte récemment défoncée à la hache. À la hache ? Telle celle dont disposait le contaminé ?

Après renseignement auprès d'un voisin, il s'agit de la maison d'un certain Lucéphore. C'est là que L'Ambre a été enlevé, comme le laissent penser nombre d'indices. À l'intérieur, les PJ vont découvrir le fourreau de la canne-épée de L'Ambre. Un cadavre se trouve à ses côtés. Il est lui aussi marqué par l'Archessence sombre, mais c'est d'évidence suite aux coups reçus. L'homme s'est vraisemblablement battu aux côtés de L'Ambre contre une shankréature. Piste : Il porte le foulard bleu-nuit d'un hospice mendiant de la Première Marche, « la Nuit-Horizon », installé dans les Écharpes Pourpres (accordez donc à l'un des PJ, pour cette information, un peu de culture phénicienne).

Les PJ doivent essayer de reconstituer ce qui a bien pu se passer ici. En fait, la porte a du être fracassée depuis l'ex-

térieur par Yahala qui tentait de venir au secours de L'Ambre et de son compagnon. Mais Yahala a été blessé, contaminé, et s'est vu percé de la canne-épée retirée des mains de L'Ambre... Il a par la suite erré, dément, jusqu'à croiser les PJ.

Mais qu'est il advenu de L'Ambre ? C'est une trace de sang au sol qui va donner la réponse : elle s'arrête brusquement au pied d'un mur, comme si ce dernier était une porte. C'est le cas : un pan du mur est amovible et plonge dans les entrailles de Phénice. Un blessé est bel et bien passé par là, indiquant de son sang le chemin emprunté.

Mais à peine les joueurs ont-ils ouvert ce passage que la pièce est remplie d'un souffle d'air brûlant, plein de scories et de cendres. Vont-ils périr là, recouverts par les cendres comme leurs ancêtres ? Non. Le souffle ne vient pas de dehors mais du tunnel. Le volcan semble avoir envoyé ses émissaires dans le moindre des boyaux phéniciens.

Les PJ peuvent tenter d'aller plus avant dans le passage, mais il est réellement impraticable. La chaleur est impressionnante, la visibilité, nulle, et l'oxygène, rare. En revanche, ils peuvent découvrir un plan sur le pan intérieur du faux mur. Il révèle aux PJ l'incroyable réseau souterrain qui existe sous le quartier voisin des Trouées et des Entrepôts. Un chemin est d'ailleurs indiqué, jusqu'à une caverne marquée d'une croix.

Note au Meneur : L'enquête avance, des mystères apparaissent, d'autres se résolvent. Ne laissez planer aucun doute sur les événements reconstitués, sinon les PJ risquent de se perdre définitivement. Des questions leur viendront forcément à l'esprit : Mais qui est ce Lucéphore ? Qu'y a-t-il au fond des Trouées ? Comment y accéder si les rejets du volcan ont condamné le passage ? L'Ambre s'y trouve-t-il ? Qu'est-ce donc que ce dispensaire de la Nuit-Horizon ? À qui appartenait le faux cristal d'ambre ? Pourquoi L'Ambre est-il venu ici, dans les Affres ? Qu'est-ce que le projet Noir-Nuage ? Qui a enlevé l'Ambre ? Comment une shankréature a pu entrer dans Phénice ?

SÉQUENCE 5 : LE DISPENSAIRE DE LA NUIT-HORIZON

Le dispensaire de la Nuit-Horizon est une vaste et belle bâtisse située dans les Écharpes Pourpres. Un riche phénicien a ouvert ce lieu, à l'origine pour des Marcheurs souvent bien mal accueillis dans le stallite. Et puis, petit à petit, des orphelins y ont été recueillis. De vieux érudits leur donnent des cours, alors que, chaque jour, une soupe chaude leur est servie. Les hommes du dispensaire se reconnaissent à leur foulard bleu-nuit.

L'essentiel n'est pas là : il est dans le nom du curieux mécène. Il s'agit d'un certain Che Manego !
Che Manego, Marcheur de Légende, commandore jadis de la Croisade de la Ville Mouvement et vieil ami de Monsieur L'Ambre ! Les PJ pourront ici dénicher quelques informations sur le bienfaiteur des lieux. Mieux : en s'y prenant bien, ils pourront apprendre qu'il traîne en ce moment du côté de l'Inventorium. Près des bars des airgonautes où il y a, paraît-il, du grabuge. « Ca leur apprendra à jouer aux oiseaux, à ces salauds »... La phrase est bien énigmatique.

CHE MANEGO & LE PROJET NOIR-NUAGE

Che Manego, le fameux et célèbre Che Manego ! Le manchot dandy, le Marcheur issu des hautes marches de Phénice, l'indécrottable railleur du pouvoir, l'encyclopédiste, l'homme aux mille contes iconoclastes, le phraseur au larynx détruit ! Né richissime, il devint Marcheur en haillons. Il revint au pouvoir comme Commandore au sein de la Croisade de la Ville Mouvement... Avant de longtemps subir l'anathème qu'entraîna sa désertion.

Che Manego a été décrit à maintes reprises dans Dark Earth et peut-être que les PJ l'ont déjà rencontré. Allons à l'essentiel : qu'est-il advenu de lui depuis la Croisade ? Eh bien, c'est tout juste s'il a pu rentrer dans Phénice. Prôneurs et Gardiens du Feu extrémistes avaient quasiment mis sa tête à prix. Che a du rester discret, et c'est dans le dispensaire de la Nuit-Horizon, vieille halte que sa compassion lui avait fait rêver, qu'il s'est réfugié. Mine de rien, il s'est entouré là, en quelques mois, d'une solide compagnie de gaillards dévoués, et tous les soirs, dans la grande salle, Marcheurs et lettrés discutaient des projets les plus fous... Dont celui tant désiré par Che : créer une compagnie de dirigeables, de caravelles capables de traverser l'Obscur en en évitant les périls. Che a depuis longtemps les plans : il lui manque l'argent... et l'autorisation.

L'argent vint lors du retour d'Othero. Le maître Bâtisseur, lui aussi Commandore lors de la Croisade, est un vieil ami de Che. Auréolé de gloire, il fabriqua pour Che un entrepôt, revit les plans à l'aune des matériaux disponibles, et mit en branle, dans le plus grand secret, les travaux. Tout cela allait lentement : les hommes étaient formés et venaient, pour la plupart, du dispensaire de Che. Mais le secret était forcément de mise : outre les légendes

qui veulent qu'atteindre le Noir-Nuage revient à condamner Sombre-Terre à la nuit totale, d'autres enjeux se faisaient jour. Le maître des caravelles, l'autre nom donné à ces dirigeables, pourrait en un jour devenir maître du commerce et défaire en quelques heures n'importe quelle armée. Il ferait des Marcheurs un reliquat du temps passé. Il pourrait aussi condamner à jamais les stallites si son invention tombait aux mains du mal. Autant d'ennemis apparaissaient : Konkal, Gardiens du Feu, Bâtisseurs, commerçants, Initiés… Tous pourraient jalouser ou s'inquiéter.

Il fallait donc un troisième larron pour négocier avec le pouvoir. Ce fut un autre ami, d'aussi longue date, l'inévitable Monsieur L'Ambre. Les deux hommes ont en commun de s'arranger de leurs corps meurtris, d'être réticents à toute allégeance et d'avoir la même faiblesse, une trop grande compassion qui s'est incarnée pour l'un comme pour l'autre dans le destin de Lucéphore (voir « Monsieur L'Ambre : une vie »).

Quoi qu'il en soit, Monsieur L'Ambre s'arrangea du pouvoir, fit oublier le passé de Che, et convainquit les Maisons qu'à la puissance attribuée aux Initiés — l'Alliage Céleste -, qu'à l'organisation mise en place — les Phalanges de Lumière — il manquait encore une arme et un destrier : les caravelles de la Nuit-Horizon ! Le combat contre le Shankr venait de réintégrer Che Manego dans les sphères de puissance.

La première caravelle, nommée « L'Espoir », est presque finie et attend son heure dans l'un des entrepôts des Trouées…
Voilà donc le fameux projet Noir-Nuage, sans lien aucun avec le réveil du volcan, contrairement à ce qu'auront certainement cru les PJ.

CHE MANEGO, MARCHEUR DE LÉGENDE

STATUT : 6 (Légende)

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 4
- Force 2 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 2
- Hargne 2 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 3
- Prestance 4 / Impressionner 2, Influencer 6, Séduire 6
- Résistance 2 / Contrôler 5, Endurer 2, Régénérer 4
- Sens 3 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 4
- Trempe 3 / Motiver 5, Résister 4, Surmonter 4

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

ARMURE : Cuir (Protection 2)
ARMES :
Palache Dommages +2, Défense +2

VIE : 11
ÉNERGIE : 7

SÉQUENCE 6 : LA MELÉE

Des Écharpes Pourpres à l'Inventorium, le trajet, pourtant court, va réserver quelques surprises aux PJ. La première est de taille. Les portes entre la Première et la Grande Marche sont ouvertes ! Les Gardiens du Feu ont abandonné leurs postes ou, débordés, ont été appelés ailleurs. Qui veut, accède aux quartiers bourgeois ! Et il est vrai qu'il y a sur la route quelques Fouineurs aux poches bien remplies…
L'autre spectacle vient des Trouées : le quartier des mines est fumant, tant l'activité souterraine du volcan semble dégorger ici ses trop-pleins gazeux. La chaleur en est étouffante et la visibilité réduite. Et quand les PJ accèdent à l'Inventorium, c'est en marchant dans la même direction que nombre de mineurs curieusement déterminés.

La place de l'Inventorium, qui surplombe les Affres et où se trouvent des enseignes aussi connues qu'au « Rou-

tier » et « Au Chevalier Cul-Blanc », cette place même où, sous les fenêtres du Palais d'Othero, les PJ virent peut-être L'Ambre vivant pour la dernière fois, au tout début de l'épopée de la Ville Mouvement, et bien cette place est en guerre !

Une cinquantaine de mineurs, noirauds de la tête aux pieds, armés de masses, de pierres, de pioches sont en train de s'en prendre violemment aux locataires du Chevalier Cul-Blanc, les airgonautes ! Cette petite bande d'allumés du ciel, hommes volants et surtout tombants, tente de se battre vaillamment contre les mineurs et surtout la rumeur.

Souvenez-vous de cette superstition qui voudrait que l'Aube Noire ait lieu le jour où un fou franchirait les limites du Noir-Nuage. Voilà que cette curieuse idée, associée à un réveil du volcan qui n'a de lien avec les cieux que les cendres qu'il y fait monter, dégénère en une lutte folle qui pourrait bien s'avérer mortelle. Il vaudrait mieux que non.

Dans la mêlée, aux côtés d'un rouquin déchaîné et d'un jeune brun trapu, les

ETHER DRAGAN, DIT « LA FLAMME »

La Flamme est le pilote de « L'Espoir », la caravelle de la compagnie de la Nuit-Horizon. À ce titre, tous les participants au projet Noir-Nuage ont juré de sacrifier leur vie pour défendre celle de La Flamme. Lui ne semble pas y accorder tant d'importance : casse-cou éternel, il met toute son extraordinaire vitalité à défier la mort. Populaire depuis quelques courtes envolées et surtout grâce à ses élans nocturnes, ce grand rouquin dégingandé use et abuse du privilège que lui confèrent ses cheveux roux. C'est qu'ici, à Phénice, le signe est distinctif. C'est pour La Flamme devenu le prétexte de toutes les extravagances. Enivrant, léger, volatile même, il porte aussi bien son surnom que son prénom : Ether.

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Esquiver 3, Grimper 4
- Force 2
- Hargne 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 5
- Prestance 4 / Impressionner 6, Séduire 5
- Résistance 2 / Contrôler 3, Endurer 4
- Sens 3 / S'orienter 5, Surveiller 2
- Trempe 3 / Résister 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Coquefer 4, Palache 4
- Communication 4 / Baratin 5, Éloquence 3, Empathie 3, Représentation 6
- Érudition 2 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 2, Lettres 3
- Relations 3 / Quartiers : Chapelle 4, Inventeurs 4, La Pente 2, Personnalités : Professeur Synapse 5, La Plume 3, Salmen Erziz 1, Monsieur Icare 4
- Survie 3 / Animaux : Oiseaux 2 ; Milieux : Montagnes 4, Marais 3, Stallites 2
- Techniques 2 / Matériaux : Antech 2, Bois 2, Vapeur 1, Vents 5

ARMURE : Vêtements renforcés (Protection 1)
ARMES :
Coquefer Dommages +1
Palache Dommages +2, Défense +2

VIE : 13
ÉNERGIE : 6

MINEUR TYPE

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Camoufler 4
- Force 3 / Forcer 3, Porter 4
- Hargne 2 / Agresser 2
- Prestance 1 / Impressionner 2
- Résistance 3 / Régénérer 2
- Sens 2 / Observer 2, S'orienter 4
- Trempe 2 / Motiver 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Piochard 3
- Communication 1 / Baratin 2, Marchandage 1
- Érudition 2 / Coutumes Fouineurs 3
- Relations 1 / Quartiers : Assommoir 2, Abords : Mines 3
- Survie 2 / Obscur 1, Ruines 4, Souterrains 4, Stallites 4
- Techniques 1 / Roche 3, Métal 2

ARMURE : Aucune
ARMES :
Piochard Dommages +4 (bonus de Force compris)

VIE : 13
ÉNERGIE : 1

PJ peuvent reconnaître Che Manego. Altier, il tient de son crochet un mineur suspendu au-dessus de vide… Bref : à la castagne !

Le combat va être chaotique, même s'il a plus des aspects de rixes de bars que de combat à mort. Les mineurs ont très peu d'armes tranchantes, et y vont plutôt au poing, tout comme les airgonautes. Voici de quoi le rythmer.

◆ Quand Les PJ arrivent près de Che, il les incite a plutôt protéger « La Flamme ». La flamme ? « — Le rouquin, là, bordaillon ! Qu'il n'ait pas une égratignure ou je mangerai du mineur mille ans durant quitte à cracher des glaviots de suie ! Psaw ! » Che Manego, qui éructe de sa voix cassée autant de menaces qu'il assène de coups, est de toute façon à même d'assurer sa défense…

Les PJ peuvent donc aider La Flamme à prendre la fuite, par les airs, grâce à une aile volante cachée sur le toit du Chevalier Cul Blanc.

Si tout se passe bien, La Flamme s'envolera au-dessus des Affres, non sans être gêné par les courants d'air chaud issus des Trouées.

◆ S'il les a déjà croisés, notamment lors de la Croisade, Che pourra reconnaître les PJ (Che Manego avait, à l'époque, sorti les PJ des cales du Léviathan). Goguenard, il les salue d'un rire énorme, en entamant un vieux chant de guerre, « elle est belle, elle est bonne, la baronne ! ».

◆ Mais une information beaucoup plus importante va fuser du flot d'insultes lancé par Che. Alors qu'un mineur s'apprête à molester le jeune brun trapu qui se défendait tout à l'heure aux côtés de Che, ce dernier lui lance : « — Lucéphore, attention sur ta droite ». Lucéphore ! C'est bien là le nom du propriétaire de la bicoque où L'Ambre a disparu !

GARDIEN DU FEU TYPE

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Esquiver 4
- Force 3 / Forcer 3
- Hargne 4 / Agresser 3
- Prestance 2 / Impressionner 4
- Résistance 3 / Endurer 3
- Sens 2 / Observer 4, Surveiller 5
- Trempe 3 / Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Flambergue 4
- Communication 2 / Baratin 4
- Érudition 2 / Coutumes Gardiens du Feu 4
- Relations 3 / Quartiers : Château d'Eau 2, Aqueduc 2, Redoute des Blasonnés 4, Redoute de Saint Vorle 2
- Survie 2 / Stallites 4, Cerbères 3
- Techniques 2

ARMURE : Cuir renforcé (Pr 2)
ARMES :
Flambergue Dommages +4 (bonus de Force compris), Défense +2

VIE : 15
ÉNERGIE : 5

KONKALITE TYPE

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Camoufler 3, Esquiver 2, Grimper 3
- Force 3 / Forcer 2, Lancer 1
- Hargne 3 / Agresser 2, Surprendre 3
- Prestance 2 / Impressionner 3
- Résistance 2 / Régénérer 2
- Sens 2 / Observer 3, Surveiller 3
- Trempe 3 / Résister 3

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

ARMURE : vêtements renforcés (Pr 1)
ARMES :
- Falchion Dommages +4 (bonus de Force compris), Défense +1
- Poignard Courbé Dommages +2

VIE : 12
ÉNERGIE : 4

◆ Mais les joueurs n'auront pas le temps d'échanger plus de quelques mots avec Lucéphore. La donne du combat vient de changer. Plusieurs hommes dangereusement armés viennent de se glisser parmi les mineurs. Le Konkal attaque et a les PJ pour cible ! Ils vont tenter de frapper vite pour disparaître aussi rapidement qu'ils sont arrivés… Les PJ pourront les identifier au cri de l'un d'entre eux : « Konkal vaincra ! ».

Le combat, grosso modo, va finir dans un joyeux bordel ! Les Gardiens du Feu vont finir par intervenir, accueillis par les pavés des mineurs. Lucéphore va profiter de la cohue pour disparaître, ce que pourront également faire les PJ en compagnie de Che Manego.

SÉQUENCE 7 : BON SANG NE SAURAIT MENTIR !

« Bordaillon, on avait bien besoin qu'ils sortent de leurs trous du culs, ceux-là ! ». Che assène quelques profondeurs d'esprits au sujet des mineurs avant de remercier les PJ, et de leur serrer chaleureusement la poigne (non sans éventuellement observer leurs Soleils des Syrthes, « ça tient à la peau, hein, cette saloperie », cf. La Croisade de la Ville Mouvement).

Pour les PJ, l'heure de la vérité a peut-être sonné, mais Che va être tout aussi impressionné par les informations qu'eux voudront bien lui donner. S'ils jouent franc-jeu, Che en fera autant. Sinon, le bonhomme a bien trop de bouteille pour ne pas renifler les non-dit et les demi-mots… Étreint d'émotion par l'annonce de la disparition de L'Ambre, il sera prolixe sur l'histoire de son vieil ami. En revanche, les PJ devront se montrer plus convaincants pour qu'il parle du projet Noir-Nuage. Peut-être n'en dira-t-il que quelques mots : auquel cas les PJ n'en découvriront la réalité qu'à la séquence numéro 9.

« La disparition de L'Ambre est la pire des choses qui pouvait nous arriver. Solaar ! Si jamais il vient à parler… Enfin, il ne parlait plus, le bougre, mais il sait écrire… Maudits lettrés ! Si, comme vous me le dites, le Konkal est derrière ça, s'il y a vraiment des shan-kréatures, on n'a pas intérêt à se tourner le pouce dans le cul ! Les heures nous sont comptées : la présence du Konkal, à vos trousses ou aux miennes, signifie que L'Ambre a peut-être déjà craché la vérité… ».

Et Lucéphore, qui est-ce ? Ce cristal d'ambre, pour qui a-t-il été taillé ? Que faisait aux côté de L'Ambre l'homme du dispensaire de la Nuit-Horizon ? Qui est cette Salésie ? Qu'est-ce qu'Attika a à voir là-dedans ? Parle, Che, parle ! « C'est une bien vieille histoire, qu'une promesse solennelle m'interdit de raconter…. Mais l'heure est à d'autres serments : il me faut votre silence et votre confiance. » Che va raconter au joueur ce qu'il sait : sa rencontre avec L'Ambre, claudiquant de magouilles en combines, leur amitié, puis l'amour de L'Ambre pour Salésie, une Marcheuse aux ornements si rares. Et l'annonce si joyeuse d'un enfant à venir : comment alors, trompant tout le monde et s'en amusant, L'Ambre lui tailla un cristal.

Mais on ne transgresse pas les règles sans peut-être avoir à en payer le prix : Salésie était contaminée, L'Ambre put la sauver mais il devint le père d'un Sombre-Fils. Pour lui, il se brûla le visage en devenant un cobaye pour l'Alliage Céleste, avant de comprendre que la matière de lumière ne pourrait rien pour son fils… Alors, oui, lui et l'Ambre ont élevé Lucéphore. La pitié ne pouvait-elle pas être de mise, au moins une fois ? Ne pouvions nous pas avoir confiance en l'homme et en nous-mêmes ?

L'Ambre a perdu Salésie un an après, morte en couche, d'une belle enfant radieuse enlevée par les Maisons. Il n'avait plus que Lucéphore, et certes, un Sombre-Fils n'a pas à passer les remparts de Phénice… Mais il était notre enfant, mon fils comme L'Ambre est mon frère ! » (Voir « Monsieur L'Ambre : une vie »)

Voilà la tragédie de L'Ambre : comme sa gueule vérolée, elle a deux visages, un sombre et violent, l'autre virginal et divin. Lucéphore, élevé en secret dans les Affres y vit encore. Oui, il connaît fort bien le réseau souterrain qui relie les trouées aux affres, et en a dressé le plan. L'Ambre lui-même l'utilisait, et oui, bien sûr, L'Ambre travaillait avec Che, Lucephore, et la compagnie de la Nuit-Horizon… au projet Noir-Nuage.

Attention : à vous, maintenant, de juger si Che peut faire confiance aux PJ ou non. S'ils sont trop suspicieux, arrogants ou agressifs, Che ne leur dit que le nécessaire pour qu'ils puissent retrouver L'Ambre, et rien sur le projet Noir-Nuage. Cette option n'est pas si pénalisante, puisqu'elle ne fait que repousser une belle surprise.

« — Ah, vous n'avez pas encore compris de quoi il s'agissait. Vous n'avez pas vu La Flamme ? Ce projet, c'est notre rêve, notre salut, c'est… » Che hésite, regarde les PJ, en saisit un au cou et en serrant au point de le rendre violacé il assène : « — Parlez, trahissez-moi, il n'y aura pas un rocher dans toute la Roke où vous pourrez vous terrer ! ». Il relâche la pression : « — Nous avons là, dans les Trouées, une caravelle capable de voguer au-dessus du Noir-Nuage et de nous rendre notre

soleil. Nous naviguerons bientôt par-delà les frontières de la nuit-horizon ! Mais il nous faut quelques heures encore. Retrouvez L'Ambre et sauvez-le. Dites vous que Lucéphore n'a rien à voir là dedans… Et prenez garde si vous le croisez : il ignore qui est son père et se croit orphelin ».

Il est temps de faire sentir aux PJ l'urgence du moment : le Konkal ne se dévoile pas sans raison, et bien des mystères restent entiers. D'où viennent ces shankréatures ? Lucéphore, Sombre-Fils, a-t-il été corrompu malgré ce qu'en pense Che ? Plus de doute : Il faut sauver L'Ambre pour ce fils, pour les Maisons et les Phalanges, et pour le rêve de Che. Mais comment ? Les PJ ont pourtant bien un plan ! Celui de Lucéphore…

SÉQUENCE 8 : LA FABRIQUE

Du haut de l'Inventorium, les PJ peuvent apercevoir les Trouées. Des entrepôts, dont l'un d'entre eux cache une machine capable de voler… Des puits, asphyxiés par le réveil du volcan maudit : sous cette chape de terre à l'assise incertaine, se trouve L'Ambre, ils en sont sûrs… Et il y aussi, comme des centaines de champignons poussés sur une terre malade, des myriades de cheminées, des conduits étroits par lesquels passe un air salvateur pour leurs amis les mineurs… La voilà, la solution ! Peut-être que l'une de ces cheminées conduit à la cache marquée d'une croix sur le plan de Lucéphore !

Mais comment la trouver ? Deux possibilités : si l'un des PJ fut Bâtisseur, il lui faut mettre en branle cet ancien réseau pour confronter leur plan à un autre. Mais attention, il leur faudra être habiles et chanceux dans ces heures d'inquiétudes moites : les plans sont des instruments de pouvoir, et ne les consulte pas qui veut. Autre voie (s'ils ont joué la Croisade) : un ami, qui ne vit pas bien loin, un ami maître-bâtisseur, Othero !

Othero est dans son palais arachnéen, toujours suspendu au-dessus des Affres. Che leur a peut-être dit : « — Il y vit à nouveau reclus, et n'en sort jamais. La croisade l'a laissé fragile, il est hanté par des cauchemars, et m'inquiète… La guerre ne révèle pas de grandes âmes, elle les détruit ». Et c'est bien un Othero fiévreux, paniqué, possédé, à qui les PJ vont demander conseil. Il le leur donnera et indiquera sans mal quelle cheminée conduit à la caverne. Rien d'autre n'est à retenir de cette rencontre que la fragilité des hommes face à la violence déchaînée.

OTHERO

STATUT : 5 (Maître)

CAPACITÉS :

- Agilité 3 / Camoufler 5, Grimper 3
- Force 3 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 4
- Hargne 4 / Agresser 2, Supporter 3, Surprendre 3
- Prestance 4 / Impressionner 4, Influencer 6, Séduire 2
- Résistance 3 / Contrôler 5, Endurer 5
- Sens 3 / Observer 2, S'orienter 5
- Trempe 3 / Motiver 5, Résister 4, Surmonter 2

APTITUDES :

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

ARMES :

Fortépée Dommages +5 (bonus de Force compris)
Défense +2

ARMURE : Cuir renforcé (Pr 2)

VIE : 15
ÉNERGIE : 8

La cheminée fait un mètre de large, maximum, peut-être moins plus bas. Une pierre jetée dedans laisse, au son, à penser qu'elle descend sur plusieurs dizaines de mètres.
Aucun autre bruit ne transpire du sombre conduit. Une bonne corde est leur meilleure assurance, et il n'y a guère d'autre route.

Après une descente somme toute facile, les PJ se retrouvent dans un passage sinistre, qui relève plus des catacombes que d'une mine. Vraisemblablement, les victimes passées des Affres ont ici été entassées. Le chemin, à coup sûr, n'est jamais emprunté par les mineurs. C'est peut-être le moment idéal, pour l'ambiance et pour couper court à toute issue, de faire trembler à nouveau le volcan. Un éboulement a lieu : la cheminée est dès lors impraticable.

Que vont découvrir alors les joueurs ? Le plus terrible des repaires konkalites. Une vingtaine d'hommes s'affairent et se préparent visiblement au combat, parmi de nombreuses caisses d'explosifs. Lucéphore est parmi eux.
Mais l'horreur n'est pas là, elle est dans les cages et au bout des chaînes que manipulent les konkalites.

Une trentaine de grandes cages putrides sont alignées contre les flancs poisseux de la caverne. Et dans chacune d'entre elles gémit ou grogne une shankréature. L'insoutenable est dans l'évidence : elles n'ont pas été capturées dans l'Obscur, non, elles ont été élevées ici. Plus vrai serait le mot « modifiées » : que Solaar accueille avec toute sa compassion les phéniciens enlevés hier qui sont aujourd'hui ces monstres.

« Tuez-les ! » Le cri du konkalite est bien à destination des joueurs. « Cinq hommes sur eux ! Arfan, lâche la bête, et d'autres s'il le faut ! Les autres avec moi ! » Que se passe-t-il ? Quinze konkalites, accompagnés de dix shankréatures enchaînées et de Lucéphore, s'engouffrent dans un conduit. Cinq autres font face aux joueurs, ainsi qu'une shankréature hideuse… à la mâchoire d'acier. L'Ambre, Solaar… C'est L'Ambre, cette chose !

Les PJ vont devoir le combattre, avant de régler leur compte aux konkalites, tout en les empêchant de libérer d'autres monstres… Et en prenant garde de ne pas tout faire s'écrouler avec les explosifs disponibles !
Ils pourront prendre l'avantage sur L'Ambre en lui présentant le cristal de Salésie. L'ancienne humanité de leur vieux Pygmalion brillera alors quelques instants dans ses yeux. Peut-être ira-t-il jusqu'à se retourner contre les konkalites et leurs créatures ?

Quoi qu'il en soit, il faut faire vite, Lucéphore et les konkalites sont partis, bien trop confiants, commettre quelques méfaits d'importance. Le dé offert par l'Ambre va peut-être être ici utile : il faut bien désigner le malheureux qui va devoir achever dans leurs cages les souffrances des monstres.

L'AMBRE-SHANKRÉATURE

ASPECT :
Ghast Entonnante, dotée d'une mâchoire d'acier, d'une patte en bois, et à la gueule à moitié vérolée…

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Camoufler 4, Esquiver 4, Grimper 4
- FORCE 5 / Forcer 5, Porter 3, Lancer 3
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 4
- PRESTANCE 2 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 5 / Endurer 4, Régénérer 5
- SENS 3 / Observer 5, Surveiller 5
- TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 3

ARMES :
- Morsure Dommages + 4
- Griffes Dommages + 4

PROTECTION : Peau-résille (Pr. 4)

VIE : 25
CŒUR SOMBRE : 4
ENTROPIE SHANKR : 8

POUVOIRS SHANKR
Drain au contact (années) - Peur - Paranoïa

NOTE : *Si les PJ ne tuent pas l'Ambre-shankréature, c'est Lucéphore qui s'en chargera.*

SÉQUENCE 9 : L'ÉCHAPPÉE BELLE

Le passage emprunté par Lucéphore et les konkalites conduit jusqu'à l'entrepôt de la compagnie de la Nuit-Horizon. Il débouche derrière un tas de gravats et d'ordures diverses. L'entrepôt est un vaste bâtiment de pierre, dont les murs supportent deux rangées d'arches qui ont vraisemblablement facilité les travaux. Le plus étonnant reste son toit, fait d'un métal aux reflets cuivrés. Mais le spectacle est au centre de l'entrepôt : la nacelle de « L'Espoir » est là, posée au sol, écrasée par la masse légère d'un impressionnant ballon dégonflé qui laisse voir, telles les arêtes trop vives d'un chien squelettique, la structure qui le soutient. « L'Espoir » est un joyau unique, un chef-d'œuvre de plus à attribuer à Phénice : les 25 mètres que font la nacelle, ornés régulièrement de sacs de lest, semblent regorger de trouvailles et de prouesses. Effilée comme un Zeppelin dont elle est sans doute inspirée, la caravelle laissera quand même incrédule les PJ. Fou celui qui leur ferait croire qu'une masse pareille peut voler !

Mais l'heure n'est pas à l'émerveillement : le fracas des armes résonne bruyamment de toutes parts… Partout, konkalites et monstres agressent les hommes de Che Manego. Si les PJ n'ont

LUCÉPHORE

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

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Trident 4
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 4, Empathie 4
- ÉRUDITION 3 / Avant 3, Intendance 3, Légendes 4, Lettres 4, Religion 3
- RELATIONS 4 / les Affres 6, Milieu konkalite 3, L'Ambre 4, Othero 4
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 3, Souterrains 3, Ruines 3, Obscur 4, Autres milieux : 2
- TECHNIQUES 2

ARMURE :
Peau naturellement épaisse (Pr. 1)

ARMES :
Trident Dommages +5 (bonus de Force compris), Défense +2

VIE : 17
CŒUR SOMBRE : 1

REMARQUE : *Lucéphore est parfaitement nyctalope.*

LUCÉPHORE

Lucéphore a bel et bien l'air humain. Certes, il a du Sombre-Fils la charpente trapue, le teint un peu pâle, la pilosité développée, et des réflexes, une vue, une ouïe, un flair, exceptionnels. Mais il a aussi la grâce que lui a légué sa mère, la belle Salésie. Né en 292, élevé dans les Affres dont il connaît les méandres, y compris souterrains, Lucéphore a été ballotté d'apprentissage en maîtres. Che en fut un, et à ses yeux Monsieur L'Ambre en est un autre. Lucéphore ignore que le boiteux est son père, et s'est toujours cru fils adoptif de cette communauté d'hommes de bonne volonté. Mais les choses ne furent pas aussi simples que l'avait imaginé L'Ambre. Colérique, tempétueux, Lucéphore a tout d'une belle brute, étonnement cultivée. C'est que, comme ceux de sa condition, Lucéphore dort peu et rêve encore moins : il prend la vie de face, sans que son inconscient ne l'ingurgite et n'en calme les coups. Très tôt, et peut-être à cause des récits de marche de Che Manego, il crut devoir partir et quitter Phénice. La ville lui semble trop complexe, les rapports aux autres trop délicats, et il pensait trouver dans l'Obscur une franchise des gestes, des paroles, qui aurait simplifié son rapport au monde. Il rêvait peut-être aussi là-bas d'un isolement qui aurait calmé les tourments liés à sa filiation trouble, dont les mystères affleurent trop souvent à son esprit dans le stallite. Mais L'Ambre était vigilant, et sut forcer son fils à rester : le père savait trop bien le danger que Lucéphore courait à rentrer en contact avec l'Archessence sombre. Autant dire qu'il était une proie facile, idéale même, pour le Konkal. L'organisation réveilla en lui l'Obscur, et l'entraîna sur la pente facile des méfaits et de la violence. Embrigadé, manipulé, Lucéphore a glissé vers le mal pour régler les mauvais comptes qu'il entretient avec Sombre-Terre depuis sa naissance. Il faudrait maintenant bien Solaar lui même pour réveiller en lui les braises éclatantes si patiemment entretenues par ses éducateurs.

pas encore trouvé de cri de guerre à leur Phalange, c'est le moment.

Le temps du combat, vous allez assigner plusieurs missions précises à vos joueurs, par l'intermédiaire de Che Manego, de La Flamme ou de tout autre gaillard présent. Les PJ n'ont pas à affronter tous les ennemis en place, mais seulement ceux qui vont faire obstacle à leurs intentions. Le combat est inégal, et Che privilégie la fuite… Vous allez voir comment. En fait, ce combat est l'occasion de faire agir les PJ en parallèle, en sachant que l'échec de l'un d'entre eux entraînerait l'ensemble du groupe dans la défaite…

◆ Protéger La Flamme et Mimile, la jolie chef mécano, une brunette gironde à l'aspect berbère. Ils sont tous les deux les cibles privilégiées des konkalites qui visiblement cherchent plus à les capturer qu'à les tuer. Tous les hommes présents (une bonne cinquantaine, mais il faut bien ça face aux shankréatures) sont prêts à sacrifier leur vie pour la leur, mais ils sont loin d'être tous des combattants émérites.

◆ Gonfler « L'Espoir ». Che, durant le combat, va prendre à partie un ou deux PJ. « Vous voyez le tuyau là-bas, au sol. » Che montre un impressionnant tube de plus deux mètres de diamètre, clos à son embouchure. « Il est relié à l'une des trouées condamnées par l'éruption : l'air y est brûlant, et l'haleine de Phénice y souffle ! » Le regard du manchot s'illumine quand il dit ça : son idée est folle, il veut gonfler le ballon de la caravelle des gaz du volcan ! Mais il faut pour cela soulever le tuyau jusqu'à hauteur du ballon — quinze mètres au dessus du sol — où un orifice a été préparé à cet effet. Concrètement, les PJ doivent saisir cordes et grappins, nombreux dans l'entrepôt, les relier au tuyau, faire passer la corde dans l'une des arches, et la tirer pour le soulever. L'un d'entre eux devra alors escalader le ballon pour effectuer la jonction : des échelles permettent de monter de la nacelle au faîte de la caravelle. Et tout ça en évitant les ennemis, et à coup sûr, en se retrouvant à se jeter dans le vide du haut des arches, corde à la main ! Une fois l'opération réussie, « L'Espoir » se gonflera très très vite, en une dizaine de minutes (au PJ de rester en place pour retirer le tuyau et fermer l'écoutille).

◆ Une fois cette opération réussie, les PJ devront aider les hommes de la compagnie à préparer le décollage. Il faut permettre à La Flamme et à Mimile d'accéder à la nacelle. Ensuite, il faut faire tourner une énorme roue de métal qui actionne l'ouverture du toit de l'entrepôt… Un mécanisme qui pourrait bien se bloquer alors que « L'Espoir » s'élève et menace de se crever contre le plafond !

◆ Et Lucéphore ? Durant tout ce temps, il orchestre l'attaque des konkalites. Ses intentions peuvent se lire à travers ses ordres : il veut prendre possession de « L'Espoir » et de ceux qui sont capables de le faire voler. Une rage froide se lit dans ses yeux, quand il combat ceux qui furent ses anciens compagnons. Si l'un des PJ vient à l'affronter (mais attention, laisser une porte de sortie à Lucéphore : il s'agit de le garder pour le final), il voudra sûrement lui révéler la vérité sur L'Ambre : c'est son père qu'il a assassiné ! (Note au MJ : ou trahi, si les PJ ont tué l'Ambre-shankréature). « — Mensonge ! Mon père ou ma mère était un pourceau sorti de l'Obscur ! Je ne suis pas humain, un autre destin coule dans mes veines ! » Che Manego, les larmes aux yeux face à la trahison de celui qu'il regardait comme son fils, tentera inutilement de le raisonner : « — Lucéphore, seul toi décide de ce que tu es ! Tu n'as d'autres maîtres que ta conscience et l'amour que tu portes aux autres ! »… Un cri pathétique et dérisoire face à la haine qui anime le Sombre-Fils.

Jouer les dernières minutes de ce combat dans l'urgence : alors que « L'Espoir » s'élève et que, in-extremis le toit s'ouvre enfin, les PJ vont devoir rejoindre la caravelle pour y monter à bord. À moins de rester au sol affronter les shankréatures encore en vie. Mais il ne sont pas les seuls à faire ce calcul. À la dernière seconde, Lucéphore et les derniers konkalites (et peut-être une shankréature, à vous de doser) s'accrochent eux aussi à la machine volante !

SÉQUENCE 10 : L'AUBE D'UN MONDE

La nacelle fait une cinquantaine de mètres carrés : l'espace y est réduit, mais autorise néanmoins le combat. Une porte, une seule, donne vers l'extérieur, à moins que quelqu'un brise le verre qui entoure le poste de pilotage. Trois échelles sont disposées de chaque côté du ballon, qui en son sommet est praticable debout sur une largeur d'environ deux mètres.

Faites le point pour savoir qui se trouve à bord au moment où la caravelle quitte son écrin. Les konkalites sont plusieurs à se trouver à l'extérieur, et pour cause : le machiavélisme de leur plan va se faire jour. Les sacs de lest disposés à l'extérieur n'en sont pas : Lucéphore les a remplacés nuitamment par des bombes. Lui et ses hommes commencent, en tranchant les attaches des sacs d'un coup d'épée, à les lâcher sur Phénice !

Le spectacle ahurissant qu'est Phénice vue du ciel est entaché par ces explosions et ces flammes. Solaar, que c'est

beau, pourtant, d'être là, dans le puits de lumière, et de s'élever aux cieux dans le même élan que celui du Phénix lorsqu'il fonda la cité ! Le vertige est sans pareil : ils sont les premiers à réussir ce miracle, à soumettre de leur intelligence la nature et à la dompter ! Ils volent ! Mais les phéniciens payent cher, sous les bombes, ce privilège.

Au-delà du combat, vous pouvez vous amuser avec le parcours de « L'Espoir ». Quels quartiers survole-t-il ? Quels bâtiments déjà fréquentés vont se voir défigurés ? Faites comprendre aux PJ, qu'à l'intérieur de la nacelle, La Flamme pilote sans s'être rendu compte que son destrier était devenu un instrument de mort… À l'un des PJ de l'en prévenir pour qu'il détourne sa route le temps que les konkalites soient vaincus.

Le combat peut s'offrir un rebondissement de plus. Le volcan d'un coup se met à cracher une nouvelle exhalation noirâtre. Silencieux depuis les airs, le spectacle titanesque est sublime et désespérant. Est-ce la dernière fois que les PJ verront Phénice ?
En tout cas, à un instant crucial, où se règle le compte d'un ennemi, les PJ peuvent être rendus aveugles par le nuage brûlant qui aura rejoint et avalé « L'Espoir ». Suspendus dans les airs, plongés dans une nuit asphyxiante parmi leurs pires ennemis, les PJ vivront là quelques longues minutes angoissantes.

Et puis, sans que la lumière n'apparaisse, la température chute. Le Noir-Nuage ! Ils sont dans le Noir-Nuage ! Vont-ils pouvoir continuer à respirer ? Est-il gorgé d'Archessence sombre ? La légende dit-elle vrai ? Ont-ils outrepassé leur droit au point que Solaar ne décrète l'Aube Noire ? Y a-t-il, au-delà, autre chose ?
L'idéal, à ce stade du combat, serait qu'il ne reste de vaillant que Lucéphore. Un ultime combat s'engage, sous les yeux de Che Manego, alors que L'Espoir vient d'accomplir l'impossible : il est au-delà du Noir-Nuage.
Mais le rêve est bien hostile : il fait froid, très froid, et les PJ ont du mal à respirer… Et surtout, malheur, la nuit est ici aussi la maîtresse du monde, à l'exception de scintillements épars qui font penser aux yeux d'une meute de voulpes dans l'Obscur (Le meneur l'aura compris, il s'agit là d'une belle nuit étoilée).

Voici la fin que nous vous proposons. Alors que les épées s'activent, que Che Manego lance un ultime appel à la rédemption à Lucéphore, l'Aube va apparaître et tapisser le ciel d'un feu inconnu…
Les PJ ont traversé le Noir-Nuage ! Le soleil, non Solaar, lui même, va leur apparaître. La beauté de l'instant, l'immense espoir qu'il représente, la sublime force des milles dards lumineux jetés dans l'horizon vont étreindre le cœur de chacun.

Lucéphore va lâcher son arme, et à genoux, se mettre à prier ce ciel incandescent. Dans les bras de Che Manego, peut-être des PJ s'ils ont compris que le judas avait été vaincu par la magnificence de l'astre, Lucéphore va pleurer et s'excuser. Humain, il est humain, et veut offrir à Sombre-Terre les flammes d'espérance qui viennent de l'irradier.

C'est là une fin possible, peut-être la plus belle, à n'en pas douter la plus énorme ! Mais elle vaut sans doute mieux qu'une mort de plus ou un coup retors de trop (Lucéphore poignarde Che alors qu'il pleure dans ses bras !).
Faites votre choix : vous pouvez finir sur une note certes mélodramatique mais généreuse, ou confiner vos joueurs dans la noirceur de Sombre-Terre (rien ne vous empêche de leur faire passer le Noir-Nuage sans leur présenter l'aube, rien ne vous empêche de masquer cette dernière par le nuage de cendres venu du volcan Phénicien).

Le spectacle est de courte durée : un déchirement se fait entendre. La toile de « L'Espoir » vient de se déchirer, et la caravelle replonge lentement sous le Noir-Nuage. D'autres aventures attendent les PJ qui, soyons-en sûr, sortiront indemnes du naufrage de « L'Espoir ».

Note au MJ : Et Phénice, dans tout ça ? Et bien le volcan va se rendormir. L'attaque du Konkal (peut-être avait-il d'autres caches dans Phénice, peut-être que les hordes venues de l'Obscur ont attaqué les Portes) a été matée par les Gardiens du Feu.
Mais la mémoire de ces heures où Phénice a failli tomber restera vive, et cette année sera à jamais nommée « l'année des cendres ». Les Initiés et les Maisons s'en sortent bien aussi : Monsieur L'Ambre n'a pas parlé… Et puis, il faut bien que le stallite survive si les PJ veulent pouvoir offrir à Attika le cristal d'ambre que son père tailla pour sa mère !

POST-SCRIPTUM 1 : SAUVEZ « L'ESPOIR » !

Vous pouvez très bien imaginer faire de ce scénario le prologue à une campagne plus vaste, axée autour de « L'Espoir » et de l'incroyable changement que prophétise l'invention des caravelles. Certes, « L'Espoir » a pu se crasher sur Phénice… sur la maison de l'un des PJ, ou sur un lieu à leurs yeux hautement symbolique — leur bar préféré par exemple ! Mais imaginez que le vent de malheur, qui souffle en cette saison

sur la Roke, entraîne le frêle esquif plus loin dans l'Obscur, et qu'il s'écrase aux abords d'un de ces stallites du nord du continent (Drön, Sunrex, Mycos ou Kathar).

La Flamme, Che Manego, Lucéphore, l'adorable chef mécanicienne pourraient être séparés des PJ, après que « L'Espoir » ait été caché dans l'Obcur, ou pire, qu'il soit tombé entre les mains du Konkal, d'une horde de l'Obscur, ou d'un groupe plus neutre prêt à le revendre au plus offrant.
Il faut retrouver « L'Espoir », mais aussi son pilote et sa mécanicienne ! Mais attention : il a été vu par tous les phéniciens, et nombreux sont ceux qui sont sur sa trace. Le Konkal, bien évidemment, mais aussi des Marcheurs peu scrupuleux qui voient là leur fortune, et c'est sans oublier les Initiés : Attika est à leur tête, à la recherche de la machine…
C'est que Che Manego a sur lui le plus précieux des biens : les plans de la caravelle ! Un trésor inestimable à protéger, à retrouver, et à sauver. Bref, bien des enquêtes à mener et des aventures à vivre : Lucéphore est-il à nouveau dans les rangs du Konkal pour les infiltrer et tenter de défaire l'organisation ou bien les a-t-il rejoint ? La Flamme est-il toujours en vie ? La mécanicienne n'a-t-elle pas été touchée par la nuit ? Che Manego peut-il réellement avoir confiance dans les Marcheurs qu'il a peut-être rallié ? Les PJ arriveront-ils à sortir des prisons dans lesquelles des célestes malveillants les ont jetés ?

POST-SCRIPTUM 2 : MATRA-TAZIEFF 5

Un autre prolongement possible et d'envergure, pour les Meneurs de Jeu retors et les joueurs aguerris, pourrait se faire autour du système de contrôle sismique Matra-Tazieff 5 (voilà un secret qui nous vient de loin : voir la page 116 du livret Phénice).
Imaginons un instant qu'au plan du Konkal — identifier les Initiés, bombarder Phénice pour en ouvrir les portes — se soit ajoutée une ambition encore plus terrible : la destruction totale de Phénice ! Le moyen : la prise de contrôle de Matra-Tazieff 5, dont le Konkal n'a eu pour l'instant que ouï-dire. C'est une question d'heures : l'un des sept révérés vient de mourir, peut-être assassiné, et un nouveau devrait bientôt être nommé. Malgré tous les contrôles, grâce à la confusion entretenue ces dernières heures, il pourrait bien être konkalite…
Mais dans ce cas, me direz-vous, à quoi sont dues les premières secousses qui viennent d'avoir lieu ? Le système Matra-Tazieff serait-il en train de partir à vau-l'eau ? Est-il encore contrôlable ? Les Runkas phéniciens se seraient-ils activés ? Ou bien est-ce pire encore ?
Meneurs, à vos idées ! L'Aube Noire pourrait bien avoir lieu… Une telle histoire serait idéale pour mettre en scène un Lucéphore d'Ambre capable d'infiltrer le Konkal — à moins qu'il ne rejoigne à nouveau leur rang — et la belle Attika d'Ambre.

CONCLUSION : LE SOUFFLE DE L'HISTOIRE

« Nous naviguerons par-delà les frontières de la nuit-horizon » n'est pas avare de révélations et d'actions dont les conséquences peuvent profondément modifier l'avenir de la Roke, voire de Sombre-Terre. S'il est un conseil à vous donner, c'est celui-là : faites sentir à vos joueurs le souffle de l'histoire et l'importance de leurs actions et de leurs destins personnels. « Eux, les hommes et les femmes de la Première Phalange, peut-être encore marqués du Soleil des Syrthes de la Croisade Istano-Nopéléenne, Initiés par L'Ambre lui-même, père de la première enfant Radieuse, nouvelle Eve de notre monde, ont en ce temps que l'Histoire nomma « année des Cendres » franchi, pour la première fois, la frontière de la nuit-horizon et dépassé le Noir-Nuage pour nous en ramener le récit de la première aube de notre humanité désormais gonflée d'espoir… » Moins pompeusement, n'hésitez pas lors de vos prochaines parties dans Phénice à faire passer vos joueurs devant les ruines issues du bombardement de Phénice ou de l'éventuel crash de « L'Espoir » !

MONSIEUR L'AMBRE : UNE VIE.

Que savent donc les joueurs de Monsieur L'Ambre ? Rien, quasiment rien, si ce n'est quelques apparats et contours qui trahissent en de minces indices les raisons et les volontés de leur ancien Pygmalion. Ils savent de son visage détruit, de

sa jambe contrefaite et de sa toux perpétuelle, une urgence de faire, dictée par un temps qui lui semble plus compté qu'à d'autres. Ils savent du bois de sa canne et de l'ambre de son pommeau une richesse, ou tout au moins un goût pour le clinquant des vanités. Ils savent sa jouissance des mots, son habileté à laisser entendre et à ne jamais dire. Ils peuvent en déduire une éducation : ils seraient plus avisés d'y voir l'arme effilée du conspirateur. Ils savent enfin l'ironie du sort qui le laissa, un soir de pleine lune, la mâchoire au sol et la parole à jamais éteinte.

Voilà donc pour eux l'une des vies de Monsieur L'Ambre, celle qui aujourd'hui les intéresse. Sombre-Terre la paraphe dans les chairs et les sangs de ces acteurs. Le destin des Maisons s'y joue et l'histoire de Phénice peut s'y lire.

L'Ambre est né dans ce qu'on n'appelait pas encore le quartier des Affres. Il était l'un de ces enfants fouineurs que l'on ne se préoccupe pas de nommer avant qu'il ne soit en âge de survivre. Il grandit non pas à l'ombre mais dans l'ombre des remparts de la Grande Marche. L'ère de la vapeur s'entamait dans le stallite, et sous l'impulsion de nouvelles machines, la muraille se dotait de plus beaux atours, ne concédant à ceux qui se trouvaient sous elle que la poussière des travaux et les marques du labeur.

Et Phénice s'écroula : en l'an 279, un éboulement emporta tout son flanc ouest qui devint les Affres. Ils furent laissés tels quels en mémoire des vies emportées… et en raison des difficultés à bâtir sur un terrain si escarpé. Phénice venait de s'effondrer sur L'Ambre. L'ère de la vapeur lui avait broyé la jambe. Les changements en marche le laissaient, à douze ans, orphelin. Et en ouvrant les yeux sur l'époque naissante, il dirigea son regard vers les hauteurs maudites du stallite, et se promit d'y accéder. De l'affaissement de la cité, il ne retint que son propre désir d'ascension.

Physiquement atteint, L'Ambre développa et forgea sa plus belle arme pour éviter les coups. Face aux petits tyrans de la force brute, il ripostait avec de brillants traits d'esprits. Il devint ainsi homme de pouvoir, non pas par l'abnégation au travail, mais grâce aux multiples alliances que sa parole féconde tissait, grâce aux qualités et aux auras qu'il octroyait d'une phrase à ses interlocuteurs, les laissant séduits et dès lors serviables.

À 20 ans, en 287, L'Ambre était un maître dans la Première Marche. Tous lui devaient quelque chose, et le détestaient ou l'appréciaient en conséquence. Les Initiés lui ouvrirent alors les portes des hautes-marches, lui servant sur ces hauts-plateaux d'autres éducations qui rendirent encore plus redoutable sa maîtrise de l'intrigue et de la conspiration. Mais surtout, son ambition était maintenant au service d'une cause, bien qu'il prit instinctivement garde à ne se lier à aucune Maison. Plus qu'Initié, il voulait être initiateur, et peu nombreux étaient les secrets qui lui échappaient.

L'Ambre allait de Marche en Marche, de quartiers en quartiers, et générait d'improbables et fertiles connexions. Il était un passeur, et c'est ainsi qu'il en rencontra un autre : Che Manego, l'arrogant phénicien devenu Marcheur. Les deux hommes devinrent comparses d'errances citadines et de voyages à venir, d'impertinences et d'audaces.

Che, d'une de ses tribulations hors les murs de la cité, ramena une rencontre. Elle s'appelait Salésie. Elle était arpenteuse de la nuit, et les lumières du stallite l'éclairaient de charmes innombrables. Elle était parée d'une matière inconnue, qu'un antéquaire sut nommer : son cou, ses bras, ses chevilles étaient ornés de bijoux d'ambre. Salésie n'était pas femme de tentures ou de voiles, de richesses ou d'intrigues : la fière Marcheuse venait d'ailleurs. Elle ramena L'Ambre au monde que l'on dit vrai tant il est impitoyable et le laissa pantois d'amour.

Monsieur L'Ambre, saisi d'une idylle qui lui donnait un nom, dérogea alors à son ambition. Il esquiva, peut-être pour la seule et unique fois, la destinée qu'il tenait tant à s'inventer… Il paye aujourd'hui fort cher l'écot de cette escapade, le tribut douloureux de cette échappée qui allait le reconduire aux Affres.

Salésie, Marcheuse, n'avait guère d'autres accès que temporaires à Phénice : elle ne disposait pas du précieux cristal, le laisser-passer phénicien que l'on vous greffe en signe d'adoption. Et quand d'une marche, elle revint enceinte, L'Ambre mit tout son talent et son réseau à lui fourbir un cristal. L'Ambre le tailla lui même dans l'un des bijoux de Salésie. La Marcheuse, par la grâce d'un Initié, était illégalement devenue phénicienne et allait pouvoir y faire naître un fils…

Mais elle avait été touchée par la nuit. L'Ambre et Che Manego s'en rendirent compte alors que Salesie perdait les eaux. Son amour, qui n'était ni pouvoir ni complot, en devint un par la force des choses. L'Ambre entreprit mille manigances, mille usurpations, mille habiletés dans l'urgence et réussit l'impossible. Il subtilisa un temps une pierre de Runka et y exposa Salésie. Sauvée, la jeune mère ne pouvait plus guère exister au grand jour : la colère des Initiés, s'ils venaient à apprendre la forfanterie, s'annonçait incommensurable.

Et c'est dans le quartier des ombres, les Affres à nouveau, que naquit Lucé-

phore. Le Sombre-Fils de l'Ambre. La pierre de Runka était malheureusement impuissante à sauver celui dont l'Archessence sombre avait conquis le substrat même…

L'Ambre tenta alors une nouvelle folie, en feignant de se mettre au service des Maisons. En cette année 292, il se présenta à certains Initiés et leur demanda d'être l'un de ceux sur qui l'on testerait l'Alliage Céleste. L'Ambre voyait dans la sève runka le miracle qui aurait pu renverser le destin de son fils… mais l'expérience le laissa pour presque mort, la moitié du visage à jamais brûlée. Il ne revint aux hommes que des semaines plus tard, en ayant compris que l'Alliage Céleste tuerait l'enfant s'il y était soumis.

L'adorable bambin, si ce n'est par sa force et quelques colères, était bien humain. Sombre-Fils il était né, Sombre-Fils, il ne pouvait espérer d'autre rédemption que celle qu'il saurait conquérir. L'Ambre portait désormais à la face l'ambivalence de ses actions et de ce monde, et brûlé par la lumière, il se persuada que son fils ferait lui aussi son commerce d'une telle dualité. Il se promit de l'éduquer en secret, certain que la raison et l'acquis, l'amour de Salésie et le sien, sauraient vaincre la matière infâme qui l'avait façonné par-delà les ferments humains.

En 293, Salésie et L'Ambre eurent un second enfant, une fille nommée Attika, dont l'accouchement tua Salésie. Désemparé, anéanti par la mort de sa femme, L'Ambre confia Attika aux Initiés, en leur faisant la promesse de renoncer à sa paternité : elle était la première enfant radieuse, la première née, une nouvelle Eve dont le sang avait été irrigué dès l'onction par l'Alliage Céleste. Il fit du cristal d'ambre de Salésie le pommeau de sa canne, et se remit à arpenter les couloirs des puissants, tout en prodiguant à Lucéphore une éducation et un amour de conspirateur. Le secret était d'autant plus aisé à garder que l'audace de L'Ambre et sa survie à la cérémonie de l'Alliage Céleste, l'amenaient vers des sphères toujours plus hautes au sein des Maisons.

Refusant le pouvoir pour mieux le garder, il allait partout et n'était nulle part. Il devenait indispensable. Il savait ses pensées et ses rêves capables de forger et de changer le monde. Il sut, entres autres, convaincre les Prôneurs et les Gardiens du Feu de faire cause commune avec les antéquaires autour de la Croisade de la Ville Mouvement.

L'affaire lui coûta sa mâchoire et sa parole, mais il sut, de mille papiers griffonnés, être ensuite le maître artisan de l'acceptation par l'ensemble des Maisons de la cérémonie de l'Alliage Céleste. Il apporta alors aux Maisons un concept mûri de longue date, dont le fonctionnement avait été testé et validé par le biais des personnages joueurs : celui des Phalanges de Lumière. Mais sa vision n'était pas encore complète : son grand œuvre, ou du moins sa dernière pierre, a pour nom de code « projet Noir-Nuage ». Il lui tient d'autant plus à cœur qu'il l'a pensé avec son vieux frère Che Manego, et que son fils Lucéphore y prend une part active.

Mais Monsieur L'Ambre vient de disparaître… Enlevé dans la demeure de Lucéphore par le Konkal. Le Sombre-Fils, tourmenté par sa condition, a été une proie facile pour les recruteurs konkalites. Il ignore qu'il vient de trahir son propre père et ne réalise sans doute pas que son geste risque d'entraîner la chute de Phénice.

5.2 - PETITE BALADE DANS L'OBSCUR

Dans cette aventure, les personnages joueurs risquent de servir de divertissement au Seigneur Mensonge, en poussant involontairement plusieurs personnes à tomber dans son piège. Et c'est sous son regard amusé qu'ils vont devoir se débattre s'ils souhaitent s'en sortir. Un peu d'attention portée à un vieux fou, suivie d'une petite initiation à la spéléologie feront la lumière sur une partie de l'intrigue. Les PJ vont ainsi se rendre compte qu'un gentil lézard fort utile et d'aspect inoffensif peut cacher une shankréature destructrice ; et qu'une bande de cupides humains offrent bien peu de résistance face au pouvoir corrupteur de l'Archessence Sombre.

PRÉPARATIFS

L'aventure commence aux abords d'un stallite dont le nom n'est pas précisé, pour qu'il puisse s'adapter facilement à votre campagne. Il peut s'agir de Phénice, mais pratiquement n'importe quel stallite conviendra.

Rencontre avec Varn

Un homme seul, dépenaillé, titube en direction du stallite. Il est grand, son visage est dissimulé par son filtre et ses lunettes. Il tombe inconscient aux pieds des personnages qui passaient par-là. Un examen rapide montre que l'homme souffre de malnutrition et de déshydratation. Il ne possède qu'un masque usé et quelques filtres encrassés. Un bon lit et quelques jours de soins attentionnés vont suffire à le remettre d'aplomb.

Récit du Marcheur

Une fois rétabli, après avoir remercié ses sauveurs, il s'explique. Son nom est Varn, il est Marcheur. Il va bientôt faire fortune et les PJ aussi, leur pro-

LES SALMANDERS

Il s'agit de salamandres ayant muté et survécu grâce à une contamination par la Darkessence. Elles mesurent environ trente centimètres de long. De couleur verdâtre, elles ont un petit museau pointu, une bouche dépourvue de dents et se nourrissent d'insectes. Fait intéressant, les yeux de ces amphibiens sont recouverts par une étrange membrane opaque, qui les rend partiellement aveugles (elles ne distinguent ni les formes précises, ni les couleurs) mais leur confère une vision thermographique d'une portée d'environ trente mètres. De même, du fait de leur « cécité » partielle, leur odorat s'est développé d'une manière particulière : il leur sert de détecteur afin de déterminer l'innocuité des aliments. Les Salmanders détectent immédiatement la présence de Darkessence dans n'importe quel aliment.
Ces batraciens passent leur vie fœtale dans des œufs translucides et perméables, baignant dans un lac souterrain de Darkessence. Ils s'accouplent juste après leur sortie des eaux et grandissent dans l'obscurité de ces grottes, avant de sortir finalement à l'air libre. Ils sont dotés d'une ventouse ventrale. Une fois collée au corps d'un animal, cette ventouse permet d'entrer en symbiose avec le porteur, lui faisant partager les capacités du lézard tout en lui procurant un sentiment de bien-être.
Au bout de quelques jours, une interdépendance se crée. Si on décolle le lézard, un phénomène de manque apparaît chez l'hôte. Si la Salmander reste collée sur son hôte, elle finit, au bout de quelques semaines, par prendre le contrôle total de l'esprit du porteur, qui réagit en conséquence. Si, alors, on décolle la Salmander à ce stade, elle meurt à cause du choc psychique qu'elle ne peut supporter. L'hôte, quant à lui, subit un coma de quelques minutes.
À ce stade, il existe deux possibilités. Soit le reptile est un mâle, et dans ce cas le porteur est condamné à vivre comme un prolongement de la créature. Soit c'est une femelle, et alors, mue par l'instinct, elle conduit le porteur à redescendre dans la caverne. Là, elle le fait plonger dans le lac qui l'a vue naître. La femelle pond alors sur le corps de son hôte et meurt, ce qui entraîne aussitôt une inconscience fatale chez le porteur, ainsi qu'une réserve substantielle de nourriture pour les futures petites Salmanders.

met-il (ils l'ont sauvé et ce n'est pas un ingrat). Il faisait partie d'une petite expédition de Marcheurs qui voulaient tenter de cartographier les terres du Nord. Après environ un mois de marche, ses camarades et lui-même ont découvert les restes d'un refuge près de plusieurs grottes à flanc de montagne. Tout semblait avoir brûlé, et c'est pourtant là qu'ils ont découvert le trésor : des dizaines de Salmanders (cf. encart). Il s'agit d'un animal fabuleux : une fois « collé » sur soi, une sorte de communion s'instaure entre l'animal et l'hôte, qui dispose alors d'une vision thermique, ainsi que d'une perception instinctive des niveaux de contamination des aliments.

Malheureusement, ses amis et lui ont subi une attaque de voulpes quelques jours seulement après leur installation dans la grotte, ce qui les a contraints à partir. Durant leur fuite, ils ont été attaqués par des inconnus armés d'arbalètes, sans doute des pillards (en fait, il s'agit d'un groupe de Frères du Silence, cf. encart). Varn pense être l'unique survivant, car il était le seul à disposer d'une cage contenant un des précieux petits amphibiens. L'animal lui a permis de se nourrir sans risque et d'y voir dans les conditions terribles dans lesquelles il était plongé. Il n'a pas décelé trace de ses compagnons. Cherchant à trouver une route menant à un stallite, Varn a fait une chute, en traversant une zone vitrifiée, et son petit animal est mort. C'était il y a quelques jours. Varn ne pense désormais plus qu'à une chose : monter une nouvelle expédition pour ramener ces batraciens aux facultés extraordinaires.

Un Nourrisseur entreprenant

La réponse au désir d'expédition de Varn se résoudra dès le lendemain matin, sous la forme d'un certain Brunvault Joachim et de son fils (cf. encart). Brunvault père est un riche Nourrisseur qui, sensible aux arguments que

LES FRÈRES DU SILENCE

Pour les Frères du Silence, un groupuscule konkalite proche des Horlas, c'est sa trop grande soif de connaissance qui a amené la fin de l'âge d'or de l'humanité et l'arrivée du Noir-Nuage. Ces fanatiques connaissent à leur manière l'histoire des Initiés, la chute de la Septième Maison, et l'arrivée du Noir-Nuage. Pour eux, c'est bien la preuve que la connaissance de certains secrets ne peut être appréhendée par l'Homme. Les Frères sont donc là pour détruire les détenteurs de ces secrets, et faire qu'ils sombrent à nouveau dans l'oubli. Quand ils seront redécouverts, l'humanité sera peut-être prête et dans le cas contraire, les Frères seront là…

Ils se composent d'un bon millier d'individus, répartis en cellules isolées d'une trentaine de personnes. Certains occupent des postes importants et tous suivent un entraînement militaire. La secte est dirigée par le Grand Conseil qui regroupe les chefs de chaque cèllule. Le Grand Conseil peut ordonner des opérations mais chaque groupe garde une grande liberté de manœuvre : il reste libre de ses méthodes et effectue lui-même le choix de la plupart de ses opérations.

La cellule locale n'a qu'une connaissance relative des particularités des reptiles. Cependant, ils savent que les membres de la Septième Maison font tout pour envoyer des hommes là-bas. Ce point justifie amplement la destruction systématique de toute expédition en partance vers cet endroit.

BRUNVAULT JOACHIM

Joachim est un Nourrisseur d'une quarantaine d'années ayant fait fortune dans le stallite Kathar, il y a moins de dix ans, en organisant une expédition particulièrement risquée. Depuis, il s'est installé dans le stallite de cette aventure (même Phénice peut lui convenir, depuis que le système des lux a pris le dessus sur le troc).

Petit, bedonnant, jovial, toujours vêtu de couleurs criardes, Brunvault est avant tout un homme d'affaire.

Son masque cache en fait un esprit calculateur, prêt à prendre des risques si le jeu en vaut la chandelle. Son amour du lux ne cède que devant une honnêteté à toute épreuve : c'est un homme sur qui on peut compter.

BRUNVAULT FRANZ

Brunvault Franz, fils de Joachim, est un jeune homme d'une vingtaine d'années qui rêve, avant tout, d'aventures et de découvertes. Et ce, au grand dam de son père, qui aimerait le voir reprendre l'affaire familiale.

Il est grand, élancé, déterminé (à la limite de l'entêtement) et franc à l'extrême. Ayant toujours rêvé d'exploration, il est relativement compétent dans ce domaine, même s'il n'est que peu sorti du stallite.

Afin d'assurer sa sécurité, son père lui fournit un équipement conséquent, dont une arbalète à répétition.

BRUNVAULT JOACHIM

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Camoufler 3
- Force 2
- Porter 2
- Hargne 2 / Agresser 2, Supporter 3
- Prestance 3 / Influencer 5, Séduire 3
- Résistance 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 2
- Sens 2 / Observer 3, Surveiller 4
- Trempe 2 / Motiver 4, Résister 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Poignard 3, Mousquet à Rueg 3
- Communication 3 Éloquence 4, Empathie 4, Marchandage 5, Représentation 3
- Érudition 3 / Coutumes Nourrisseur 5, Légendes 3
- Relations 3
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 5, Urs 5, Verrats 5, Rats 5, Stallites 4
- Techniques 3 / Corps 4

ARMURE : Riches vêtements (Pr 1)

ARMES :
- Poignard — Dommages + 1
- Mousquet à rueg — Dommages +4

VIE : 13
ÉNERGIE : 4

BRUNVAULT FRANZ

CAPACITÉS :
- Agilité 3 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 1
- Force 2 / Forcer 3, Lancer 3, Porter 2
- Hargne 2 / Agresser 4, Supporter 1
- Prestance 2 / Impressionner 1, Séduire 2
- Résistance 2 / Contrôler 2, Endurer 2
- Sens 3 / Observer 4, S'orienter 1, Surveiller 2
- Trempe 3 / Résister 3

APTITUDES :
- Arts Martiaux 3 / Falchion 3, Arbalète à répétition 4
- Communication 3 / Éloquence 4, Empathie 4, Marchandage 5, Représentation 3
- Érudition 3 / Coutumes Nourrisseur 5, Légendes 3
- Relations 3
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 5, Urs 5, Verrats 5, Rats 5, Stallites 4
- Techniques 3 / Corps 4

ARMURE : Armure complète en chitine fuselée (Pr 3)

ARMES :
- Falchion — Dommages + 3, Défense +1
- Arbalète à répétition — Dommages +5

VIE : 11
ÉNERGIE : 5

le Marcheur lui aura présentés, acceptera de fournir son aide à Varn, ainsi qu'à ceux qu'il présente comme ses compagnons d'expédition (les PJ). En échange de son aide et du droit d'exploiter les grottes qu'on lui a décrits, Brunvault est prêt à s'engager à fournir de la nourriture à vie aux participants de cette expédition (la vie d'aventurier ne permettant pas toujours d'assumer les obligations sociales ouvrant droit aux distributions de nourriture). De plus, il se propose de leur offrir à chacun un Dogue (énorme cerbère docile, cf. supplément Artefacts), son harnachement, et toute la nourriture qu'ils voudront emporter. Le Nourrisseur n'entend pas accompagner les joueurs, c'est donc à eux de composer leur « corps expéditionnaire ». Brunvault est très riche et se montre prodigue, mais ce n'est pas pour cela qu'il accepte de jeter l'argent par les fenêtres. Sa seule exigence sera la participation de son fils, Franz.

Un concurrent nommé Brascort

Malheureusement pour les personnages, les préparatifs pour une telle aventure ne passent pas inaperçus. Ainsi, dès leur premier achat, un homme viendra les voir, porteur d'un billet. Si aucun des joueurs ne sait lire, l'homme prendra le morceau de papier de rueg et déclamera d'une voix atone :

« Messieurs,
Moi, Brascort, maître Bâtisseur de ce stallite, aimerai vous recevoir en mon humble demeure. Ceci, afin de discuter de notre future entente dans la réalisation de nos espérances mutuelles.
Mon valet, Joph, vous conduira.
Respectueusement,
Maître Brascort, Bâtisseur. »

S'ils acceptent de le suivre, le valet les conduit alors jusqu'à une imposante demeure, où il leur demande de patienter dans le salon. L'intérieur est richement décoré. De nombreuses reliques sont accrochées aux murs. Au bout d'une petite dizaine de minutes, Joph revient et les prie d'entrer dans la salle de réception.

Les joueurs pénètrent donc dans une grande pièce dont la simplicité contraste avec le reste de la maison. Au centre se trouve une table métallique rectangulaire, entourée de chaises, très simples et plutôt inconfortables. Dans un coin trône un grand fauteuil en cuir. Brascort (cf. encart) entre alors dans la pièce par une autre porte et s'installe dans le fauteuil en enjoignant d'un geste les personnages à l'imiter. Une fois assis, ils peuvent constater que leur hôte les domine d'une bonne vingtaine de centimètres.

Regardant droit devant lui, c'est à dire bien au-dessus d'eux, il annonce : « Moi Brascort, maître Bâtisseur, suis disposé à vous faire une offre afin que vous conduisiez mon expédition dans l'Obscur jusqu'à ces créatures exceptionnelles. Bien sûr, je sais que vous êtes liés avec un certain Brunvault, mais n'espérez rien de ce gagne-petit. Mon expédition partira dès ce soir. Celle de Brunvault ne sera pas prête avant au moins trois semaines. Pour résumer simplement la situation : soit vous êtes avec moi, et votre fortune est faite, soit vous êtes contre moi et alors vous n'avez aucune chance de réussir. Des questions ? »

Si on lui en pose sur la somme qu'il propose, Brascort reste très évasif, insistant simplement sur le fait qu'ils seront riches, voilà tout.

En ce qui concerne la manière dont il a obtenu les renseignements sur le périple de Varn, il affirmera que rien de ce qui ce passe ici ne lui est inconnu. Tout au long de l'entretien, il se montrera hautain.

Si les joueurs insistent sur certains points, il se montrera carrément méprisant (comment de simples pions peuvent-ils lui poser des questions dont ils ne peuvent de toute façon pas comprendre les réponses ?).

Au moment de conclure l'entretien, Joph entre, parle à voix basse à son maître, puis repart. Brascort se lève et dit : « J'apprends à l'instant que mes hommes ont secouru un de vos proches, pris à partie par des pillards. Il est inutile de me remercier, j'aime aider mon prochain. Votre ami vous attend dans le salon, soyez gentils de le

BRASCORT, MAÎTRE BÂTISSEUR

Très grand et décharné, Brascort est un personnage sans scrupules, qui ne rate jamais une occasion de gagner de l'argent. Peu doué dans son domaine, il a néanmoins une capacité peu commune pour exploiter ses confrères et s'attribuer le mérite de leurs réalisations. C'est de cette aptitude qu'il tire sa fortune colossale.

Peu enclin à considérer ses interlocuteurs comme des égaux, il s'adresse toujours aux gens avec un dédain poli et donne toujours l'impression de regarder au-dessus de la personne à qui il s'adresse. Il utilise sa fortune pour entretenir un vaste réseau d'espions dans le stallite. Ceux-ci sont chargés de le prévenir de toutes les opportunités susceptibles de lui rapporter de l'argent.

CAPACITÉS :

- Agilité 2 / Esquiver 3
- Force 3 / Forcer 3, Lancer 4
- Hargne 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 4
- Prestance 3 / Impressionner 2, Influencer 6, Séduire 3
- Résistance 2
- Sens 3 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 5
- Trempe 3 / Motiver 3, Résister 4, Surmonter 4

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Pistol à Rueg 5
- Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 5, Empathie 1, Représentation 3
- Érudition 2 / Avant 1, Coutumes Bâtisseurs 4, Gardiens du Feu 3, Prôneurs 2, Légendes 4, Lettres 3, Région Chaudron des Enfers 3, Solaria 3
- Relations 4
- Survie 2 / Stallites 3
- Techniques 2 / Matériaux : Métal 2, Pierre 1, Verre 1 ; Énergies : Vapeur 2, Huiles 1

ARMURE : Riches vêtements (Pr 1)

ARMES :

Pistol à rueg Dommages +4

VIE : 12

ÉNERGIE : 4

raccompagner. Messieurs au plaisir. » Dans le salon, les personnages retrouvent Varn, le visage tuméfié…

Petite mise au point

Dès que les PJ et lui-même ont quitté le domicile de Brascort, Varn explique ce qui lui est arrivé : un homme est venu le trouver, soi-disant de la part de Brunvault, avant de l'assommer.
Lorsqu'il s'est réveillé, il était dans une pièce noire. Là, des hommes masqués l'ont torturé jusqu'à ce qu'il dessine une carte précise permettant de se rendre dans la grotte des amphibiens. Varn a cédé. À ce moment, un petit groupe d'hommes est entré, et a combattu les hommes masqués, les poussant à la fuite.
Ses « sauveurs » l'on ensuite conduit ici, il y a déjà quelques heures. Il y quelques minutes à peine, ils lui ont rendu sa carte.

Note au MJ : Les hommes masqués appartiennent, en fait, à la Maison Harckon et n'ont agi que pour faciliter le voyage de Brascort. Le maître Bâtisseur, lui, n'est pour rien dans cet enlèvement, mais a profité, en bon arriviste, de la situation. L'aide des personnages n'est plus pour lui qu'un moyen d'affaiblir les projets de Brunvault.

Derniers préparatifs

Une discussion avec leur employeur s'impose. Pour lui, aucun doute, c'est Brascort qui a organisé cette mascarade. De plus, son expédition part véritablement demain et non ce soir. Celle de Varn, même en accélérant les préparatifs, ne sera prête que dans deux semaines, peut-être avant, mais rien n'est sûr.
Laissez les joueurs faire des efforts afin d'accélérer les préparatifs du voyage (nul doute qu'il se rangeront du côté de Varn) : marchandage, menace, pot de vins… selon leur style ! Dans tous les cas, les PJ vont très vite réaliser qu'il faudra au minimum cinq jours d'efforts avant que le départ ne puisse être envisagé…

Une aide providentielle

Le soir même, un homme les contacte. Il s'agit de Jon Dye (cf. encart). L'homme se présente comme un marchand ambulant, voyageant de stallite en stallite avec sa troupe d'urs.
Pour une part modique des bénéfices futurs, il se dit prêt à accompagner les PJ, lui, ses hommes et sa quinzaine d'urs. Ainsi, grâce à cette aide inespérée, le départ peut être programmé dès le lendemain matin.

Note au MJ : Jon Dye n'est autre qu'un membre de la Maison Harckon, chargé par ses supérieurs de tout faire pour faciliter l'arrivée d'une expédition jusqu'à ces grottes et leurs précieux occupants. C'est lui qui s'est chargé de l'organisation de l'enlèvement de Varn et de son « sauvetage » par les hommes de Brascort.

JON DYE

on Dye est un agent expérimenté de la Maison Harckon. Grand et robuste, son visage est couvert de cicatrices dont il se plaît à raconter (ou plutôt à imaginer) les origines autour des feux de camp. Ce qui marque immédiatement auprès de ce personnage, c'est son caractère franc, direct et jovial. Jll s'agit bien entendu d'un masque, qu'il déploie habilement pour cacher sa vraie nature.
Froid, calculateur et foncièrement mauvais, il aime par-dessus tout gagner la confiance de ses proches pour mieux les trahir ensuite. Il a été chargé, par ses supérieurs, de faciliter l'accès aux « Cavernes aux lézards » à un maximum de personnes. Les Frères du Silence ont récemment occasionné de lourdes pertes auprès des membres de la Maison Harckon infiltrés dans ce stallite. Ainsi, la contamination par les lézards d'un maximum de gens fournira un vivier dans lequel la Maison Harckon pourra puiser à satiété. Dye, lui-même, est manipulé par le Seigneur Mensonge, qui ne peut s'empêcher de jouer avec les hommes.
Prenant l'apparence d'un de ses supérieurs direct, le Seigneur du Fléau a donné les ordres que Dye croit provenir de sa Maison. Le seul but réel du Seigneur Mensonge est de ramener un couple d'amphibiens à la Maison Harckon, puis de les laisser se charger de leur dissémination. Le Seigneur Mensonge se moque du renouvellement des effectifs de la Maison Harckon, seule compte la possibilité d'une contamination à grande échelle de la Darkessence.
Le Seigneur Mensonge voit l'intervention des personnages comme un peu de piment qui va lui permettre de brouiller les cartes en les laissant détruire le « gisement » de Salmanders. Très amusé par la situation, il ne tentera rien contre eux directement, n'excluant pas de venir sur place pour rallier à sa cause les esprits rebelles, si nécessaire, grâce à son pouvoir de Manipulation.

CONTRE LA MONTRE DANS L'OBSCUR

CHACUN PREND SES MARQUES

Dès le départ, Varn prend la direction des opérations. Aux joueurs d'assurer la bonne marche de la colonne !

Dye, quant à lui, se place en tête et propose de nombreux raccourcis. Grâce à cela, le voyage va être réduit de plusieurs jours. Cependant, la caravane de Brascort bénéficie des même atout et ne perdra donc pas son avance. De plus, plusieurs Frères du Silence se sont infiltrés parmi les hommes de la troupe de Varn. Ils vont commencer par se charger de pourrir l'ambiance, puis tenter des sabotages, en essayant de faire porter les soupçons sur les hommes de Dye.

PREMIERES COMPLICATIONS

Les premiers jours, le trajet semble se dérouler sans incident notoire. Mais rapidement, l'ambiance devient pesante. Les membres de l'expédition s'inquiètent à plusieurs reprises de « formes humanoïdes » qu'ils croient avoir vu tourner autour de la caravane. De plus, des cris inhumains se font entendre à plusieurs reprises.

Franz, fasciné par sa découverte de l'Obscur, va de personnage en personnage pour glâner des informations et profiter de leur expérience. Il finit par se tourner vers Dye, dont les anecdotes semblent intarissables.

Au fil des jours, le moral de la troupe s'étiole. En outre, les hommes de Dye jouent les fiers-à-bras, ce qui s'ajoute à l'ambiance pesante et ne manque pas de créer des problèmes supplémentaires. Quelques querelles éclatent et certains en viennent aux mains…

SABOTAGE

Les vrais problèmes commencent après une semaine et demi de route. Durant la nuit, un des Frères met le feu à la tente située le plus près de l'enclôt des Urs. Tout le camp se réveille dans le chaos provoqué par la panique des bêtes affolées. Les Urs détruisent leur enclos et s'égarent autour du campement (reprenez, si nécessaire, les caractéristiques d'un Urs type, fournies dans le livret 2 de Dark Earth). Au même moment, une attaque suicide menée par cinq Frères du Silence vise les réserves d'eau. À vous de voir le résultat de tout cela, en fonction des précautions prises par les PJ pour la défense du convoi. Une fois l'attaque repoussée et le feu circonscrit, un bilan des dégâts peut être établi. Une partie des vivres stockés dans la tente a été détruite, ainsi qu'une part des réserves d'eau.

Rattraper les Urs ne demande qu'une demi-journée de recherche. Peu après, un débat houleux s'engage. De nombreux hommes veulent, en effet, rebrousser chemin. Ils estiment les réserves insuffisantes et le temps perdu trop important pour espérer rejoindre l'autre convoi. Laissez les joueurs argumenter et tenter de remotiver les troupes. Compliquez-leur la tâche en faisant intervenir quelques meneurs d'hommes, prêts à déserter.

S'ils n'arrivent pas à prendre la situation en main, faites intervenir tour à tour Franz et Dye. Le premier, tentant de jouer sur la parole donnée à son père et aux bénéfices qui valent bien quelques risques, le second, annonçant que les raccourcis empruntés ont économisé suffisamment d'eau et de provisions pour ne mettre personne en péril. La troupe repart finalement, bon gré, mal gré, en espérant que la suite du trajet se déroule sans incident.

Si les joueurs veulent enquêter sur l'in-

FRÈRE DU SILENCE TYPE

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 4, Grimper 3
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 4, Porter 2
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 5
- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 3 / Régénérer 5
- SENS 2 / Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Résister 4

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Poignard Courbé 5
- COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Empathie 3, Marchandage 2
- ÉRUDITION 2 / Coutumes konkalites 3
- RELATIONS 2 / Milieu konkalite 3
- SURVIE 2 / Stallite 3, Obscur 2, autres milieux 1
- TECHNIQUES 2

ARMURE : vêtements renforcés (Pr 1)
ARMES :
Poignard Courbé Dommages +2

VIE : 14

cendie, ils finissent par découvrir un coupable, après plusieurs témoignages et confrontations. Il s'agit d'un homme renfermé, aigri et violent (mais malheureusement innocent) nommé Gurt. Plusieurs éléments en font un bouc émissaire idéal. Tout d'abord, son caractère est tel que personne ne s'est lié à lui. Ensuite, c'est la première fois qu'il travaille pour Brunvault. Enfin, un des Frères infiltrés a dissimulé, à son insu, trois petites bouteilles d'huile et un briquet à rueg dans ses affaires.
Le châtiment est laissé à l'appréciation des PJ (plusieurs membres du convoi suggèrent la mort, d'autres, l'abandon, nu et désarmé, dans l'Obscur ; d'autres encore, de s'en servir pour nourrir les Urs). Franz et Dye s'opposent à sa mort et demandent simplement qu'on le mette aux arrêts. Si cette solution est choisie, une des sentinelles (un des hommes de Dye) le surprendra un peu plus tard dans une tentative de fuite et sera « contraint » de le tuer.

Le calme avant la tempete

Après la mort de Gurt, le calme revient et ce, une semaine complète. Le moral est à nouveau là et le voyage redevient presque agréable. Mais, le répit va être de courte durée. En effet, les Frères infiltrés ont profité de ces quelques jours de calme pour introduire des substances hallucinogènes dans la nourriture des Urs.
Ainsi un matin, au moment du départ et du harnachement des Urs, deux d'entre eux deviennent complètement fous et déchiquettent sauvagement leurs gardiens. Au même moment, trois volées de cinq carreaux s'abattent sur les animaux. L'odeur du sang et les blessures finissent de rendre tous les Urs incontrôlables. Une mêlée générale s'engage alors entre les hommes et les Ursidés. Varn est grièvement blessé, de nombreux hommes sont morts (dont les Frères infiltrés) et on compte de nombreux blessés. L'expédition est contrainte de s'arrêter.
Face aux problèmes de nourriture, il convient de faire un choix. Soit attendre le rétablissement des blessés, au risque de périr de faim, soit tenter de rallier les grottes et, une fois sur place, demander l'aide auprès de l'autre convoi afin de revenir porter secours aux blessés graves. La meilleure solution serait de laisser quelques hommes auprès des blessés et de partir sur-le-champ chercher des secours. En effet, grâce aux raccourcis de Dye et au fait qu'il est désormais possible d'emprunter des sentiers étroits ou escarpés (il n'y a plus d'urs), les grottes ne sont qu'à deux jours de marche.
Si les joueurs préfèrent rester sur place, de vives protestations se font entendre dès le deuxième jour. S'ils persistent dans leur attitude, les PJ assistent au départ de la plupart des hommes valides dès le lendemain. Ils reviennent trois jours après, pour conduire les PJ au camp en leur parlant d'un raccourci.
Si les PJ ont décidé de partir en abandonnant les blessés sans surveillance, ils atteignent le camp de l'expédition de Brascort, tout proche de son but, en deux jours. Deux autres journées sont nécessaires pour revenir auprès des blessés. Malheureusement, lorsqu'ils atteignent le camp de fortune, ce dernier a été dévasté par des voulpes. Il n'y a aucun survivant.
Si les personnages ou d'autres membres du groupe sont restés pour garder leurs compagnons, ils devront subir et repousser plusieurs attaques de voulpes. Ces attaques ne sont pas très violentes. Les prédateurs attaquent par groupe de trois, harcelant les défenseurs et tentant de les blesser. Mais, les voulpes ne sont pas prêts à risquer leur vie, et ne se montreront donc pas suicidaires (là aussi, vous pouvez reprendre leurs caractéristiques, p. 38 du livret 2 de Dark Earth).
Si les PJ ne se posent pas de questions, plusieurs hommes trouveront ce comportement de guérilla bien étrange chez des animaux. Certains y verront même une malédiction.
Une fois de retour au camp de Brascort (avec ou sans les blessés), les PJ vont enfin pouvoir visiter cet endroit « miraculeux ».

EXPLORATION DU SITE

Visite du campement

Le campement de Brascort est situé à flanc de montagne. Il se compose de trois chapiteaux renforcés, pouvant chacun contenir une vingtaine de personnes. Seuls deux sont occupés, le troisième servant de lieu de stockage du matériel. La montagne est haute et percée de nombreuses grottes à sa base. Au niveau de ces dernières, on peut apercevoir des dizaines de petits lézards qui se promenent lentement entre les rochers.
L'autre expédition a été préparée bien trop vite pour que des Frères du Silence aient pu s'y introduire. À part une attaque (des Frères) trop précipitée et donc rapidement maîtrisée, ils n'ont rencontré aucun problème majeur et sont arrivés depuis plus d'une semaine à présent.
Après avoir fait un rapide tour du propriétaire et choisi un site, ils ont construit et fortifié leur campement. Une chaudière à fumante de taille moyenne leur fournit l'énergie nécessaire pour le chauffage, la lumière et sert à produire de la vapeur pour les trois canons à vapeur modifiés dont ils disposent. Ceux-ci ne tirent pas de projectiles, mais juste un grand jet de vapeur brûlante. On compte, en tout, une trentaine de dogues, une quarantaine d'hommes dont trente sont des guerriers accomplis. Parmi les autres,

on dénombre quelques Bâtisseurs chargés de la construction et de la gestion du camp, ainsi que deux Nourrisseurs chargés d'étudier le comportement des lézards et les risques éventuels qu'ils pourraient faire courir aux hommes.
Les deux Nourrisseurs ont conclu, au bout de deux jours d'étude, à l'innocuité des Salmanders. Depuis, chaque homme à reçu ordre d'en porter une en permanence sur lui. L'homme ayant donné cet ordre est le chef de l'expédition, un Gardien du Feu nommé Brut de Granmart (cf. encart). Cet homme est avant tout un soldat. Il a reçu l'ordre de monter un campement et de le défendre et c'est exactement à cela qu'il s'emploie.
Il va donc rapidement exposer ses règles aux joueurs. Ils sont ici sur le domaine de Brascort. Au vu de leurs difficultés évidentes, ils peuvent rester. Dans ce cas, la moitié de leurs hommes valides sera affectée à la défense du périmètre. S'ils veulent partir, Brut acceptera qu'ils se joignent à la caravane, qui partira dans deux semaines pour le stallite. Ils lui serviront alors d'escorte. En attendant, ils sont libres de circuler sur le périmètre. Une petite mission de reconnaissance autour de la montagne serait la bienvenue, leur suggère-t-il.

BRUT DE GRANMART

Il s'agit d'un Gardien du Feu célèbre dans le stallite de départ. Il est assez petit, mais possède une musculature peu commune.
Expert au combat, armé ou non, il est cependant facilement manipulable et vient d'être recruté par la Maison Harckon. Il est persuadé qu'il s'agit d'une organisation secrète, aux ordres des Prôneurs, et dont le seul but est la défense du stallite contre une organisation terroriste dont les membres se font appeler « Initiés ».
Brut croit fermement que sa cause est juste et il est décidé à exécuter sans broncher les ordres qu'il reçoit de ses supérieurs.

CAPACITÉS :
- Agilité 2 / Esquiver 5
- Force 3 / Forcer 3
- Hargne 4 / Agresser 4
- Prestance 2 / Impressionner 4
- Résistance 4 / Contrôler 3, Endurer 4
- Sens 3 / Observer 3, Surveiller 5
- Trempe 3 / Surmonter 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 4 / Palache 5, Pistol à Rueg 5
- Communication 2 / Baratin 2
- Érudition 2 / Coutumes Gardiens du Feu 4
- Relations 3 / Maison Harckon 3
- Survie 2 / Stallites 4, Cerbères 2
- Techniques 2

ARMURE : Cuir renforcé (Pr 2)
ARMES :

• Palache	Dommages +3 (bonus de Force compris), Défense +2
• Pistol à rueg	Dommages +4

VIE : 17
ÉNERGIE : 5

Le probleme des voulpes

S'ils oublient son côté bourru et borné, les PJ peuvent discuter avec Brut. Il leur fera un récit de son voyage et leur confiera son malaise. En effet, ils ont subi plusieurs attaques de voulpes (cf. encart).
Mais ce qui le gêne, c'est l'intelligence avec laquelle elles étaient menées. Pour lui, les créatures ont testé ses défenses et s'apprêtent à tenter une attaque massive, un jour ou l'autre. Il a des doutes quant aux capacités de son camp à résister à une meute trop importante. Brut apprécierait beaucoup que les PJ tentent de savoir ce qui se passe, qui dirige les voulpes, et si ce meneur est découvert, qu'ils le tuent.
Pour cela, Brut est prêt à tendre un piège à l'éminence grise. Dès demain, un groupe d'hommes partira à pied pour un tour de reconnaissance, ostensiblement peu armés. Les voulpes ne pourront manquer d'attaquer ces faibles proies. Au moment de l'attaque, un autre groupe, puissamment armé, lui, surgira en embuscade pour venir en aide aux compagnons.
Brut propose aux joueurs de se placer à flanc de montagne. Ils devront repérer et éliminer le meneur. Pour les aider dans cette tâche, le Gardien du Feu confie, à ceux qui en font la demande, un amphibien. De plus, il est prêt à fournir un mousquet à rueg par personne et deux casques d'Ardemède (casque équipé de miroirs et de loupes, permettant à l'utilisateur d'augmenter sa précision au tir ; cf. supplément Artefacts). Ceux qui désirent mettre les

LES VOULPES

Ils correspondent aux standards du genre (reprenez leurs caractéristiques du livret 2 de Dark Earth). Leur particularité tient à leur chef de meute, un grand voulpe roux aux yeux vairons, doté d'une intelligence hors du commun.
L'animal est ainsi capable de monter des embuscades, faire effectuer des diversions, attendre une trace de faiblesse ou d'inattention. Lors des attaques, il est possible de l'apercevoir à une cinquantaine de mètres du combat, hurlant ses ordres à ses « troupes ». Sa meute se compose d'une quarantaine d'individus, répartis généralement en 4 à 10 groupes.

casques ont tout intérêt à s'entraîner dès maintenant.
Le lendemain, un homme accompagne les personnages jusqu'à un renfoncement en hauteur, d'où ils ont une vue panoramique. Là, leur guide les prévient que le groupe « chèvre » partira dans trois heures environ.

ACTIVATION DU PIEGE

Dès le départ du groupe appât, les PJ aperçoivent un groupe de trois voulpes qui le prennent discrètement en chasse. Le groupe est vite rejoint par deux autres meutes de cinq prédateurs. Si les joueurs font preuve d'une très grande vigilance, ils peuvent apercevoir le groupe de soutien, en position aux abords du camp (ils doivent vous avoir convaincu dans leurs descriptions et leur vigilance, puis réussir un jet de Sens + Observer contre un SR 3). Dans le cas où ils feraient preuve d'une attention exceptionnelle (idem, mais le jet de Sens + Observer doit être réussi contre un SR 5), ils peuvent apercevoir deux groupes de quinze voulpes qui semblent encercler le camp.
Le temps de prévenir qui que ce soit, l'attaque est lancée. Les trois voulpes s'en prennent à la tête du groupe appât, tandis qu'une dizaine de secondes plus tard, les deux autres groupes de cinq animaux agressent les flancs. S'ils ne les ont pas déjà aperçus, les personnages distinguent à présent nettement le gros des voulpes qui entourent le camp. La troupe de soutien s'élance pour porter main forte à leurs compagnons. Au moment où la jonction se fait, un hurlement sinistre déchire la nuit. Les voulpes cessent aussitôt leur attaque sur le groupe « chèvre » et s'égarent dans l'Obscur.
Un deuxième hurlement, plus grave, se fait alors entendre. Il est suivi de ceux provenant des groupes en embuscade autour du camp, qui passent aussitôt à l'attaque, se concentrant d'abord sur les canons à vapeur, visiblement considérés comme la plus sérieuse menace, à éliminer avant toute autre chose.
Les joueurs utilisant avec succès les casques d'Ardemède (jet de Technique pure contre un SR 1) peuvent localiser, sur une butte située face à eux, un grand voulpe. Il est deux fois plus grand que la normale, et, chose curieuse, ne prend pas part au combat, comme s'il se contentait de superviser la scène. Vue sa carrure, il est peu probable qu'un seul tir à cette distance puisse le tuer. Aux joueurs de s'entendre, ils ont trois Passes pour s'organiser (rappelons que le Casque d'Ardemède leur confère un bonus de quatre dés au tir). Une fois ce délai expiré et s'il ne l'ont pas tué, le voulpe tourne la tête et semble les voir, malgré la distance. Il pousse alors une petite série de jappements aigus. Cinq voulpes surgissent alors au niveau de leur repaire. Un combat au corps à corps s'engage aussitôt.
Si les personnages ne tirent pas assez vite ou bien s'ils ratent le grand voulpe, un homme viendra finir leur travail. Franz, couvert de peau et grimé, surgira derrière le repaire du meneur. Armé d'une arbalète à répétition, surgissant derrière le voulpe, il lui décochera quatre carreaux à bout portant et l'achèvera. Le voulpe roux rendra l'âme dans un hurlement plaintif, qui provoquera une peur panique chez les autres

LE VOULPE ROUX

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 4, Grimper 2
- FORCE 5 / Forcer 4
- HARGNE 8 / Agresser 6, Supporter 6, Surprendre 6
- PRESTANCE 4 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 8 / Endurer 6, Régénérer 6, Contrôler 4
- SENS 6 / Observer 6, S'orienter 5, Surveiller 6
- TREMPE 6 / Motiver 6, Résister 4, Surmonter 4

PROTECTION : Cuir épais (Pr. 1)
ARMES :
- Morsure Dommages + 4
- Griffes Dommages + 3

VIE : 22
ÉNERGIE : 4

voulpes, qui s'enfuiront tous sans demander leur reste.
Si les PJ (avec ou sans l'aide de Franz) tuent le voulpe avant l'attaque du camp, les dégâts seront minimes. Si l'attaque du camp a lieu, mais que les trois Passes ne sont pas achevées, un seul des trois canons à vapeur aura été endommagé. Si c'est Franz qui sauve tout le monde en agissant in extremis, deux des trois canons seront détruits, le troisième durement endommagé et un bon tiers des hommes valides auront péri, ainsi que plus de la moitié des blessés, dont Varn.
Une fois la menace des voulpes écartée, la vie va reprendre au niveau du camp. On soigne les blessés, une pompe et un distillateur sont branchés sur une des sources situées au pied de la montagne. Au niveau du troisième chapiteau, on monte une excroissance de toile de rueg où sont rassemblés les lézards à expédier.

Un peu d'exploration

Une semaine se passe, et le moral revient très vite au beau fixe. En effet, les reptiles sont si nombreux que Brut envisage la possibilité de laisser les joueurs s'installer et exploiter eux aussi le filon. Il n'y a que deux conditions à cela : la première, est qu'ils ne doivent pas vendre leurs animaux dans le stallite de Brascort ; la seconde, est qu'ils doivent trouver un autre site pour s'installer.
Les personnages vont donc pouvoir faire une petite reconnaissance autour de la montagne. Si Varn n'est pas mort, il pourra conduire les personnages sur le site que lui et son expédition avaient découvert. S'il est mort, les joueurs en localiseront un de l'autre coté de la montagne, après une journée de recherche. Cet endroit se compose de deux anciens bâtiments en béton, datant visiblement de l'Avant.
Leurs portes sont éventrées et l'intérieur est couvert de traces de griffures. On peut aussi apercevoir des traces de flammes, qui ont noirci murs et plafond. Au bout d'une journée de fouille, tout ce que les PJ ont trouvé est un puits, muni d'un seau et d'une poulie, ainsi que des traces de pas récentes, aux abords des bâtiments. S'ils procèdent à une fouille très méticuleuse des bâtiments, ils découvrent, dans le plus petit des deux, une trappe, fermée. Lourde et épaisse, en béton cerclé de métal, les outils nécessaires à son déblocage ne sont disponibles qu'au camp de Brut.

Premiers effets secondaires

Pendant ce temps, au camp, d'étranges événements commencent à se produire. En effet, un bon tiers des hommes de Brut n'assurent plus leurs gardes, trois ont carrément disparu et certains autres ont des absences, des pertes de concentration. Ces effets sont dus au contact avec les Salmanders et au début de leur prise de contrôle sur les hôtes. Mais, à moins de séjourner dans le camp, tout cela passe relativement inaperçu, mis à part quelques incohérences (telle sentinelle, qui n'était pas en place au retour au camp, tel compagnon de chambrée, absent ce soir…).

Découverte de l'Ancien

Munis de barre à mine et de leviers, les joueurs peuvent, dès le lendemain, soulever la dalle. Après une demi-journée d'efforts, la dalle finit par céder et s'ouvre sur un escalier. Au bout de quelques marches, un levier apparaît, enchâssé dans le mur. Il s'agit du système commandant l'ouverture de la trappe, bien entendu hors d'usage aujourd'hui. Une vingtaine de marches débouchent ensuite sur un tunnel, creusé à même la terre humide. Le souterrain s'étend sur 300 mètres, puis rejoint un escalier similaire au premier, puis se termine en cul-de-sac, bloqué par une autre dalle, semblable à la première. Un examen attentif des parois de l'escalier permet de trouver un levier. À proximité du levier hors d'usage se trouve une plaque de verre, noircie par le temps, sur laquelle un texte incompréhensible est encore visible (break, in case of emergency). Il suffit de briser la vitre pour que la trappe se soulève.
Les joueurs pénètrent alors dans un bâtiment de même taille que celui d'où ils viennent. Les murs sont couverts de peaux de voulpes et dans le fond, on peut apercevoir un lit sommaire. Au centre de la pièce, un feu brûle. Agenouillé face au feu, un vieillard observe les PJ. Son corps nu est littéralement recouvert d'amphibiens. Il semble perdu dans sa contemplation et ne répond pas aux PJ, s'ils lui parlent. Voilà maintenant plus de dix ans qu'il vit ici. Il est arrivé avec une petite troupe, dont les membres sont tous morts, tués par les effets secondaires de l'alliance avec les sauriens. Lui, a eu l'idée saugrenue de se mettre en symbiose avec plusieurs animaux, plutôt qu'un seul, ce qui l'a rendu fou. Le vieil ermite reçoit continuellement des ordres contradictoires, ce qui lui donne, paradoxalement, une certaine autonomie.

Séance de décryptage

Après un examen silencieux d'une bonne minute, l'ermite se lèvera et leur adressera la parole. Le vieux fou n'a pas parlé depuis plusieurs années, il n'est donc pas capable de tenir un discours cohérent (pensez à Salvatore dans « le nom de la rose »). Ponctuez chacune de ses phrases par des stances incompréhensibles prononcées comme des litanies. Il s'agit de la déformation d'écrits retrouvés sur les murs et les objets de cette casemate, par exemple :
in mergency, prosonal oly, retrict ara, adin tawan, miltari ara, om swe thom.
De plus, conjuguez les verbes à une autre personne que celle employée, et

pas forcement au même temps. Il peut aussi se tromper dans sa structure de phrase… Voici un exemple de ce que cela peut donner :

Je étions, adin tawan, seul ici longtemps, vous sera venu pourquoi ?
In mergency, nous trouverai méchant mal dans profondeur.
Vous vouloir quoi pour prosonal oly moi donnerions ?

L'ancien dispose d'informations importantes :

- il y a un « diable » dans les grottes,
- les « faux cadeaux » sont ses serviteurs,
- il y a un puits, qui descend dans les tunnels à l'extérieur de sa cahute, et le « maître » regarde, grâce au Noir-Nuage.

Laissez les PJ tenter de lui extirper ces informations. S'ils se découragent, faites lui dire deux où trois phrases compréhensibles, utilisez cela comme carotte, pour les inciter à persévérer ! Une fois sortis de cet entretien, les personnages devraient être décidés à s'offrir une petite séance de spéléologie.

LA VÉRITÉ FAIT JOUR

Des nouvelles du camp

Les joueurs vont, sans doute, avoir à repartir vers le camp pour reprendre du matériel. C'est désormais le chaos. Tous les hommes de la première expédition sont dirigés par leur lézard. Seul Brut conserve sa lucidité, trop conditionné qu'il est à exécuter les ordres. Il n'est obsédé que par une chose : ramener les salmanders au stallite. Il a déjà harnaché 8 dogues, et s'apprête à partir.

Dès leur arrivée au campement, Varn (s'il est vivant, sinon un de ses hommes) vient les avertir de la disparition de Franz et de Dye. De plus, il leur fait part du désordre régnant dans le campement et du danger qu'ils encourent à s'en approcher. Lui-même a fui pour venir les rejoindre. L'homme amène avec lui trois dogues chargés de vivres et de matériel (notamment, toutes les fournitures nécessaires à la descente). À leur approche du gouffre, leur compagnon propose de garder les animaux et d'attendre leur retour.

Un peu de spéléologie

La descente ne pose pas de problème. Entretenez la tension en utilisant les grands classiques des explorations souterraines : bruits suspects, chauves-souris, éboulements, cordes se découpant sur des arêtes rocheuses, boyaux d'étranglement… Au bout d'environ deux heures d'errance dans les tunnels, les joueurs débouchent sur une grande salle où sont entreposés de grands tas de lichens.

Le couvoir

En attendant un peu et en observant les lieux, les PJ peuvent voir entrer un des hommes de Brut. Il est presque nu et a un lézard collé sur le visage. Il porte une pleine brassée de lichens, qu'il dépose à proximité des autres tas. Immédiatement, un grand nombre de vers

LES SALMANDERS, CUISINE ET DÉPENDANCE…

En collant sur soi une Salmander, on est automatiquement contaminé au niveau I (I point ténébreux). Un Initié, évidemment, est protégé contre cette faible contamination.
En outre, la dépendance vis-à-vis de la substance produite par les batraciens se fait assez rapidement : Chaque jour, le SR lié à cette dépendance augmente de I point, jusqu'à atteindre un maximum de 8. Dès lors, pour avoir la volonté d'ôter la Salmander de son corps, l'hôte doit réussir un jet de Trempe + Résister contre le SR ainsi déterminé. En cas d'échec, l'hôte n'a plus le droit de tenter ce jet avant un mois. À chaque mois, il aura droit à un jet de ce type, mais au vu du SR, on comprend que bien peu d'hommes sont capables de résister aux effets de dépendance de ces créatures (quand ils ne meurent pas avant, si la Salmander est une femelle, qui a besoin de nourriture pour sa progéniture). Tant qu'il est sous la dépendance de la Salmander, l'hôte n'est plus maître de ses pensées. C'est la créature qui agit avec son corps, profitant de la taille et de la puissance de son hôte pour mieux survivre face à ses prédateurs naturels.
Décoller une Salmander de son hôte, que cela soit accompli par l'hôte lui-même ou par une personne extérieure, tue instantanément le batracien, et plonge le porteur dans un coma de quelques minutes. À son réveil, il récupère ses esprits.
Les avantages conférés par l'animal sont une vision thermographique, efficace même dans l'obscurité la plus totale, qui ajoute 4 dés supplémentaires à l'hôte à tous ses tests de Sens effectués dans le noir. De plus, l'hôte repère automatiquement la moindre trace de Darkessence, et connaît immédiatement le niveau de contamination d'un individu ou d'une créature qu'il peut voir.

blancs sortent des tas voisins pour plonger dans ce nouvel amas. Ils sont aussitôt suivis par de tout petits lézards, qui en ressortent, des vers à la bouche.

Le pondoir

Au fond, un tunnel conduit à une série de grottes communicantes dont les murs sont tapissés de mousse. En se dirigeant, toujours vers les profondeurs de la caverne, ils arrivent au-dessus d'un gigantesque lac. En son centre, une immense masse noirâtre semble attirer leur regard comme un aimant. Il s'agit d'une très grosse poche de Darkessence.

Soudain, un homme surgit derrière eux. Il ne semble même pas les voir. Il avance dans le lac, dans lequel il s'enfonce jusqu'à la taille. Puis il plonge et se noie, apparemment volontairement, dans le lac. Le cadavre remonte à la surface, et les PJ sont témoins de la scène suivante : Le lézard accroché à son visage se détache et monte sur le dos du noyé, sur lequel il pond des dizaines d'œufs. En y regardant de plus près, on distingue dans l'eau d'autres corps, à moitié immergés, et pour beaucoup en putréfaction.

Si l'on y prête attention, on peut distinguer de petits mouvements sur les chairs des cadavres. De temps en temps, un petit têtard arrache une bouchée de viande… Les joueurs ayant un lézard sur eux à ce moment auront sans doute compris qu'il vaut mieux l'enlever, mais s'ils l'ont depuis plusieurs jours sur eux, il va être difficile de les faire s'en détacher. Mis à part cela, le retour à l'air libre sera facile.

Franz est de retour

À peine sortis du tunnel, les PJ découvrent un Franz dément, qui charge sur eux, armé d'un épieu, en poussant des hurlements grotesques. Son contact avec les Salmanders lui a quelque peu dérangé l'esprit. Nu, recouvert de la peau rousse du grand voulpe, il va tout tenter pour tuer les personnages. Durant le combat, Franz prend un coup sur son avant bras, ce qui a pour effet de décoller son reptile. Il sombre aussitôt dans l'inconscience et se réveille sain d'esprit 5 minutes après. Ainsi, donc, pour sauver les gens de l'emprise des sauriens, il suffit de les décoller de leur hôte. Aux PJ, à présent, de choisir entre fuir ou tenter d'éliminer cette menace.

Choix difficile

La solution de facilité

S'ils décident de fuir, faites-leur subir un voyage difficile et semé d'embûches et de bourbiers. En outre, de retour au stallite, ils se seront fait un terrible ennemi en la personne de Brascort. Celui-ci sera persuadé que l'échec de son entreprise n'est due qu'aux malversations des personnages.

Élimination des lézards

S'ils choisissent de rester, il leur faudra tout d'abord libérer les hommes de leur lézard, puis détruire les autres batraciens et enfin, rattraper Brut et son chargement.

Libérer les hommes des reptiles n'est pas trop dur. En effet, même si chacun est prêt à risquer sa vie pour défendre son animal, aucun ne risquera la sienne pour défendre un autre. Il suffit donc, patiemment et méthodiquement, de les maîtriser un par un et de les libérer ensuite.

La seconde partie du plan est plus difficile. Comment détruire tous ces animaux ? Laissez les joueurs faire preuve d'imagination. Ils disposent d'hommes et de matériel. Ne leur manque qu'une solution. Par exemple, une destruction à l'aide des canons à vapeur du « couvoir » est envisageable, voire réchauffer le lac afin de tuer les œufs… ou toute autre solution de ce type.

À la poursuite de Brut

Il reste maintenant à retrouver Brut. Celui-ci, seul avec ses 8 dogues, a subi une attaque des voulpes. Il a sacrifié deux de ses bêtes pour pouvoir fuir. Depuis, encerclé par la meute, il s'est retranché dans une petite caverne. Surveillant les alentours, dormant le moins possible, il tient en respect les voulpes depuis deux jours.

Il peut rester ainsi, seul, durant une semaine. Suivant le temps mis par les joueurs pour le rattraper, il sera soit mort, son cadavre déchiqueté, soit vivant, prêt à défendre bec et ongles son chargement. Il ne se rendra pas vivant et fera usage de toutes les armes à sa disposition pour tenter de tuer les PJ.

Retour au bercail

Une fois ces problèmes réglés, reste le retour. S'ils ont été éprouvés durant cette aventure, faites-leur grâce d'un retour difficile. Mais s'ils semblent en redemander, ne lésinez pas sur les difficultés : bourbiers, attaques de voulpes, mort des dogues, maladie, et pour finir, embuscade des Frères du Silence.

ÉPILOGUE

Si tout se passe bien, les joueurs vont donc revenir au stallite sans fortune, mais avec le sentiment du devoir accompli. Brunvault leur sera éternellement reconnaissant pour avoir sauvé son fils (si c'est le cas). Franz, lui, leur proposera de se joindre à eux pour de futures explorations.

Brascort, quant à lui, les tiendra pour responsables de l'échec de son expédition et fera ce qui est en son pouvoir pour contrecarrer leurs projets, quels qu'ils soient. Les Frères du Silence verront en eux de possibles recrues et tenteront sans doute un contact ultérieurement.

La Maison Harckon cataloguera les personnages comme éléments dangereux, mais ne tentera rien contre eux dans l'immédiat. En effet, Dye ou plutôt le Seigneur Mensonge, a livré son couple de reptiles… La Maison va donc être occupée à étudier le problème de leur élevage en captivité (à vous de voir si vous voulez y donner suite, et quelles en seront les conséquences).

Le Seigneur Mensonge n'oubliera pas les joueurs, et vous pourrez le faire intervenir sous la forme de Dye (par exemple), afin de les guider vers d'autres expéditions hasardeuses.



FICHE DE SHANKREATURE

NOM DE LA SHANKRÉATURE .....

CŒUR SOMBRE .....

ENTROPIE SHANKR ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PROTECTION .....

VIE .....

CAPACITÉS

AGILITÉ	.....	HARGNE	.....	SENS	.....	PRESTANCE	.....
• *CAMOUFLER*	.....	• *AGRESSER*	.....	• *OBSERVER*	.....	• *IMPRESSIONNER*	.....
• *ESQUIVER*	.....	• *SUPPORTER*	.....	• *S'ORIENTER*	.....	• *INFLUENCER*	.....
• *GRIMPER*	.....	• *SURPRENDRE*	.....	• *RÉGÉNÉRER*	.....	• *SÉDUIRE*	.....

FORCE	.....	RESISTANCE	.....	TREMPE	.....
• *FORCER*	.....	• *CONTRÔLER*	.....	• *MOTIVER*	.....
• *LANCER*	.....	• *ENDURER*	.....	• *RÉSISTER*	.....
• *PORTER*	.....	• *RÉGÉNÉRER*	.....	• *SURMONTER*	.....

POTENTIEL DE COMBAT (HARGNE + AGRESSER) .....

ARMES	BONUS AUX DOMMAGES
.....	.....
.....	.....
.....	.....

POUVOIRS SHANKR

POUVOIRS COMMUNS

RECONNAÎTRE LE SHANKR
SENTIR LES ÉMANATIONS RUNKAS
DRAIN
IMMUNITÉ À L'ALLIAGE CÉLESTE
NYCTALOPE

POUVOIRS PARTICULIERS

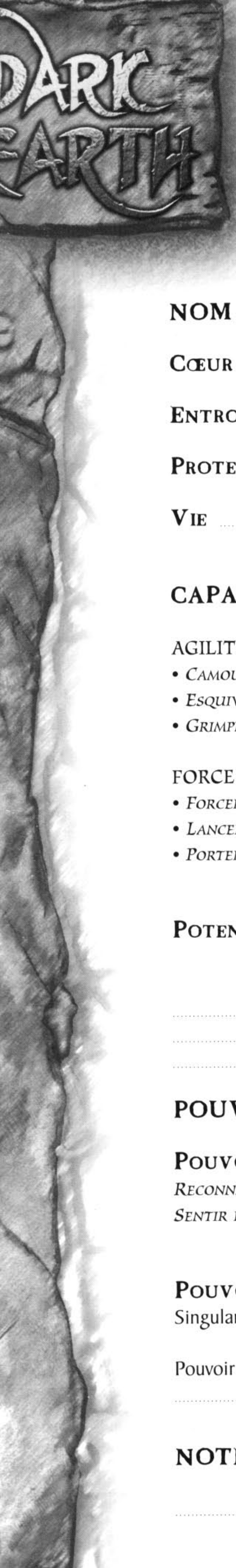
Singularité .....
Pouvoir Shankr
.....

Singularité .....
Pouvoir Shankr
.....

Singularité .....
Pouvoir Shankr
.....

NOTES .....

.....



FICHE DE SHANKREATURE

NOM DE LA SHANKRÉATURE .....

CŒUR SOMBRE .....

ENTROPIE SHANKR ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

PROTECTION .....

VIE .....

CAPACITÉS

AGILITÉ	HARGNE	SENS	PRESTANCE .....
• *CAMOUFLER*	• *AGRESSER*	• *OBSERVER*	• *IMPRESSIONNER* .....
• *ESQUIVER*	• *SUPPORTER*	• *S'ORIENTER*	• *INFLUENCER* .....
• *GRIMPER*	• *SURPRENDRE*	• *RÉGÉNÉRER*	• *SÉDUIRE* .....

FORCE	RESISTANCE	TREMPE .....
• *FORCER*	• *CONTRÔLER*	• *MOTIVER* .....
• *LANCER*	• *ENDURER*	• *RÉSISTER* .....
• *PORTER*	• *RÉGÉNÉRER*	• *SURMONTER* .....

POTENTIEL DE COMBAT (HARGNE + AGRESSER) .....

ARMES	BONUS AUX DOMMAGES
.....	.....
.....	.....
.....	.....

POUVOIRS SHANKR

POUVOIRS COMMUNS

RECONNAÎTRE LE SHANKR
SENTIR LES ÉMANATIONS RUNKAS
DRAIN
IMMUNITÉ À L'ALLIAGE CÉLESTE
NYCTALOPE

POUVOIRS PARTICULIERS

Singularité .....
Pouvoir Shankr
.....

Singularité .....
Pouvoir Shankr
.....

Singularité .....
Pouvoir Shankr
.....

NOTES .....

.....

DARK®

EARTH

Le jeu de rôle

Jusqu'à un passé récent, les forces de l'Obscur ne faisaient que s'intensifier et se regrouper. Aujourd'hui, plus puissantes et mieux organisées, elles s'apprêtent à déferler sur les villes-lumières, sous l'impulsion du Sombre Seigneur. Préparez-vous à faire pâlir de terreur les plus hardis groupes de marcheurs ou phalanges de lumière.

Second volet des enjeux mystiques de Dark Earth, ce supplément vous dévoile les sinistres secrets des forces obscures. Véritable encyclopédie sur les buts et les moyens de l'Ombre, Shankr vous permet d'enrichir le noir décor de Sombre-Terre et vous révèle tout sur les modes de communication et de corruption du maître des ténèbres et de ses serviteurs. Combattre des shankréatures, déjouer les complots konkalites, résister aux pulsions ténébreuses ou encore survivre à l'affrontement contre un des terribles Seigneurs du Fléau, voici quelques-unes des possibilités que vous propose cet ouvrage. Grâce aux deux longs scénarios qui le concluent, vous pourrez mettre en scène de nouvelles horreurs, plus insidieuses que jamais. L'une de ces aventures scelle également le destin d'un personnage emblématique de l'univers de Dark Earth et ouvre la voie à une nouvelle ère.

Les pions sont placés sur l'échiquier de Sombre-Terre.
La partie finale va pouvoir se jouer...

Multisim EDITIONS

170 FF / 25.92 euros

ISBN 2-84476-038-4

kalisto