ArteFacts

Équipement et matériel



Supplément joueur

DARK EARTH

Le jeu de rôle

SUPPLÉMENT POUR LES JOUEURS

ARTEFACTS

ÉQUIPEMENT ET MATÉRIEL

DARK EARTH

MultiSim

13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

multisim@dial.oleane.com

Kalisto

Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux cedex

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE DE DARK EARTH	Guillaume le Pennec
DIRECTION ÉDITORIALE	Stéphane Marsan
SUIVI DE FABRICATION	Nicolas Hutter
BACKGROUND	David Benoit, Sébastien Célerin, Mathieu Gaborit, Aristophanis Galanopoulos, Benjamin Gruet, Émilie Monchovet,
SUPERVISION DES TEXTES	Mathieu Gaborit
PARTIE TECHNIQUE DU SUPPLÉMENT	Léonidas Vesperini
ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES	Christophe Swal
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Didier Graffet
CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE	Cyrille Daujan
CORRECTION	Emmanuelle Roux
MAQUETTE	Patrick Mallet

1999. Dark Earth © Kalisto
Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto
Artefacts,
supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim

Sites internet : http://www.darkearth.com
http://www.kalisto.com

Il existe désormais une Mailing List Dark Earth.
Pour vous y inscrire, rendez-vous à l'adresse suivante :
http://www.mygale.org/04/magnet/entree.htm , cliquez sur « Inscription su
Mailing List » et suivez les instructions.
Une autre méthode consiste à envoyer un mail, vierge, à l'adresse :
sombre-terre-subscribe@egroups.com
Vous serez alors automatiquement inscrit à la ML.



TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 4

MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT 5

ÉQUIPEMENT DE FOUINEUR 9

ÉQUIPEMENT DE NOURRISSEUR 25

ÉQUIPEMENT DE BATISSEUR 39

ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DU FEU 55

ÉQUIPEMENT DE PRONEUR 73

ÉQUIPEMENT DE MARCHEUR 91

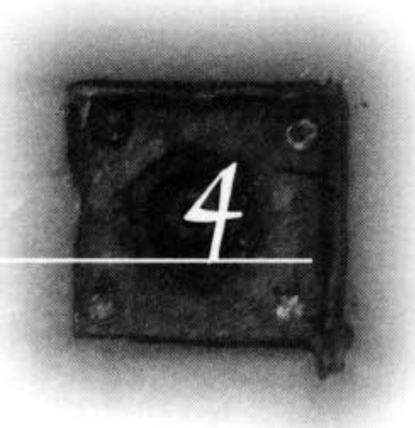
TABLEAUX RÉCAPITULATIFS 109



INTRODUCTION

Dans le monde de Dark Earth, le terme « Artefact » désigne un objet spécial, manufacturé par l'homme, qui confère des avantages hors du commun à son heureux propriétaire. Ce sont, en général, des outils rares et fort coûteux. En acquérir fait l'objet de quêtes souvent insensées.

Tout comme Les Carnets de l'Obscur, Artefacts s'inscrit dans la lignée des suppléments de proximité que beaucoup d'entre-vous nous ont réclamés. Il s'agit également du premier supplément Dark Earth entièrement accessible aux joueurs. Les MJ y trouveront leur compte, comme d'habitude, mais si vous êtes joueur, sachez que rien de ce que vous pourrez trouver ou lire dans Artefacts ne vous est interdit. Au contraire, nous vous encourageons fortement à consulter ce supplément pour vous faire une idée du type d'équipement qui pourrait convenir le mieux à votre personnage.



Dans un monde aussi hostile que celui de Sombre-Terre, il va de soi que l'équipement constitue un aspect primordial — pour ne pas dire vital — du quotidien d'un individu. Il serait irréaliste de croire que les Sombre-Terriens utilisent exactement les mêmes objets pour lutter contre les menaces naturelles du monde qui les entoure. Chaque habitant est unique et cela doit se retranscrire dans le type de matériel qu'il porte ou qu'il utilise. Il convient donc d'en proposer un éventail le plus large possible.

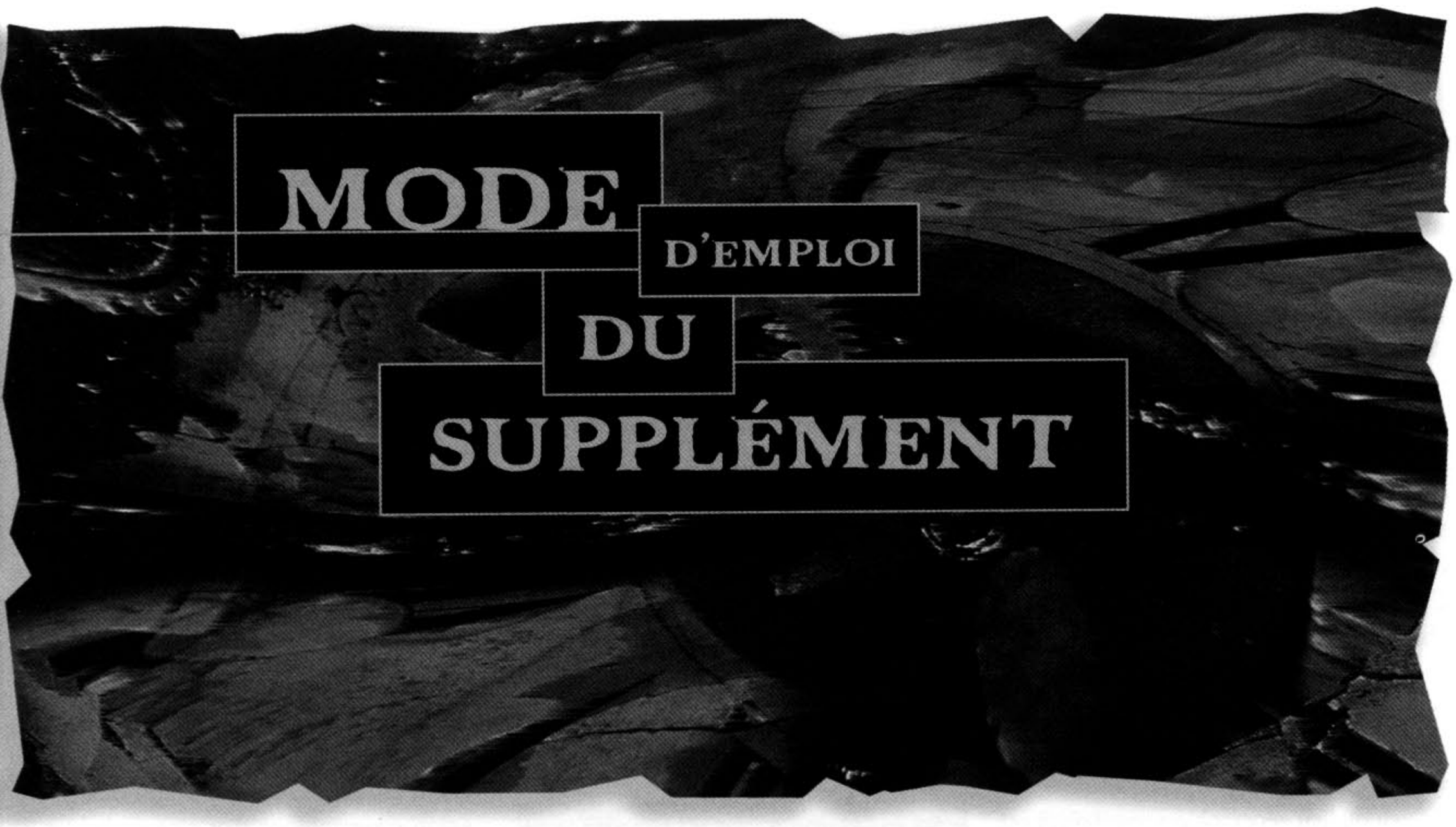
Nous avons, en outre, constaté que toutes les castes de Dark Earth n'avaient pas bénéficié d'un traitement équitable en terme d'équipement. Certaines catégories de personnages — comme les Bâtisseurs ou les Prôneurs — ne disposaient pas, jusqu'à présent, d'objets utiles spécifiques à leur caste. Même les Fouineurs, qu'on imagine spécialistes des vols, opérations louches ou clandestines, etc., ne disposaient pas d'un grand choix de matériel. Artefacts corrige le tir et va même beaucoup plus loin. Notre ambition est non seulement d'offrir aux joueurs un complément de matériel courant, mais aussi de leur donner l'espoir d'acquérir un objet rare et différent à chaque halte, chaque monastère, chaque nouveau stallite qu'ils explorent. À terme, nous l'espérons, chaque personnage pourra être « customisé », devenant aussi unique en terme d'équipement qu'il l'est au niveau de sa personnalité ou de son histoire.

Vous trouverez donc dans ce supplément les descriptions d'artefacts rares et précieux, ainsi que celles d'autres objets plus courants. Vous remarquerez que nous ne nous sommes pas limités aux outils utiles dans l'Obscur : tous les types d'objets sont abordés, qu'ils soient adaptés aux dangers de l'Obscur comme aux menaces qui règnent dans les stallites ou dans les situations de la vie courante.

Et les Maisons dans tout ça, vous demandez-vous ?

Effectivement, nous avions annoncé dans Les Carnets de l'Obscur que le supplément qui suivrait serait consacré aux différentes possibilités d'initiation au sein de l'univers de Dark Earth. Une bonne raison nous a poussés à retarder légèrement ce projet. Mais, n'en doutez pas, Solaar saura récompenser ceux qui font montre de patience. En attendant, vous avez l'occasion de vous équiper comme jamais. Profitez-en et surtout, faites le bon choix !





MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT

Le supplément Artefacts est divisé en sept parties. Les six premières regroupent les objets plus spécialement adaptés aux six castes de Dark Earth : Fouineurs, Nourrisseurs, Bâtisseur, Gardiens du Feu, Prôneurs et la caste « particulière » des Marcheurs. La septième partie est une liste récapitulative répertoriant tous les objets décrits pour Dark Earth depuis la sortie du jeu.

Classement par caste

À chaque caste est associée une liste d'équipement susceptible d'intéresser les personnages issus de cette caste. Cela ne signifie pas qu'un objet prévu pour un Gardien du Feu, par exemple, est interdit à un Bâtisseur : tout le monde a besoin d'une arme, pas uniquement les Gardiens du Feu. Mais ces derniers sont, en principe, les meilleurs spécialistes des armes et les individus les mieux équipés dans ce domaine. De même, un Fouineur a plus de chance qu'un autre type de personnage de s'intéresser à du poison ou à des grappins. Ce qui n'empêche pas bon nombre de Marcheurs d'en être également équipés... Ces divisions sont donc fournies à titre indicatif, par commodité de classement et afin de mieux « typer » vos personnages. Mais elles ne sont, en aucun cas, restrictives.

Ou et comment se procure-t-on de l'équipement ?

Acheter une nouvelle arme, des potions, des vivres a toujours fait partie des plaisirs inhérents aux jeux de rôle. Que ce soit dans Phénice ou dans d'autres stallites, le nombre d'auberges, échoppes et autres armureries où l'on peut effectuer ce genre d'achats va grandissant, particulièrement depuis que la monnaie lumineuse — Lux ou Octas — a pris peu à peu le dessus sur le troc. C'est au MJ d'animer ces établissements, en leur donnant un nom, un cachet et en déterminant la personnalité du vendeur (baratineur, méfiant, roublard, marchandeur...). Plusieurs lieux de Phénice se prêtent à la présence de tels établissements : Le Marché des Lumières, la Maison des Transports, l'Artère (Première Marche), les différents Bocages (Coulées Nourricières), les Poudrières (Grande Marche) sont tous des exemples de lieux où l'on peut acheter des biens particuliers. Il en va de même pour Nâh. Et le MJ est invité à imaginer des ateliers, comptoirs et autres boutiques similaires chaque fois qu'il fait découvrir de nouveaux stallites à ses joueurs.

La situation des haltes ou des monastères, en revanche, est un peu différente. Il ne s'agit pas vraiment de « boutiques » mais plus d'établissements destinés au repos des navigateurs de l'Obscur. Néanmoins, on trouve fréquemment dans ces haltes toutes sortes d'objets et de vivres à vendre. Seul le MJ est habilité à déterminer si la halte est propice à la présence de telle ou telle catégorie d'objets. Et le plus souvent, il fera procéder à des jets de disponibilité (voir plus loin).

Format de présentation

Venons-en à la présentation des objets de ce supplément, qui suit un format bien particulier. Chaque objet présenté est introduit par un petit paragraphe qui résume sont aspect et son utilité, parfois d'anecdotes sur son origine, son inventeur ou encore de sa rareté. Le paragraphe est suivi d'une partie technique qui décrit concrètement en terme de règles les avantages conférés par l'équipement. Si vous êtes joueur de Dark Earth, nous vous conseillons d'ailleurs de bien étudier les règles et les possibilités des objets que acquérez. Ce sera sans doute à vous de les rappeler au Meneur de Jeu !

Enfin, un encadré résume les principales caractéristiques de l'objet, à savoir son

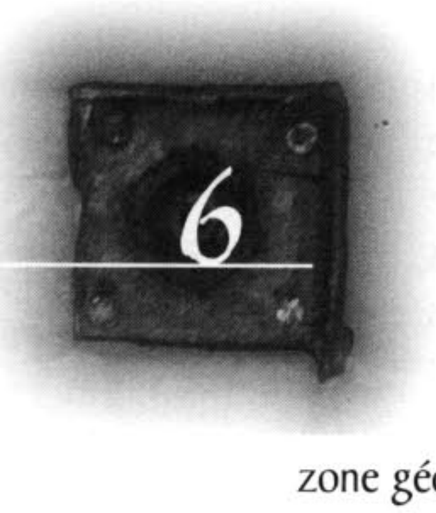
nom, la catégorie dans laquelle il entre, son origine géographique, sa rareté et enfin son prix en Lux. Voyons en détails comment il faut comprendre ces différentes caractéristiques :

• Nom :
La désignation la plus courante de l'objet, celle qui s'est imposée dans Sombre-Terre (Exemple : la Main Yoshi).

• Catégorie :
La catégorie dans laquelle on pourrait classer l'objet, qu'il s'agisse d'une arme à feu, d'une armure, de vêtements ou de rations. C'est dans cette catégorie qu'il faudra chercher cet objet dans les tableaux récapitulatifs qui figurent à la fin du supplément (Exemple : Prothèses).

• Origine géographique :
Il s'agit du lieu géographique où l'objet est apparu pour la première fois, et d'une manière générale, où il est le plus répandu. Parfois, le nom d'un stallite est précisé, parfois, celui d'un continent (Asia, Roke, Solaria, ...) ou d'une région (Chaudron des Enfers, Plateau de Silice). Lorsque le lieu précisé est « Sombre-Terre », cela signifie que ce type d'équipement est disponible sur toute la surface de Sombre-Terre, même si la rareté peut varier entre les stallites et les haltes.

• Rareté (Stallite/Halte) :
La rareté est ici précisée, d'abord pour les stallites de la région d'origine de l'objet, puis pour les haltes de cette même région. Nous avons limité à quatre les niveaux de rareté : Commun, Peu Commun, Rare et Très Rare. En général, il est plus difficile de trouver un objet spécifique dans une halte que dans un stallite. De même, on aura plus de chance de dénicher un outil spécifique dans sa zone géographique d'origine plutôt qu'en un lieu très éloigné. Concrètement, la rareté est augmentée d'un niveau si l'objet est recherché ailleurs que dans sa zone géographique d'origine, passant par exemple de Peu Commun à Rare. Ainsi, si un joueur recherche un objet dans un rayon de 100 km ou moins autour de la zone géographique précisée dans la précédente rubrique (exemple : Phénice), on applique la Rareté indiquée. Si le joueur quitte cette zone, c'est-à-dire qu'il évolue à plus de 100 km de la région précisée, le MJ augmente de 1 le niveau de Rareté.



• Prix :
Le prix moyen de l'objet en Lux. Il s'agit d'une indication, étant bien entendu que des variations de l'ordre de 30% peuvent avoir lieu. De même, les prix des objets dans les Haltes sont au moins supérieurs de 10% à ceux des stallites.

LES JETS DE DISPONIBILITÉ
À chaque niveau de rareté — précisé dans l'Encadré — correspond un Seuil, qui va être utilisé pour les jets dits de « disponibilité ». Les seuils sont les suivants :

LES JETS DE DISPONIBILITÉ

Niveau de Rareté	Seuil
Commun	SR = 1
Peu Commun	SR = 2
Rare	SR = 3
Très Rare	SR = 4

Établir la présence ou l'absence d'un objet en un lieu particulier revient dont à effectuer un jet de disponibilité. Une fois établi le seuil de disponibilité (qui se base sur la rareté de l'objet, comme précisé ci-dessus), le jet s'effectue en lançant trois dés. Il est interdit d'utiliser des points d'énergie pour lancer d'avantage de dés. Si le seuil est atteint, le bien est disponible, sinon, l'objet ne se trouve tout simplement pas dans l'échoppe ou le lieu concerné.

Évidemment, il ne peut y avoir qu'un seul test de disponibilité par objet, les joueurs n'ayant pas le droit d'effectuer chacun un test pour le même objet avant de choisir le meilleur résultat (ce serait quand même trop facile !).

Précisons également qu'il n'est, bien sûr, pas question d'effectuer une multitude de jets de disponibilité pour les dizaines d'objets qui figurent dans la liste récapitulative à la fin du supplément. En général, c'est aux joueurs de demander ce qu'ils recherchent exactement (deux ou trois objets chacun au maximum), puis d'effectuer un test à ce moment, pour vérifier si l'objet est disponible. De plus, le MJ peut fort bien décider que la halte ou le monastère est plutôt orienté Armes, Rations, Lumière, etc., et donc interdire les jets de disponibilité pour des objets ne correspondant pas à la « spécialité » de la halte. À l'inverse, il a également le droit de décider par avance si certains objets rares s'y trouvent. Mais nous l'incitons à ne pas utiliser cette possibilité trop souvent, les objets rares ou très rares doivent le rester.

Ce serait une erreur de croire que les objets très rares ne sont pas si difficiles à trouver qu'on voudrait bien le faire croire. N'oubliez pas que la rareté est renforcée par l'aspect géographique. Ainsi, le niveau de Rareté est augmenté de 1 si l'on quitte la région géographique d'origine de l'objet. Un objet classé comme Rare dans sa zone géographique d'origine (exemple : Phénice) devient Très Rare dans une autre région (exemple : Nâh). Un objet Très Rare sera tout simplement introuvable hors de sa région d'origine.

Exemple :
Nukter, le Gardien du Feu, vient d'atteindre une halte située à une trentaine de kilomètres du stallite de Nâh. Il cherche depuis plusieurs mois à acquérir un Lance-Flammes ainsi qu'un Laniard. En consultant le tableau des Armes à Feu et des Armes Blanches, à la fin du supplément, le joueur de Nukter constate que le Lance-Flammes est originaire des stallites de Drön et de Kathar, dans la Roke. La Rareté précisée pour cette région est Rare/Très Rare. Comme Nukter se trouve dans une halte, le niveau de Rareté qui s'applique est le second, c'est à dire Très Rare. La halte ne se situant pas dans la région d'origine du Lance-Flammes (100 km autour de Drön ou de Kathar), la Rareté augmente d'un niveau. Comme le Niveau maximum ne peut dépasser Très Rare, cela signifie que le Lance-Flammes n'est pas disponible dans cette halte. En revanche, si Nukter se rend au stallite de Nâh, il a une petite chance de trouver l'objet de ses rêves, la Rareté passant de Rare à Très Rare.

Le Laniard, en revanche, est une arme typiquement nâhienne. La Rareté précisée dans le tableau s'applique donc directement : Commun/Peu Commun. Comme Nukter se trouve dans une halte, c'est la seconde valeur qui s'applique, soit Peu Commun. Le joueur de Nukter lance donc trois dés et doit obtenir au moins deux succès pour établir la présence certaine d'un Laniard dans ladite halte.

TABLEAUX RÉCAPITULATIFS

La dernière partie du supplément est une compilation, sous forme de tableaux, des biens, objets et types de matériel décrits pour le jeu Dark Earth depuis sa parution, le supplément Artefacts compris, bien entendu. Ces pages remplacent les tableaux du livret I de Dark Earth (pp. 97 — 98) et différent même quelque peu au niveau des prix, entièrement réactualisés. Les objets. TOUS les objets mentionnés dans les règles de Dark Earth ou dans les suppléments parus à ce jour, ont désormais une origine géographique, une rareté spécifique, une valeur fixée une fois pour toute, etc. N'hésitez pas à consulter régulièrement ces tables, que vous soyez MJ ou joueur.

Grâce à Artefacts, nous espérons que les groupes de PJ de Dark Earth seront encore plus personnalisés qu'auparavant, plus singuliers, plus uniques. Chaque fois que les PJ atteindront un nouveau stallite ou une Halte, ils sauront désormais qu'ils ont des chances d'y trouver un objet rare, voire unique.

De même, le MJ est parfaitement en droit d'allécher ses joueurs en décrétant que tel objet unique (exemple : La Harpe d'Esherine) se trouve en un lieu donné et, pourquoi pas, un des lieux des Carnets de l'Obscur ? Ne doutons pas que ce genre de rumeurs suffira à inspirer des expéditions de type « chasse au trésor ».

1. *Équipement de Fouineur*

2. *Équipement de Nourrisseur*

3. *Équipement de Bâtisseur*

4. *Équipement de Gardien du Feu*

5. *Équipement de Prôneur*

6. *Équipement de Marcheur*



ÉQUIPEMENT DE FOUINEUR

L'Alconia •
Les Bottes d'Oméro •
Les capes Sépia •
La Crécelle Mécanique •
Les Griffes de Sine •
La Grime •
La Harpe d'Esherine •
Les Libellules de Ramagen •
La Main Yoshi •
La Mozaïk •
La technique Petrucci •

LES PIÈGES

Les crachots •
Les distillateurs piégés •
Les filtres piégés •
Les grenouilles grises •
Les scies mécaniques •

LES POISONS

La conque du Levant •
Les crapauds de Cashmere •
Les flèches empoisonnées •
L'insidium •
La nielle •
Les poteries de l'Assommoir •
La Saponaire •

1

L'Alconia

Description :

Cette plante noire et grimpante est une véritable infection dans certaines régions d'Asia. Pour l'instant, la Roke a été épargnée mais plusieurs spécimens ont déjà été aperçus sur les murs de certains monastères. L'Alconia ressemble à du lierre, à ceci près que les feuilles sont grises et pour certaines proches du noir. L'Alconia se développe partout, sur n'importe quel support et ne craint que le feu.

Parmi les Marcheurs, une rumeur commence à prendre de l'ampleur. Elle décrit des individus ayant choisi de servir de support à l'Alconia. Ils se laissent recouvrir par le lierre et s'aventurent ainsi dans l'Obscur, totalement invisibles.

En contrepartie, ils risquent deux choses : la première, c'est de s'enflammer comme une torche. La seconde, la plus fréquente, est d'être privé d'oxygène et de mourir asphyxié. On ne peut pas s'endormir avec l'Alconia sur le corps. Il faut nécessairement le couper avant.

Quoi qu'il en soit, les boutures d'Alconia sont très recherchées. Utilisée avec prudence, cette plante peut devenir particulièrement efficace pour se mouvoir dans la nuit et dans l'Obscur.

L'autre utilisation de l'Alconia concerne l'escalade : en s'accrochant aux parois rocheuses, l'Alconia offre des prises permettant une escalade beaucoup plus aisée.



Technique :

Les boutures d'Alconia se transportent dans de petits sachets étanches et opaques. Dès que l'Alconia est plantée en terre, abondamment arrosée et laissée à l'air libre, elle possède la propriété étonnante de pousser en quelques heures (à la vitesse d'environ un mètre par heure). Les avantages conférés par la plante sont considérables :

Au niveau de la dissimulation, on ne peut rêver meilleur camouflage dans l'Obscur : un personnage recouvert d'Alconia bénéficie de 5 dés supplémentaire à tous ses tests d'Agilité + Camouflage et le seuil de réussite est automatiquement diminué de 1.

Au niveau de l'escalade, un grimpeur profitant des prises offertes par l'Alconia bénéficie automatiquement de 3 dés supplémentaires à ses tests d'Agilité + Grimper.

En revanche, l'utilisation intensive de la plante fait courir certains risques.

Tout d'abord, l'Alconia est hautement inflammable. La moindre étincelle enflamme instantanément la plante. Un personnage en train d'escalader l'Alconia ou pire, recouvert par ses ramifications, est soumis à des dommages de feu équivalent à un brasier (voir les règles du Feu, Livret 1 de Dark Earth, p.83).

Ensuite, il y a le risque d'asphyxie : un personnage recouvert d'Alconia doit effectuer toutes les heures un test de Résistance + Endurer contre un seuil de 2R. En cas d'échec, le personnage perd 2 Points de Vie. A la différence de certains gaz ou fumées irritantes, l'asphyxie liée à l'Alconia est absolument indolore. C'est pourquoi il est particulièrement dangereux de s'endormir lorsqu'on est recouvert d'Alconia.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Alconia
Catégorie de bien : Plantes et champignons
Origine géographique : Citadelle de Cashmere (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Rare
Prix : 80 Lux

Les bottes d'Omero

Description :

Elles sont en vente dans la plupart des stallites et sont utilisées en pratique par les Fouineurs travaillant dans les chantiers difficiles. Elles furent mises au point par Omero, contremaître au coeur tendre. L'homme en avait assez de perdre ses meilleurs travailleurs dans des accidents de chantier. Pour qu'ils puissent échapper à la chute d'une pierre ou aux dents d'une machine d'extraction, il fabriqua des bottes lourdes munies d'un mécanisme à ressort. En claquant les talons, ce mécanisme vous propulse d'un seul coup à bonne distance du danger.

Les bottes d'Omero sont, pour certains, une farce sans le moindre intérêt. Pour d'autres, c'est une manière comme une autre de s'échapper ou de bondir assez loin en cas de danger.

En tout cas, les Fouineurs ont tranché et ont adopté les bottes d'Omero pour les perfectionner selon leurs besoins. Certains s'en servent pour s'élever au-dessus d'un mur, pour franchir une rue d'un toit à l'autre, pour éviter l'assaut d'une créature de l'Obscur, etc. En dernier recours, les bottes d'Omero peuvent s'avérer très utiles.

Technique :

Les bottes d'Omero permettent à celui qui les porte, d'un simple claquement des talons, de se propulser dans les airs. Le saut peut atteindre un maximum de 5 mètres en hauteur et 7 mètres en longueur. Dans les deux cas, le sauteur doit réussir un jet d'Agilité pure contre un SR égal à 1. S'il échoue, il se réceptionne mal et encaisse 5 points de dégâts — il a droit à un test de Résistance pour limi-

ter les dommages. S'il échoue de manière grave (par une maladresse, c'est à dire en obtenant uniquement des 1 avec ses dés), il se fait très mal : 10 points de dégâts (il a quand même droit à un test de Résistance).
Ce saut inattendu peut permettre au « bondisseur » d'échapper à un éventuel agresseur, avant de recevoir un coup par exemple. Mais si l'agresseur connaît l'existence des Bottes d'Omero et s'attend à cette dérobade, le bondisseur ne peut échapper à la première attaque de son adversaire qu'en réussissant un jet d'opposition active en Agilité. Les bottes ne permettent d'effectuer qu'un unique saut. Après cela, le mécanisme à ressort doit être remonté, ce qui est relativement long : au minimum cinq minutes pleines.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Bottes d'Omero
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Très Rare
Prix : 40 Lux

Les capes Sépia

Description :

Elles ont été inventées dans un petit monastère côtier de la Roke. Pour se dissimuler dans l'Obscur, les habitants chassaient, la nuit venue, avec des capes teintées de l'encre sépia des seiches — pêchées en abondance dans la région.
Les capes Sépia furent rapidement adoptées par des Marcheurs de passage, si bien qu'au fil des années, le monastère en devint le fabriquant attitré. Aujourd'hui, malgré son prix élevé, la cape Sépia se trouve dans la plupart des stallites de la Roke.
Elle permet de se camoufler dans l'Obscur. En se recroquevillant dessous, on peut pratiquement devenir invisible. Une cape Sépia est malheureusement fragile et la moindre déchirure atténue son potentiel de dissimulation. Fouineurs et Marcheurs préfèrent généralement l'utiliser ponctuellement.
Il existe également des tuniques sur mesure calquées sur le même principe que les capes Sépia. Dans ce cas précis, il faut se présenter au monastère. Ces tuniques sont précieuses et sont conçues pour recouvrir le moindre tissu de peau, excepté les yeux naturellement. Elles sont également dangereuses car le sépia des seiches provoque parfois de graves maladies de peau.

Technique :

Dans l'Obscur, un personnage qui se recouvre d'une cape Sépia et reste immobile bénéficie de 4 dés supplémentaires pour tous ses tests d'Agilité + Camoufler. Pour le repérer, un animal, une créature ou un éventuel adversaire devra réussir un test d'opposition active entre ses propres Sens + Observer contre l'Agilité + Camoufler (bénéficiant de 4 dés supplémentaires, donc) du porteur de la cape.
Dans une zone d'ombre ou de pénombre (exemple : ruelles d'un stallite, abords d'une Halte), le bonus accordé n'est plus que de deux dés.
Dans une zone trop éclairée (comme un stallite, l'intérieur d'un bâtiment, etc.), la cape Sépia ne fournit aucun avantage.

Les capes sont très fragiles et doivent être rapiécées tous les mois — toutes les semaines, si elles sont utilisées fréquemment — pour conserver leur pouvoir camouflant. Pour les rapiécer, il faut réussir un jet de Techniques + Tissu (nouvelle compétence) contre un SR de 1.
En cas d'échec, le nombre de dés bonus accordés par la cape diminue de 1 (passant, par exemple, de 4 dés à 3 dés).

Les tuniques Sépia sont encore plus efficaces que les capes. Elles bénéficient des mêmes bonus de dés que les capes Sépia, mais n'ont pas la fragilité de ces dernières (ignorez la règle des rapiècements). En plus de cela, les tuniques confèrent automatiquement à leur porteur deux succès à tout jet d'Agilité + Camoufler, sauf en pleine lumière où leur avantage est nul. En revanche, comme elles sont portées plus longtemps que les capes, les tuniques font courir à ceux qui s'en vêtent un risque d'allergie.
Tous les mois, le porteur doit effectuer un jet de Résistance + Régénérer de SR 2. En cas d'échec, le personnage perd 1 point de vie et souffre d'un malus de +1 à tous ses seuils de réussite. Ce malus ne disparaît que lorsque le porteur retire sa tunique pour au moins une semaine et à condition de réussir un nouveau test de Résistance + Régénérer.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Cape sépia
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Balafre (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Commun /Peu Commun
Prix : 50 Lux

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Tunique Sépia
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Balafre (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 80 Lux

LA CRÉCELLE MÉCANIQUE

Description :

Ce curieux instrument fut inventé par un Prôneur phénicien, un illuminé répudié par la Marche des Lumières et vivant comme un mendiant dans la Ferraille. L'homme était persuadé depuis plusieurs années que le Noir-Nuage devait être dispersé par les vents, qu'il fallait les "domestiquer" afin qu'ils soufflent sur le Noir-Nuage et le dispersent. Serod, tel était le nom de ce Prôneur, s'était donc mis en tête de fabriquer des appeaux pour attirer les vents… Une démence qui lui valut son renvoi de la Marche des Lumières.

Une fois dans la Ferraille, il s'obstina et conçut plusieurs appeaux censés imiter les mugissements du vent. Le résultat ne fut pas exactement celui qu'il attendait. L'appeau devint une crécelle dont le bruit, strident et insupportable, vous vrillait les tympans au point de vous rendre fou. Serod s'attira bien vite les foudres des Ferrailleurs et échoua malencontreusement dans un concasseur.

Sa crécelle mécanique ne disparut pas avec lui. Plusieurs Ferrailleurs la perfectionnèrent afin d'en faire un instrument de défense. Aujourd'hui, on peut en acheter à la Ferraille à condition d'être Fouineur. Pour l'utiliser, il faut nécessairement se boucher les oreilles avec de la cire sous peine d'être soi-même assourdi par le bruit de la crécelle.

En règle générale, l'instrument est utilisé par les Copeaux pour disperser des attroupements. Certains Marcheurs en font également usage dans l'Obscur.

Technique :

Entendre l'abominable son de la Crécelle Mécanique peut avoir de fâcheuses conséquences. Dans un rayon de 50 mètres, tous personnages ou créatures dont les oreilles ne sont pas protégées par des boules de cire doit effectuer deux jets successifs :

D'abord, un jet de Trempe + Surmonter contre un SR de 3. Si le test échoue, la personne souffre terriblement et est saisie de terreur devant ce bruit insupportable. Tant qu'elle ne s'est pas éloignée de sa source, elle subit un malus de –2 dés à tous ses tests.

Le second test est un jet de Résistance + Endurer, contre un SR de 4. Si le jet est raté, la victime, assourdie, subit des malus de +2 à tous les seuils de ses tests de Sens. Si la victime n'a obtenu aucun succès à ce test, elle subit une surdité partielle définitive et perd alors 1 point définitif dans la Capacité Sens, non récupérable de manière naturelle.

Un individu protégé par des boules de cire (ou équivalent) bénéficie de 4 dés supplémentaires à lancer pour ces différents jets.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Crécelle Mécanique
Catégorie de bien : Outils de Fouineurs
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun /Rare
Prix : 25 Lux

LES GRIFFES DE SINE

Description :

Dans plusieurs stallites, et en particulier Phénice, les rats se sont adaptés. Depuis le Grand Cataclysme, leurs griffes et leurs dents sont devenues des armes redoutables. Des Ferrailleurs de Phénice ont alors inventé les griffes de Sine, du nom de leur créateur. Ce Fouineur en avait assez de glisser et de s'écorcher sur les épaves rouillées des Dépotoirs. Il a donc mis au point des bottes mais également des gants pour pouvoir s'ancrer solidement sur le métal et par extension, toute surface difficile. Pour ce faire, on garnit les semelles ou la surface des gants de petites dents de rat. Les griffes de Sine commencent à se généraliser. Non seulement, elles rendent plus facile la progression et l'équilibre sur des terrains difficiles mais elles permettent aussi de se défendre. Parmi les Ferrailleurs, on ne compte plus les hommes et les femmes balafrées par une griffe de Sine.

Technique :

Les Griffes de Sine offrent à leur utilisateur un bonus de –2 à tous les seuils d'Agilité + Grimper, bonus limité à –1 au SR si l'escalade est tentée sur une surface plane ou totalement verticale.

En outre, les Griffes constituent des armes intéressantes, un peu équivalentes aux Écorcheurs.

L'utilisateur doit créer une nouvelle compétence (Griffes), rattachée à l'Aptitude Arts Martiaux. Elle sera au minimum égale à sa compétence Manople ou Écorcheur (au choix), s'il la possède. Les dégâts des Griffes de Sine sont : Dommages – 1 (+ Force de l'utilisateur).



CARACTÉRISTIQUES

Nom : Griffes de Sine
Catégorie de bien : Outils de Fouineurs
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun /Rare
Prix : 30 Lux

La Grime

Description :

Fedi, bouffon talentueux du cirque d'Orchaos de Phénice, en avait assez de vivre dans l'ombre de Zungaro. Une nuit, il décida de plier bagage et de s'enfuir dans l'Obscur avec un convoi de Marcheurs. L'expédition fut massacrée par une Maraude. Fedi, épargné pour amuser les Maraudeurs, vécut un enfer pendant près de trois ans. Défiguré, amputé d'une jambe pour avoir raillé le chef de la Maraude, il parvint néanmoins à s'échapper et à rejoindre Phénice avec une seule obsession : faire payer à Zungaro qu'il tenait pour responsable de sa déchéance. La Grime naquit ainsi, pour permettre à Fedi de survivre.

De quoi s'agit-il ? D'une boîte en bois blanc, contenant ce qui se fait de mieux pour se grimer et se déguiser. Une multitude d'accessoires pour se travestir, testés par Fedi afin d'approcher Zungaro.

Le bouffon vendit une vingtaine de « Grimes » avant d'être repéré par Zungaro. Ce dernier le fit assassiner mais les Grimes existent toujours. Aujourd'hui, un Fouineur qui parvient à récupérer l'une d'entre elle est assuré de pouvoir passer pour n'importe qui. Fedi inventa de nombreux secrets de fabrication pour imiter la chair, pour mettre au point des nez factices ou des cheveux plus vrais que nature. On prétend que la moitié des Grimes sont encore à Phénice et que quatre d'entre elles sont à vendre.

Technique :

Un personnage doué dans l'art de l'Influence a plus de chance de tromper son entourage qu'un novice en la matière. Concrètement, un personnage utilisant la Grime doit effectuer un jet de Prestance + Influencer s'il veut se faire passer pour un autre. Il ajoute 2 au résultat de ce test et obtient un total qui représente le seuil que quiconque connaissant la personne imitée devra obtenir pour réaliser la supercherie. Le test effectué par l'observateur est un jet de Sens + Observer.

Exemple : *Kaoss, le Fouineur, veut se faire passer pour le Prôneur Jubé. Grâce à sa Grime, il se constitue un masque plus vrai que nature. Kaoss obtient 2 succès à son jet de Prestance + Influencer, ce qui lui fait un total de 4 au seuil de « Tromperie ». Quiconque connaissant bien le Prôneur Jubé devra obtenir 4 succès à un test de Sens + Observer pour se rendre compte de la supercherie.*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Grime
Catégorie de bien : Prothèses
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / Très Rare
Prix : 150 Lux

La Harpe d'Esherine

Description :

Cet objet unique fait l'objet de quêtes ininterrompues depuis près de vingt ans. De nombreux Marcheurs se sont lancés sur les traces de cette harpe que l'on prétend enchantée. Mais jusqu'ici, personne ne l'a retrouvée ni même aperçue.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Harpe d'Esherine
Catégorie de bien : Instruments de musique
Origine géographique : Chaudron des Enfers (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : -- / Très Rare (objet unique)
Prix : 3000 Lux

La légende d'Esherine est née dans le Chaudron des Enfers. Elle raconte l'histoire d'une famille, des gens simples et courageux, qui avaient décidé de quitter Phénice pour rejoindre la mer.

Parmi les quatre enfants se trouvaient une jeune fille âgée de seize ans et baptisée Escherine. Sa beauté et sa grâce n'étaient rien en comparaison de son talent de harpiste. Elle jouait si bien de cet instrument que les Prôneurs phéniciens avaient exigé qu'elle rejoigne la Marche des Lumières. Cette injonction précipita le départ de la famille. Une nuit, les parents et leurs enfants quittèrent Phénice en espérant rallier les Chutes de Gibraltar. Malheureusement, le destin transforma ce voyage en cauchemar et forgea la légende d'Escherine. On prétend que la famille fut attaquée par des créatures de l'Obscur — les rumeurs ne disent pas lesquelles. L'attaque fut impitoyable et, en quelques minutes, il ne resta de cette famille qu'une enfant et sa harpe. Escherine se mit alors à jouer et la musique, si sublime, enchanta les assaillants. Elle ne cessa de jouer qu'au bout de dix-huit heures, lorsque ses doigts en sang ne furent plus capables de pincer les cordes. Alors, les créatures attaquèrent, l'assassinèrent et emportèrent l'instrument…

Aujourd'hui, on prétend que cette harpe serait capable d'ensorceler les créatures de l'Obscur, que les cordes rougies du sang d'Escherine donneraient au harpiste le pouvoir d'apaiser et peut-être même de contrôler des créatures.

Les dernières rumeurs font état d'une Maraude d'un genre très particulier, d'une Maraude constituée exclusivement d'Écorchés et transportant, telle une relique, un instrument qui ressemble à une harpe…

Technique :
La Harpe d'Esherine est un Artefact tellement légendaire que nous laissons au MJ le soin de définir ses « pouvoirs » exacts, pourquoi pas avec son ou ses joueurs. Cela permettra de laisser planer un mystère autour de l'objet. Nous vous incitons, néanmoins, à ne pas doter la harpe de capacités surnaturelles démesurées. Un simple effet de fascination empêchant les créatures de l'Obscur d'attaquer serait déjà une belle chose.

Voici une suggestion : un individu peut se servir de cette Harpe à condition de savoir jouer de l'instrument. Dans ce cas, il a le droit d'effectuer un test de Prestance + Influencer. Si le test est réussi, les créatures de l'Obscur écoutent la mélodie sans attaquer. Au MJ de voir, maintenant, si la harpe ne fascine qu'un certain type de créature (des Écorchés, par exemple).

Les libellules de Ramagen

Description :
Ces libellules ont été utilisées par le Nourrisseur Ramagen lorsqu'il découvrit leur processus de reproduction. En effet, il avait remarqué qu'un mâle pouvait retrouver une femelle à l'odeur, et ce d'un bout à l'autre d'une coulée nourricière. Il observa le comportement de la femelle et découvrit qu'elle demeurait parfaitement immobile afin de sécréter une essence capable d'attirer le mâle.
Ramagen utilisa une première fois le phénomène avec ses enfants. Ils se cachaient dans l'une des coulées avec une libellule femelle en attendant que le père les retrouve en suivant le mâle.
La technique a été perfectionnée et surtout gardée secrète. Ramagen veut bâtir sa fortune avec ses libellules et les vend à des Fouineurs capables d'acheter le prix fort ses merveilleux insectes.

En pratique, la libellule de Ramagen peut rendre d'inestimables services pour pister quelqu'un, à condition, bien sûr, de pouvoir déposer un spécimen femelle sur la personne ou dans le véhicule traqué puis de laisser le mâle vous conduire vers la cible (Ramagen utilise un fil, attaché à son doigt et à une patte de l'insecte).

Technique :
Si l'utilisateur des libellules de Ramagen a pu déposer une femelle à proximité de la personne ou la chose qu'il piste, il lui suffit de réussir un jet de Survie + Libellules (Animaux) pour inciter l'insecte à rechercher la femelle. Un succès suffit pour progresser dans la bonne direction. Un nouveau test doit être effectué toutes les heures. En cas d'échec, l'insecte n'a pas suivi la bonne direction (peut-être est-il attiré par une autre femelle ?). Lors du prochain test, le seuil est augmenté de +1 (cumulatif). La libellule mâle peut percevoir les phéromones femelles dans un rayon maximum de 30 km.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Libellules de Ramagen
Catégorie de bien : Insectes
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 80 Lux (le couple de libellules)

La Main Yoshi



Description :
Cet objet est né dans le Ghetto oriental de Phénice. Son créateur, Yoshi, passait pour l'un des meilleurs artisans de sa génération, jusqu'au jour où sa fille, éprise d'un Fouineur, fit savoir qu'elle abandonnerait le Ghetto pour la Première Marche. Yoshi, profondément attaché à sa fille, décida de lui léguer un objet afin qu'elle ait de meilleures chances de survie. Il se retira du monde et conçut la Main Yoshi, une merveille d'inventivité.
La Main Yoshi est un exosquelette à l'usage de la main, un gant de métal et de cuivre. De petits mécanismes d'horlogerie — logés dans le métal pour que les chocs ne puissent pas les endommager — assurent à cet instrument une parfaite coordination

avec les doigts et le poignet de l'utilisateur. En pratique, la Main Yoshi renferme cinq pouvoirs particuliers, un pour chaque doigt.

- l'Auriculaire : il permet l'utilisation d'un passe-partout — amélioré chaque année par les plus grands Fouineurs de Phénice.
- l'Annulaire : il renferme quatre capsules fumigènes — secret de fabrication de la Diaspora nippone.
- le Majeur : il permet d'actionner une petite tête en diamant afin de couper le verre et autre surface délicate.
- l'Index : lançat miniature qui il permet le tir de fléchettes, empoisonnées ou non.
- le Pouce : il permet de lancer un grappin avec un filin métallique de 5 m. de longueur.

Aujourd'hui, l'atelier Yoshi du Ghetto oriental de Phénice est le seul à fabriquer l'objet, sur mesure et après une enquête sur l'acheteur. On exige seulement du futur propriétaire qu'il ne soit pas connu pour proxénétisme (Yoshi avait la hantise que sa fille finisse comme une enfant de Nux) et surtout qu'il ait vécu à Phénice comme Fouineur. Une à deux mains Yoshi sont fabriquées chaque mois. L'achat permet de se présenter une fois par an à l'atelier pour bénéficier gratuitement des dernières innovations. Dans cet atelier, les descendants de Yoshi tiennent une liste précise des acheteurs et de leurs visites.

Technique :

● *Auriculaire : Passe-partout.*

L'auriculaire de la Main Yoshi peut, potentiellement, ouvrir toute les serrures de type classique. Il ne fonctionne pas , en revanche, pour les serrures sophistiquées, comme les serrures électroniques de l'Avant, par exemple. Plutôt que d'effectuer le test réclamé par le MJ pour crocheter une porte (en général, un test d'Agilité de seuil élevé ou un test de Techniques + Métal), le personnage qui utilise l'Auriculaire de la Main Yoshi a le droit d'effectuer, à la place, un simple test d'Agilité. S'il obtient au moins deux réussites à ce test, la serrure est crochetée, quelle que soit sa complexité. Si le test échoue, en revanche, l'utilisateur ne peut plus se servir de l'Auriculaire pour tenter d'ouvrir la porte et doit faire appel à une autre technique. Il ne pourra utiliser l'Auriculaire sur cette même serrure qu'après une mise à jour effectuée à l'atelier Yoshi.

● *Annulaire : Capsules fumigènes.*

L'Annulaire Yoshi, sur une simple pression d'un minuscule mécanisme situé dans la paume, peut projeter jusqu'à quatre capsules fumigènes avant de devoir être rechargé. Ces capsules, extrêmement efficaces, sont projetées jusqu'à une distance de vingt mètres — mais de nombreux utilisateurs les projettent à leurs propres pieds pour se dissimuler. En se brisant sur le sol ou toute autre surface, chaque capsule libère un nuage gris d'environ cinq mètres de diamètre. Quiconque se trouve à l'intérieur bénéficie d'un camouflage accru et lancera quatre dés supplémentaires pour tous ses tests d'Agilité + Camouflage. Tout individu cherchant à repérer un personnage dissimulé dans le nuage devra réussir une Opposition Active entre ses Sens + Observer et l'Agilité + Camoufler (amélioré de 4 dés, donc) du personnage camouflé. Le nuage se dissipe après trois Passes de Combat.

● *Majeur : Diamant.*

La tête de diamant du Majeur de la Main Yoshi peut rayer ou trancher pratiquement n'importe quelle surface. Les vitres et autres miroirs sont automatiquement découpés et sans bruit. Pour ce qui est du métal, un test de Force + Forcer est nécessaire, contre un seuil variant de 2R à 5R (fixé par le MJ, une seule tentative autorisée) selon l'épaisseur du métal. Le Majeur Yoshi ne peut être endommagé (voir plus loin) que lorsqu'il est utilisé pour découper du métal, jamais du verre.

● *Index : Lançat.*

L'Index Yoshi fonctionne comme un lançat presque traditionnel. Son avantage est sa discrétion et sa miniaturisation, qui se fait au détriment d'une certaine fragilité (voir plus loin). Pour déterminer son Potentiel de Combat, le porteur de la Main Yoshi fait appel à la somme Arts Martiaux + Lançat (à défaut, Arts Martiaux uniquement). Reprenez la Portée et les Dommages du lançat classique. L'Index contient cinq fléchettes, en général empoisonnées (voir les Poisons, plus loin).

● *Pouce : Grappin.*

Le grappin, dont la pointe est, elle aussi, en diamant, peut se planter dans n'importe quelle surface. Sur les cinq mètres de longueur du filin métallique, l'utilisateur bénéficie de bonus à ses jets d'Agilité + Grimper, traduit en terme de seuil : le SR est diminué de 2 (Exemple : si le MJ a fixé un seuil de 4 pour le jet d'Agilité+Grimper, le porteur de la Main Yoshi doit simplement obtenir 2 réussites). Si le SR modifié du jet tombe à zéro ou moins, l'utilisateur du Pouce Yoshi réussit automatiquement l'escalade.

***Remarque :** La Main Yoshi est une petite merveille de mécanique, mais elle demeure relativement fragile. Ainsi, chaque fois que l'utilisateur se sert d'un doigt, il court le risque de l'endommager. S'il obtient une Maladresse, le doigt en question est abîmé et restera inopérant jusqu'à ce qu'il soit réparé. La réparation ne peut avoir lieu que dans l'atelier Yoshi, où on lui demandera 15 Lux par doigt endommagé.*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Main Yoshi
Catégorie de bien : Prothèses (*)
(*) La Main Yoshi ne remplace pas une main humaine, elle la recouvre simplement. Son aspect extérieur, néanmoins, est celui d'une prothèse traditionnelle.
Origine géographique : Atelier Yoshi (Phénice, Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare (**)/--
(**) Uniquement disponible dans l'atelier Yoshi. Contrairement à d'autres objets, chaque PJ a le droit d'effectuer un test de disponibilité (voir « Mode d'Emploi du supplément » p.5). De plus, si le PJ est un Fouineur de Phénice, le seuil à atteindre est diminué de 2 (concrètement, le PJ Fouineur ne doit obtenir que 2 réussites). Chaque PJ ayant réussi le test de disponibilité a convaincu les artisans de l'atelier, qui acceptent de lui vendre la Main Yoshi
Prix : 300 Lux

La Mozaïk

Description :

Il s'agit d'une toge (avec capuche) très particulière, fabriquée dans un petit stallite d'Asia dans la région du stallite de Cashmere. Elle est constituée uniquement de petits morceaux d'émail, assemblés comme les perles d'un collier. Ces morceaux d'émail esquissent des motifs différents selon le souhait du porteur. En agitant la toge, les petits morceaux d'émail se tournent dans un sens ou un autre. On peut ainsi avoir une toge imitant la couleur grise de la roche ou bien l'ocre sombre du chaos.

Être vêtu d'une Mozaïk, c'est avoir une véritable capacité de mimétisme. Le prix de chaque robe varie en fonction des options disponibles, c'est-à-dire du nombre d'environnements imitables. Chaque morceau d'émail peut avoir jusqu'à dix facettes — les plus rares et les plus longues à fabriquer.
Il est difficile de trouver une Mozaïk à l'achat. L'objet est convoité par tous les Marcheurs et chaque exemplaire fait l'objet d'expéditions pour s'en emparer le premier. Leurs propriétaires sont également très discrets lorsqu'il s'agit de l'utiliser.

En pratique, la Mozaïk améliore votre capacité de dissimulation. La capuche permet de se fondre totalement avec le décor environnant à condition de rester immobile. Contrairement aux capes Sépias, les Mozaïk ont l'avantage d'être utiles dans une clarté crépusculaire.

Technique :

Si le porteur de la Mozaïk reste immobile, il bénéficie de 4 dés supplémentaires à tous ses tests d'Agilité + Camoufler, dans l'Obscur comme ailleurs. En plus de cela, si la luminosité ambiante demeure relativement basse (palette allant de l'obscurité totale à la clarté crépusculaire), le porteur de la Mozaïk ajoute automatiquement deux succès à ce même test d'Agilité + Camoufler + 4 dés.

Pour repérer un individu ainsi camouflé, il faut réussir un jet de Sens + Observer contre un SR égal au nombre de réussites du jet d'Agilité + Camoufler du porteur de la Mozaïk (+2 si ce dernier bénéficie de la pénombre).

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Mozaïk
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Citadelle de Cashmere (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 90 Lux

La technique Petrucci

Description :

Rappelons que Petrucci, duc du silence, est capable avec ses sbires de rester immobile, pendant des heures, dans le Mausolée afin d'imiter les victimes de la première éruption (voir Phénice, page 32). La technique Petrucci a été enseignée à plusieurs Fouineurs pour devenir un art de la dissimulation.

Ceux qui peuvent aujourd'hui passer plusieurs semaines auprès du duc du silence sont capables de rester immobiles, dans l'ombre, en maîtrisant leur respiration. La technique s'est étendue à l'Obscur et certains Marcheurs commencent à la mettre en pratique.

On prétend que certains se recouvrent de suie et dorment dans un état proche de la catalepsie. Ils passent ainsi pour des cadavres et sont ignorés par les créatures de l'Obscur — l'odeur de la suie trompe leur odorat.

Si un Fouineur veut apprendre la technique Petrucci, il doit nécessairement le faire auprès du duc du silence ou l'un de ses disciples. Auprès de Petrucci, l'enseignement est gratuit. Pour des disciples qui ont quitté le Mausolée, la technique a un prix…

Technique :

La technique Petrucci permet de bénéficier d'une diminution de –2 aux seuils de tous les tests d'Agilité + Camoufler, que ce soit dans l'Obscur ou dans un stallite.
La technique s'apprend en un mois.

Si le bénéficiaire de cette technique s'enduit d'une suie spéciale, mélange de suie, de terre et de cendres de rueg, il peut lancer 2 dés supplémentaires à son test d'Agilité + Camoufler.

Une personne qui ne prête pas attention à un « Petruccien » immobile ne le remarquera pas si ce dernier a obtenu au moins un succès à son test d'Agilité + Camoufler.

En revanche, si l'observateur cherche spécifiquement à repérer le Petruccien, il faudra procéder à une Opposition Active entre le Sens + Observer de l'observateur et l'Agilité + Camoufler du Petruccien.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Technique Petrucci
Catégorie de bien : Outils de Fouineurs
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 100 Lux

LES CRACHOTS (PIÈGE)

Description :

Ces crapauds dont la piqûre peut paralyser un homme de petite taille s'utilisent depuis peu. Comparé à la grenouille grise, le crachot a l'avantage de pouvoir effrayer les intrus avec son cri puissant (on croit généralement avoir affaire à un animal bien plus gros…). Ceci étant, sa piqûre est redoutable.
Loin des marais, les crachots dépérissent rapidement. Leur rareté explique sans doute leur prix élevé. Acheter un crachot vous oblige également à prendre des précautions. Les lâcher et éventuellement les récupérer à votre retour justifie le port de gants et d'un filtre pour la protection du visage.

En règle générale, les autorités voient d'un très mauvais oeil l'utilisation des crachots dans l'enceinte d'un stallite. Lorsque l'un d'entre eux s'échappe, il peut provoquer un début de panique (notamment pour les crachots qui crachent un venin toxique). La contrebande de crachot a encore de beaux jours devant elle.

Technique :

On distingue deux types de Crachots :

- *Les premiers,* ***verdâtres,*** *sont dotés d'une salive paralysante*

- *Les seconds,* ***rouges,*** *empoisonnent leurs victimes par leurs crachats acides.*

Les caractéristiques des Crachots sont fournies ci-contre. Rappelons qu'un Crachot est véritablement énorme, sa longueur avoisinant les 70 cm.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Crachot
Catégorie de bien :
Animaux
Origine géographique :
Roke
Rareté (Stallite/Halte) :
Rare / Peu Commun
Prix : 25 Lux

LE CRACHOT

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4
- FORCE 1
- HARGNE 3 / AGRESSER 4, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 1, CONTRÔLER 1
- SENS 2 / OBSERVER 2, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES
Langue paralysante (*)	+1 + Paralysie
Crachat acide (**)	+2 + Poison

(*) Crachot vert uniquement. Attaque au corps à corps uniquement.
(**) Crachot rouge. Portée du crachat = 10 mètres.

Si la victime est blessée par l'une ou l'autre des attaques précédentes (perte d'au moins un point de Vie), elle subit les effets des poisons. Selon qu'il s'agit du Crachot vert ou rouge, le type de poison n'est pas le même. Les caractéristiques de la salive paralysante et du crachat acide empoisonné sont les suivantes :

LANGUE PARALYSANTE

Virulence : 6
Période : 2 Passes
Dispersion : -1 par test
(voir Livret I de Dark Earth, p.83)

Si la victime subit des points de dégâts, elle est paralysée durant un nombre de minutes égal au nombre de points de vie perdus.

CRACHAT ACIDE

Virulence : 7
Période : 5 Passes
Dispersion : -2 par test.

VIE : 8
ENERGIE : 0

Remarques : *Quand un individu s'approche d'un Crachot, faites procéder à un test de Sens + Observer de seuil 2R pour l'animal. Si le test est réussi, le crachot pousse un énorme coassement pour effrayer l'intrus. Ce cri est tellement puissant que l'individu, s'il n'a jamais rencontré de crachot, doit réussir un jet de Trempe + Surmonter contre un SR 2. En cas d'échec, l'intrus doit immédiatement rebrousser chemin, sous peine de subir un malus de –2 dés lors de la prochaine Passe de combat. Un individu qui se retrouve à moins de 10 mètres d'un Crachot est automatiquement attaqué. Additionner la Capacité Hargne au talent Agresser pour déterminer le potentiel de combat du crachot. Sur ce total, le Crachot consacre automatiquement 3 dés à l'initiative, le reste étant entièrement attribué à l'attaque, jusqu'à ce que la créature soit blessée. Dans ce cas, les dés restant (après l'initiative) sont répartis pour moitié à la défense, pour moitié à l'attaque.*

LES DISTILLATEURS PIÉGÉS (PIÈGE)

Description :

Si le meilleur moyen de piéger un distillateur consiste à l'enduire ou à y verser du poison, les Fouineurs ont perfectionné quelques techniques redoutables.

Sachant que tout distillateur se doit de fonctionner à vapeur, on choisira de piéger l'huile de rueg afin de provoquer une explosion. Certains Marcheurs ont laissé leurs mains et parfois leur vie dans l'explosion soudaine de leur distillateur.

On peut également le trafiquer de manière à ce que l'eau ne soit absolument pas distillée et que le Marcheur puisse croire le contraire. Certains ont été victimes de graves intoxications par ce biais. Au goût, on peut éventuellement déceler la supercherie mais il arrive souvent que l'eau empoisonnée ne soit pas plus imbuvable qu'une autre.

Technique :

Seul un test de Sens + Observer de seuil 3R peut permettre de réaliser qu'un distillateur est piégé avant de s'en être servi. C'est le MJ qui effectue ce test, à l'insu du PJ concerné. Si le PJ précise explicitement qu'il observe son distillateur pour une raison ou une autre, le seuil passe à 1R. Les effets de l'utilisation d'un distillateur piégé varient selon les modèles :

- ***Distillateur empoisonné :*** *Après avoir bu l'eau distillée, la victime est soumise à un poison dont les caractéristiques sont les suivantes (voir Livret 1 de Dark Earth, p. 83) : Virulence 4, Période 5 Passes, Dispersion : -1 par test.*
- ***Distillateur explosif :*** *Au moment où le distillateur est allumé, il explose, soumettant son utilisateur à 8 points de dégâts. L'armure protège contre ces dégâts et l'utilisateur a le droit à un jet de Résistance.*
- ***Distillateur inefficace :*** *La victime ne se rend pas compte que son distillateur ne fonctionne pas et boit de l'eau plus ou moins empoisonnée. Les effets sont les suivants : Poison de Virulence 3, Période 1 jour, Dispersion : 0. Les autres effets secondaires sont des nausées, des vomissements et un malus de –1 dé pour tous les tests d'Agilité et de Sens. L'empoisonnement, une fois clairement établi, peut être soigné par la réussite à un jet de Technique + Corps de SR 4 (1 jet par jour maximum autorisé).*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Distillateur piégé
Catégorie de bien : Distillateur
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix : 50 Lux

LES FILTRES PIÉGÉS (PIÈGE)

Description :

En règle générale, pour se débarrasser d'un Marcheur, le meilleur moyen consiste à piéger son filtre ou son distillateur. Un tel procédé représente un interdit majeur au sein des communautés de Marcheurs. Piéger un filtre, c'est s'attaquer à l'instrument sacro-saint de la profession. Mais les Fouineurs, eux, ont beaucoup moins d'état d'âme. Et pour éliminer un Marcheur, rien ne vaut le filtre piégé... De nombreux moyens ont été mis au point pour faire d'un filtre un instrument mortel. Le plus simple consiste naturellement à le fragiliser pour qu'il devienne inutilisable au beau milieu de l'Obscur. Mais il existe d'autres moyens, plus radicaux et surtout plus vicieux, dont le plus célèbre est sans doute le Masque du Défunt. Ce nom désigne ces filtres qui soudain se bouchent et surtout se soudent à votre visage. En réalité, le filtre a été enduit d'une fine couche de sève d'Ébecus, un arbuste qui pousse dans l'Obscur. La sève s'active en fonction de l'humidité ambiante. Votre sueur va agir comme agent et provoquer une réaction chimique : le filtre se scelle irrémédiablement à votre peau et, à moins de vous écorcher vif, vous mourrez d'asphyxie. Le Masque du Défunt agit naturellement dans les moments de stress... Si vous croisez certains Marcheurs qui n'enlèvent jamais leur filtre, ne vous étonnez pas : ils ont été victimes du Masque du Défunt.

Technique :

Le Masque du Défunt se scelle au visage dès que la victime échoue à un jet de Trempe + Surmonter. Lorsque ce genre d'échec se produit, en effet, la victime se met à suer, ce qui active la colle du Masque.

Lorsque le Masque du Défunt est collé au visage d'une victime, le seul moyen de l'ôter est d'arracher la peau du visage en réussissant un test de Force + Forcer contre un SR 2. La personne ainsi écorchée perd 1 point définitif et non récupérable dans la Capacité Prestance, et subit définitivement un malus de +2 au seuil de tous ses jets de Prestance + Séduire.

Le Masque, en outre, provoque une lente asphyxie. Consultez les règles sur l'Asphyxie, p. 82 du Livret 1 de Dark Earth. L'Asphyxie du Masque du Défunt possède les caractéristiques suivantes : Seuil de réussite à obtenir (test de Résistance + Endurer) : 1R Fréquence des jets à effectuer : 1 heure (et non pas une Passe)

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Masque du Défunt
Catégorie de bien : Filtres
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 100 Lux

LES GRENOUILLES GRISES (PIÈGE)

Description :

À la saison de la Chaleur, sur les rives du Fleuve des Âmes Perdues, s'éveillent les grenouilles grises (Nâh, page 52). Certains Tolérés ont su mettre à profit le danger représenté par ces grenouilles. Il suffit pour cela d'en capturer quelques spécimens puis de les placer dans un endroit que l'on désire protéger. En règle générale, la présence d'un intrus agite les grenouilles grises qui commencent à bondir dans toutes les directions. Pour peu que l'intrus en question panique, les sauts se durcissent et la grenouille grise devient un projectile en puissance.

Depuis quelques années, Fouineurs, Marcheurs et Nourrisseurs achètent les grenouilles grises dans les Haltes. Leur commerce se généralise, en particulier pour la protection des convois. Dans ce cas précis, les Marcheurs adoptent la stratégie suivante : une fois à l'abri dans les chariots ou autre abri local, on lâche les grenouilles grises autour du campement. Elles ne manqueront pas de donner l'alerte si quelqu'un tente de franchir leur périmètre. La plupart des grenouilles disparaissent au cours de la nuit si on les lâche dans l'Obscur. Par souci d'économie, certains Marcheurs préfèrent les utiliser à l'entrée d'une grotte ou dans un espace clos.

Depuis peu, les autres castes s'intéressent aux grenouilles grises. À Phénice, certains Prôneurs n'hésitent plus à protéger leur domicile de la sorte.



Technique :

Lorsqu'un intrus s'approche à moins de dix mètres d'un groupe de grenouilles grises, ces dernières s'affolent, effectuant des bonds à répétition très dangereux, la peau de la grenouille grise étant aussi dure que du bois. En général, il faut acheter dix grenouilles pour constituer un piège dangereux. Chaque groupe de dix grenouilles grises soumet l'intrus à 3 Passes de 4 points de dégâts chacune. L'armure protège contre ces dégâts et la victime a le droit à un jet de Résistance.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Grenouilles Grises
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : Nâh (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu commun / Rare
Prix (les 10 grenouilles) : 30 Lux

LES SCIES MÉCANIQUES (PIÈGE)

Description :

Ce célèbre outil du quartier de la Ferraille, à Phénice, est devenu un piège redoutable. Sur le même principe — une lame circulaire libérée par un mécanisme d'arbalète — on peut le placer dans le sol ou à hauteur du cou. L'aire d'effet des scies mécaniques étant réduite, les Marcheurs en usent rarement. En revanche, dans les stallites, le système a fait ses preuves, en particulier pour la protection des portes.

Technique :

Toute la difficulté pour les scies mécaniques consiste à poser correctement le piège. Si le piège est bien posé, il est redoutable.

Pour installer des scies mécaniques sur une porte ou un passage, il faut réussir un test de Techniques + Métal de SR 3. C'est le MJ qui effectue le test, sans montrer le résultat au PJ, qui ne peut pas savoir par avance si le piège va fonctionner ou pas. Si le test échoue, le piège ne se déclenchera pas. Si le poseur obtient un échec catastrophique, il subit lui-même les effets de son piège (voir plus loin). Si le jet est réussi, la prochaine personne qui ouvrira la porte ou empruntera le passage subira de lourds dégâts, à moins d'avoir repéré le piège par avance (jet de Sens + Observer contre un seuil de 4R, ou 2R si la victime, pour une raison ou une autre, est particulièrement vigilante).

Quand les scies mécaniques se déclenchent, elles exposent leur victime à 10 points de dégâts (l'armure protège et la victime a le droit à un test de Résistance).

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Scies Mécaniques
Catégorie de bien : Pièges
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Très Rare
Prix (les 10 grenouilles) : 65 Lux

LA COQUE DU LEVANT (POISON)

Description :

Avant le Grand Cataclysme, ce fruit poussait aux Indes, à Ceylan et en Malaisie. Ses petites baies contiennent une substance très toxique : la picrotoxine. Ce poison est extrêmement violent. Il agit sur le cerveau et sur le cœur en provoquant l'excitation, puis l'incoordination des membres jusqu'à la paralysie. À dose mortelle, le corps est immobilisé dans la position du dernier souffle.

La coque du Levant serait cultivée dans la Nouvelle Calcutta mais personne ne peut l'affirmer. En revanche, il est connu que la coque du Levant a été apportée dans la Roke par le mystérieux Konkal. Les Konkalites sont les seuls, en pratique, à utiliser la picrotoxine, et ce, dans des proportions infinitésimales.

Certains Fouineurs ont prétendu posséder un tel poison mais sa virulence est telle que tous les stallites ont depuis longtemps déclaré cette substance illégale. Ceux qui sont soupçonnés d'en posséder sont arrêtés et interrogés.

Si vous essayez de vous procurer la picrotoxine, soyez d'une extrême prudence. D'une part, ceux qui prennent le risque d'en vendre s'entourent d'une multitude de précautions et sont très difficiles à approcher. D'autre part, le Konkal, dit-on, n'apprécierait pas du tout de perdre son monopole sur une telle substance...

Technique :

La Coque du Levant est un des poisons les plus foudroyants qu'on puisse trouver sur Sombre-Terre. Consultez les règles sur les Poisons, p.83 du Livret I de Dark Earth. Ses caractéristiques de la Coque du Levant sont les suivantes :

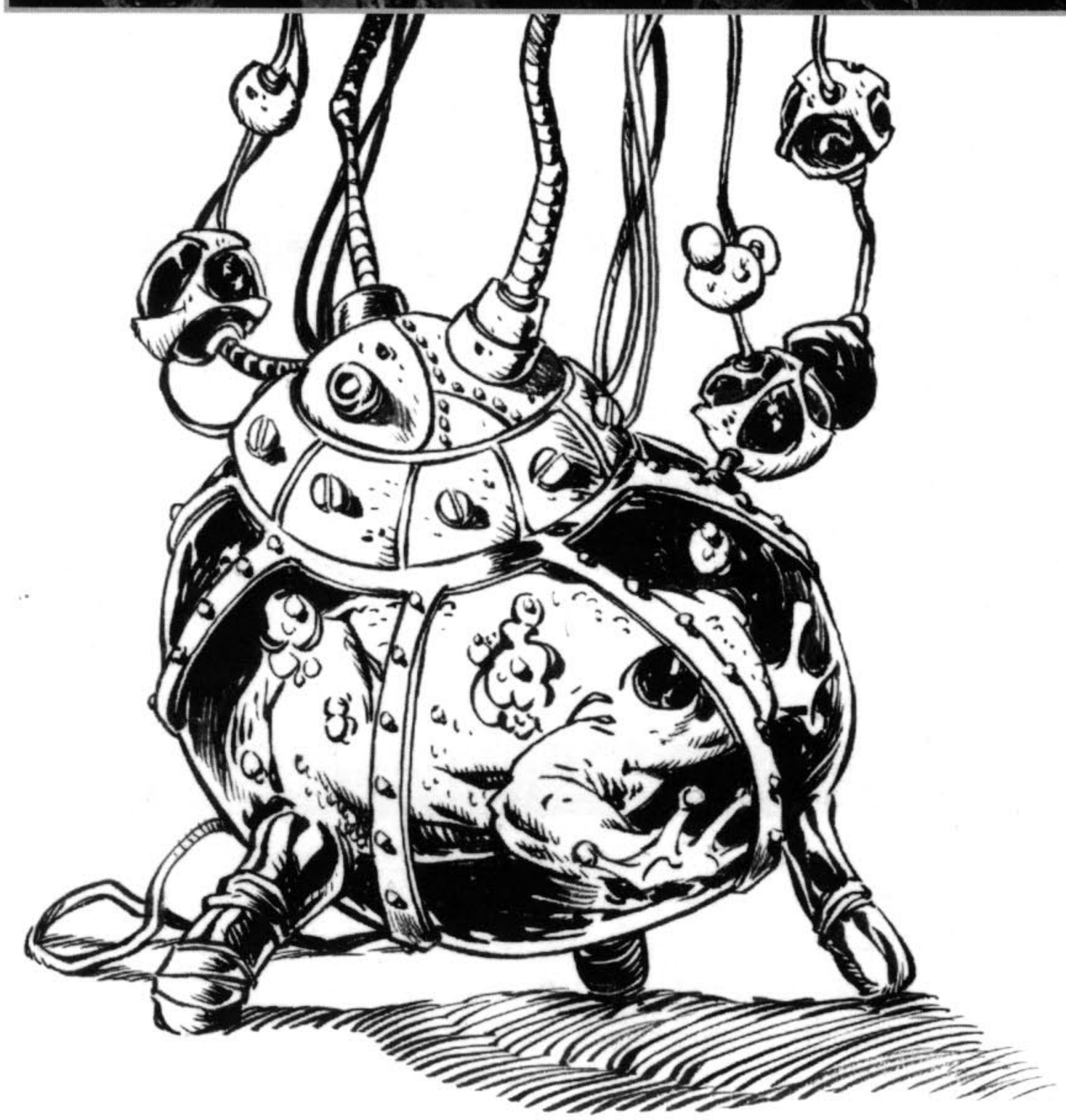
- ***Virulence :** 8*
- ***Période :** 3 Passes*
- ***Dispersion :** 0*

Il est à noter qu'il existe un antidote à ce terrible poison. Une dose de cet antidote est vendue au minimum 100 Lux. Une fois l'antidote absorbé, la Virulence du Poison passe à 4 et, surtout, la Dispersion passe à –1 par test.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Coque du Levant
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Nouvelle Calcutta (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 150 Lux

LES CRAPAUDS DE CASHMERE (POISON)



Description :

Ces batraciens ont pour particularité d'avoir derrière la tête des glandes qui contiennent des substances toxiques et hallucinogènes. À l'origine, des Marcheurs venant d'Asia faisaient bouillir les peaux de ces crapauds pour obtenir un résidu visqueux qu'ils buvaient afin de parvenir à une léthargie de type opiacée.

Mais, à forte dose, les substances contenues dans les glandes peuvent devenir très dangereuses. Leur toxicité provoque des hallucinations, puis des tremblements et des nausées jusqu'à la mort qui survient vingt à trente heures plus tard.

Des Fouineurs de Phénice ont usé de ce poison, dit le « Cashmere », pour la torture. Les effets hallucinatoires qui durent près de cinq heures peuvent s'apparenter au penthotal. Si le bourreau parvient à comprendre les « délires » de sa victime, il peut lui arracher de précieux renseignements. Les Psyhias de Nâh payent d'ailleurs des fortunes pour obtenir du Cashmere. En obtenir n'est pas une mince affaire.

Apparemment, les crapauds du Cashmere ne supportent pas l'atmosphère de la Roke et personne, jusqu'ici, n'a pu assurer une reproduction durable en dehors de l'Asia. Il faut donc généralement s'en procurer auprès des Marcheurs venant d'Asia et ce, à des prix prohibitifs.

Technique :

Le Cashmere est un sérum dont les effets s'apparentent au penthotal (sérum de vérité).
Il possède les mêmes caractéristiques qu'un poison traditionnel, à quelques détails près : Le test à effectuer pour y résister n'est pas un jet de Résistance + Contrôler mais un jet de Trempe + Surmonter. De même, les dégâts subis par la victime sont à noter uniquement dans le Compteur Intempérie (car elle ne perd pas véritablement de points de Vie). Quand le compteur d'Intempérie de la victime est rempli, cette dernière sombre dans un état second, où elle est saisie d'impressionnantes hallucinations, perdant toute conscience de la réalité.
L'effet du Cashmere se dissipe naturellement au bout de deux heures.
Lorsqu'un individu est sous l'emprise du Cashmere, ses inhibitions sont totalement relâchées. Il ne peut plus mentir, mais il ne s'exprime pas de manière très cohérente. Comprendre un individu sous l'emprise du Cashmere nécessite la réussite à un test de Prestance + Influencer, contre un seuil de 4R. Si la personne qui cherche à percer les délires de la victime est un PJ, vous pouvez diminuer ce seuil de 1 ou 2 points (seuil 3R ou 2R) si le PJ effectue un roleplaying convaincant, accompagnant le patient dans sa folie, participant à ses délires pour lui arracher des renseignements.

- ***Virulence** : 5*
- ***Période** : 2 Passes*
- ***Dispersion** : 0*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Crapaud de Cashmere
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Citadelle de Cashmere (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 90 Lux

Les flèches empoisonnées (poison)

Description :

De tout temps, les flèches ont été enduites de poison. Ces pratiques se généralisent dans l'Obscur, en particulier l'une d'entre elles : il s'agit, comme pouvaient le faire certaines tribus de l'Avant, de faire macérer les pointes de flèche dans les cadavres en décomposition.
Les Maraudes n'hésitent pas à mettre en œuvre de telles pratiques. En règle générale, la victime risque avant tout la gangrène si la blessure n'est pas soignée rapidement. La nécrose et la putréfaction des tissus peuvent apparaître en quelques jours.

Technique :

Être blessé par une flèche ainsi empoisonnée soumet la victime à un risque de gangrène. Si la blessure n'est pas complètement guérie en trois jours ou moins, la gangrène commence à se développer. Tous les jours à partir du quatrième, la victime doit effectuer un test de Résistance + Régénérer contre un SR de 2 au départ. Ce SR augmente de +1 chaque jour. Chaque fois que la victime échoue dans son test, elle perd 1 point de Vie DEFINITIF ! Le seul moyen d'interrompre la gangrène consiste à trancher net la zone contaminée. Encore faut-il avoir diagnostiqué cette gangrène (test de Techniques + Corps, SR 4, un test par jour autorisé).
Les conséquences de ces mutilations sont plus ou moins graves, selon la zone touchée (décidée par le MJ), d'une part, et, d'autre part, selon le niveau de progression de la gangrène. Plus on attend, plus les séquelles sont graves.
Concrètement, comptabilisez le nombre de « tranches » de 3 points de Vie définitifs perdus à cause de la gangrène. Pour chacune de ces tranches, la victime perd 1 point définitif dans une des Capacités suivantes (choisie par le MJ) : Agilité, Résistance ou Force.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Flèches empoisonnées
Catégorie de bien : Armes de Trait
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Peu Commune
Prix : 15 Lux

L'insidium (poison)

Description :

Ce poison est apparu dans des ateliers de la Première Marche phénicienne. Des Fouineurs furent intoxiqués par la peinture au cadmium que l'on utilise pour la fabrication des couleurs. La toxicité du cadmium est insidieuse — ce qui lui vaut le nom d'insidium de nos jours. Ce sont des pigments toxiques qui pénètrent par la peau, qui provoquent des nausées, des vomissements, des brûlures graves du tube digestif, une raréfaction des urines accompa-

gnée d'une hypertrophie du foie. Si la victime n'est pas soignée, elle peut décéder. L'insidium est devenu une arme dans les mains de certains Fouineurs et a provoqué la mort de plusieurs Prôneurs habitués à manipuler des encres pour les enluminures à la gloire de Solaar.

L'insidium est une arme à retardement, très utile dans l'Obscur où l'on peut difficilement prodiguer les soins nécessaires. Régulièrement, des expéditions sont ainsi « sabotées » par des concurrents. On piège des cartes, des récits de voyage ou bien des encres.

Technique :
L'insidium est un poison lent assez classique dans ses effets. C'est son mode de contamination qui est inhabituel (contact de la peau avec des encres toxiques).
Les caractéristiques de l'Insidium sont les suivantes (voir les règles sur les Poisons, p. 83 du Livret 1 de Dark Earth) :

- ***Virulence :** 3*
- ***Période :** 1 jour*
- ***Dispersion :** 0*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Insidium
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 40 Lux

LA NIELLE (POISON)



Description :
À l'origine, cette plante herbacée, à fleurs violacées, poussait parmi les céréales du temps de l'Avant. Ses graines contiennent une substance toxique, la githagine, qui provoque la paralysie des muscles et des nerfs.
La Nielle a refait son apparition à Nâh, dans la pyramide de la Fertilité. Plusieurs Sements (terme qui désigne les Nourrisseurs nâhias) ont été désignés par les Chanceliers d'Horus (neuf vieillards qui rendent la justice nâhienne) pour fournir à des Séides des fléchettes dont les pointes sont enduites de Nielle. Plusieurs lançats à fléchettes équipent ainsi des Séides triés sur le volet dont les missions sont souvent secrètes.
Bien évidemment, la nielle a franchi le Nâh et, selon qu'il s'agisse de marché noir ou de la mort d'un Séide, on peut trouver des fléchettes à Nielle si on paye le prix.

Technique :
La Nielle se dépose en général sur des fléchettes de lançat. Si le lançat effectue au moins 1 point de dégât à la victime, cette dernière est exposée au poison paralysant de la Nielle. Il ne s'agit pas d'un poison classique, en ce sens que la Nielle paralyse mais ne tue pas. Les points de Vie théoriquement perdus à cause de l'effet de la Nielle ne sont notés que dans le Compteur Intempéries. Dès que ce compteur est rempli (c'est à dire que la victime a perdu un nombre de points égal à ses points de Vie), la victime est totalement paralysée. L'effet dure 6 heures moins la capacité Résistance de la victime.
Pour le reste, les règles à appliquer sont exactement les mêmes que celles des poisons classiques (Reportez vous aux règles sur les Poisons, p. 83 du Livret 1 de Dark Earth) :

- ***Virulence :** 6*
- ***Période :** 5 minutes*
- ***Dispersion :** –1*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Nielle
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Nâh (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 70 Lux

LES POTERIES DE L'ASSOMMOIR (POISON)

Description :

À l'origine, l'histoire veut que le propriétaire d'un tripot dans la rue des Zigzag (quartier de l'Assommoir à Phénice) ait voulu se venger. Sa fille, serveuse de l'établissement, avait trouvé la mort au cours d'une rixe entre Fouineurs éméchés. Le propriétaire se vengea en faisant fabriquer sa vaisselle en terre cuite et argile dont les sels toxiques se dissolvaient au contact de l'alcool. Ces poteries d'un nouveau genre provoquèrent la mort d'une partie de la clientèle, près d'une trentaine de Fouineurs qui périrent après une longue agonie. L'arrestation du meurtrier ne pouvait pas empêcher le procédé d'être connu. Et plusieurs Fouineurs y virent un moyen pratique de se débarrasser discrètement de leurs victimes.

Il est possible d'acheter cette vaisselle empoisonnée au marché noir, dans l'Assommoir, à condition d'être prudent. Les Prôneurs voient d'un très mauvais œil qu'une telle pratique puisse devenir accessible…

Notons que, dans l'Obscur, certaines Maraudes piègent ainsi les marcheurs trop naïfs. L'intérêt est de pouvoir abuser la victime en buvant le même alcool qu'elle. Car seule son verre produira une réaction chimique et donc l'empoisonnement. Par la suite, la Maraude patientera le temps que le poison fasse effet…

Technique :

Les poteries empoisonnées de l'Assommoir ont un fonctionnement un peu similaire à l'Insidium. Elles sont empoisonnées par une substance qui tue les victimes qui utilisent ces verres pour boire. Leurs caractéristiques sont les suivantes (voir les règles sur les Poisons, p. 83 du Livret I de Dark Earth) :

- ***Virulence** : 4*
- ***Période** : 10 heures*
- ***Dispersion** : –1*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Poteries de l'Assommoir
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Très Rare
Prix : 60 Lux

LA SAPONAIRE (POISON)

Description :

Avant le Grand Cataclysme, cette plante vivace à fleurs jaunes poussait dans l'hémisphère nord. Depuis, des Nourrisseurs sont parvenus à la faire renaître, notamment dans le stallite de Sunrex.

L'abus de la Saponaire provoque une paralysie de tous les muscles et a été utilisé pour la première fois dans le stallite de Sunrex. Le Roi-soleil est seul responsable de cette pratique terrifiante. En effet, lors des chasses à l'homme qu'il donne avec ses courtisans sur les terres qui entourent le stallite, la tradition veut que les victimes ne soient pas mises à mort. Sur le lieu même de la capture, un Black Guard — nom donné à la garde personnelle du Roi-soleil — force la victime à avaler la Saponaire. Puis, au cours des festins qui marquent la fin des chasses, hommes et femmes paralysés sont dévorés vivants…

Ces scènes cannibales ont été racontées par les rares Marcheurs qui ont échappé aux Black Guards. Aujourd'hui, ceux qui veulent se procurer la saponaire le font au stallite de Sunrex par le marché noir. Il est très recherché par les Psyhias du stallite de Nâh qui en usent à faible dose pour leurs patients.

Technique :

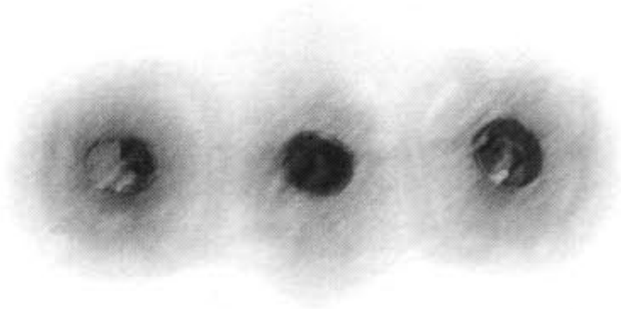
La Saponaire est un poison du même type que la Nielle, mais encore plus puissant. A la différence de la Nielle, il ne s'agit pas d'un poison de lame : il doit s'ingérer pour être efficace. À l'instar de la Nielle, les points de théoriquement perdus à cause de l'effet de ce poison ne sont cochés que dans le compteur Intempéries. Dès que la victime a perdu autant de points d'intempéries qu'elle a normalement de points de Vie, elle est complètement paralysée. L'effet dure 8 heures moins la capacité Résistance de la victime.

Les caractéristiques de la Saponaire sont les suivantes (Reportez vous aux règles sur les Poisons, p. 83 du Livret I de Dark Earth) :

- ***Virulence** : 7*
- ***Période** : 5 minutes*
- ***Dispersion** : –1*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Saponaire
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Stallite du Sunrex (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 80 Lux



1. Équipement de Fouineur

2. Équipement de Nourrisseur

3. Équipement de Bâtisseur

4. Équipement de Gardien du Feu

5. Équipement de Prôneur

6. Équipement de Marcheur



ÉQUIPEMENT DE NOURRISSEUR

- Le Dogue •
- L'Ébenès •
- Les Ébusias •
- La Fournisse •
- Les Harmonies •
- Le Leim •
- Le Médikit •
- L'os du Rôm Neh •
- Les Vers Grakil •

LES COSMÉTIQUES

- L'adsul •
- Le Farah •
- Le Lys •
- Le Revam •

LES DROGUES

- Le Belletus •
- Le Lactarius •
- Le Memoriam •
- Le Sun •
- Le Vivam •

Le Dogue

Description :

Les Nourrisseurs utilisent le Dogue pour leurs tournées dans Phénice, à l'occasion des repas populaires. Il s'agit d'un animal imposant, de type canin, réputé pour sa grande résistance au froid. Le poil long, la tête fine et les yeux globuleux, il passe pour un animal docile et affectueux. En moyenne, le dogue pèse environ 200 kg et peut porter l'équivalent sur son dos. Il est peu violent et se rebiffe rarement contre ses maîtres. Les Marcheurs peuvent s'en servir comme animal de trait même si on lui préfère le yack, moins gourmand en eau et moins rare.

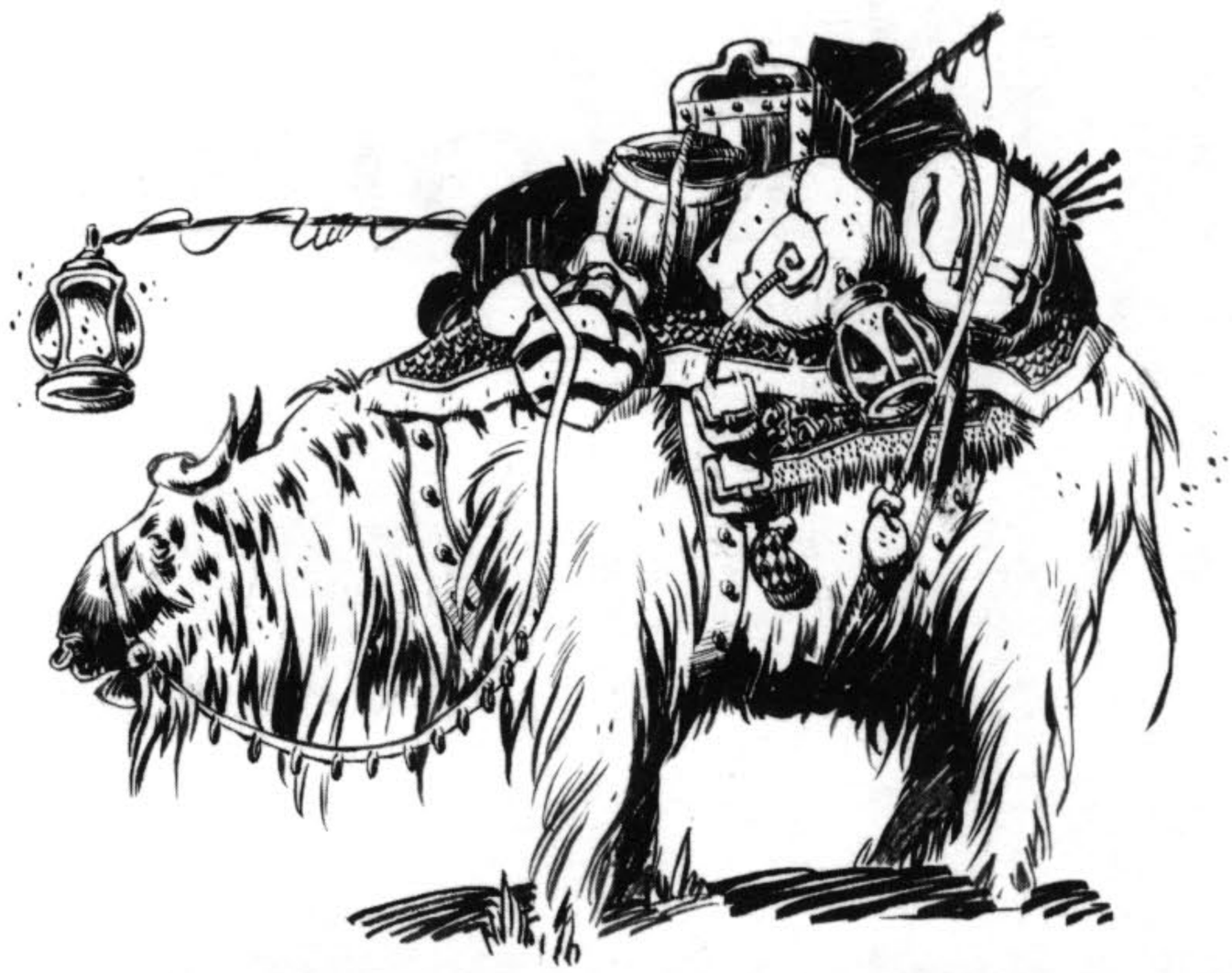
Les Nourrisseurs chargés de la soupe populaire ont la responsabilité de leur Dogue. La charge du Nourrisseur consiste à donner à manger à l'animal — le Dogue est herbivore, à l'entretenir et à l'abattre lorsqu'il ne peut plus travailler (sa chair est comestible). De grands abreuvoirs sont généralement aménagés sous les charpentes des coulées pour satisfaire ses besoins importantes en eau. Lors des tournées, on charge de grands sacs de nourriture sur le dos de l'animal. Le Nourrisseur le retient par une laisse creuse où évoluent des lucilles. Avec le chargement d'un seul Dogue, le Nourrisseur approvisionne près de deux cents rations en un seul voyage.

Le Dogue est utilisé dans d'autres stallites où ses pattes larges et son poids font merveilles dans les rues escarpées. Pour l'anecdote, on notera également que le Dogue est un animal populaire et tendre, en particulier auprès des enfants.

Technique :

Donner des ordres à un Dogue s'effectue en réussissant un jet de Communication + Empathie (2 réussites requises) ou Survie + Dogue (1 réussite requise), au choix. Il s'agit, en effet, d'un animal intelligent et dévoué envers son maître.

Le Dogue n'est pas particulièrement agressif, mais si son maître est attaqué ou s'il lui en donne l'ordre, il peut se révéler bien plus dangereux qu'on l'imaginerait en voyant sa démarche débonnaire.



LE DOGUE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Grimper 2
- FORCE 4 / Forcer 3, Porter 4
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4
- PRESTANCE 3
- RÉSISTANCE 6 / Endurer 4, Régénérer 4
- SENS 5 / Observer 2, S'orienter 5, Surveiller 5
- TREMPE 3

Armes
Morsure

Dommages
+4

Protection
Cuir épais : 1

VIE : 15
ÉNERGIE : 2

Remarques : *Le Dogue est un animal massif et relativement lent. Sur son potentiel de combat (Hargne + Agresser), il ne consacre que 2 dés à l'initiative, le reste étant réparti en majorité pour l'attaque (3 dés), et le reste pour la défense.*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Dogue
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 100 Lux

L'Ébenès

Description :

Ébenès est un Marcheur qui donna son nom à l'algue qu'il découvrit dans la région des Serres de Glace. Cette algue possède des propriétés curatives contre les poussées de fièvre ainsi que de puissantes propriétés nutritionnelles qui peuvent fournir rapidement de l'énergie dans les moments de faiblesse.

Les Serres de Glace constituent un milieu très hostile mais, depuis sa tendre enfance, Ébenès a tellement connu l'Obscur qu'il a fini par s'adapter aux différents climats de Sombre-Terre. Il a découvert cette algue lors d'un long voyage solitaire dans le milieu des Glaces. Surpris par une tempête, il ne dut son salut qu'à cette algue qui transperçait la glace en fines tiges givrées. En quelques heures, l'algue le remit d'aplomb et lui permit de poursuivre sa route.

Depuis, une route commerciale s'est établie entre cette région et les grands stallites de la Roke, afin de récupérer cette plante aux vertus extraordinaires. La récolte n'est jamais facile du fait même que les algues prolifèrent surtout sous la banquise. En revanche, certaines parviennent à crever la surface de la glace, esquissant un étrange paysage : du manteau neigeux et étincelant émergent, ça et là, de longues tiges aux reflets verdâtres montant vers le ciel.

Ébenès est revenu dans cette région avec un groupe de Marcheurs pour y installer des campements provisoires régis par le climat . Pour procéder aux récoltes, les Ébenèsiens (noms donnés aux Marcheurs qui ont suivi Ébenès pour devenir cultivateurs de « sa » plante) s'attaquent aussi bien aux algues qui se dressent en surface qu'à celles qui prolifèrent sous la banquise. Dans les deux cas, ils utilisent des barres de fer afin de briser la glace.

Les soigneurs de tous les stallites de la Roke possèdent un stock d'Ébenès avec une volonté affichée de se passer, à terme, des services des Ébenèsiens. Pour cela, ils envisagent de faire pousser l'algue sous la lumière divine, dans leur stallite. Jusqu'à aujourd'hui, aucune technique n'a pu aboutir : il est encore trop difficile de reproduire les conditions extrêmes qui règnent dans les Serres de Glace, les seules capables de favoriser la reproduction de l'Ébenès. Les propriétés médicinales de l'Ébenès n'ont pas encore d'équivalent et assurent à ces Marcheurs la visite régulière de caravanes venant de la Roke.

Technique :

La consommation d'Ébenès fait chuter la fièvre et permet de mieux lutter contre les agressions du temps et de la fatigue.

Celui qui mange une algue bénéficie de 2 dés supplémentaires pour la plupart de ses tests de Résistance (Résistance + Contrôler, Endurer ou Régénérer) et de 1 dé supplémentaire pour ses tests de Survie + Milieux (n'importe lequel).

L'effet de l'Ébenès s'estompe après deux heures.

Quelle que soit la quantité d'Ébenès absorbée, les bonus conférés ne dépassent jamais 2 dés pour les tests de Résistance et 1 dé pour les tests de Survie.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Ébenès
Catégorie de bien : Plantes et Champignons
Origine géographique : Serres de Glace (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Rare
Prix : 20 Lux

L'Ébusia

Description :

L'Ébusia est la seule espèce d'oiseau connue dans Sombre-Terre à posséder une intelligence aussi développée. D'une envergure d'au moins 1m50, dotés de grands yeux rouges et d'un plumage noir, les Ebusias sont bien souvent élevés par des Veneurs et s'avèrent très utiles dans les stallites.

Les Ébusias sont réputés pour leur faculté à travailler en collaboration avec l'homme. Pour la chasse, par exemple, ils jouent le rôle du rabatteur. Leur taille impressionne le petit gibier qui s'empresse de fuir dans la direction inverse où il est cueilli par les chasseurs embusqués.

Ils font également de très bons espions. L'oiseau est effectivement capable de suivre quelqu'un si on place un repère sur la personne traquée. Il s'agit le plus souvent d'un appât ou d'une nourriture appréciée par l'animal. L'Ebusia suivra l'individu jusqu'à ce qu'il pénètre dans un lieu inaccessible. Là, il décrira des cercles concentriques au-dessus du lieu afin que son maître puisse le retrouver et savoir où se cache sa « cible ».

Par ailleurs, la beauté et la grâce de l'Ébusia fascinent de nombreuses personnes. Leurs propriétaires organisent régulièrement des fêtes pour que le public puisse les observer à loisir.

Peu de gens sont en mesure de posséder et surtout d'éduquer un Ébusia. Ils sont encombrants, bruyants, odorants et possessifs. En revanche, pour les nourrir, il suffit de les laisser évoluer dans les rues de Phénice. Leur durée de vie n'excède pas dix ans.

De mémoire d'homme, on ne sait où ni comment les premiers Ébusias ont été découverts et domestiqués. Les rumeurs font état d'un marcheur, un certain Kalwi,

qui prétendait avoir vécu dans un sanctuaire où les Ébusias se comptaient par centaines. De toute évidence, si cette rumeur était confirmée, de nombreux marcheurs s'efforceraient d'en trouver le chemin. Un tel sanctuaire représente potentiellement une fortune.



Technique :
Pour donner des ordres à un Ébusia, il faut obtenir deux réussites à un test de Survie + Ébusia (ou quatre réussites à un test de Communication + Empathie, au choix). L'Ébusia n'est pas spécialement un oiseau de combat, mais il peut attaquer si on lui en donne l'ordre.

L'ÉBUSIA

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 6 / Camoufler 4, Esquiver 4, Voler 6
- FORCE 1 / Porter 2
- HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 2, Surprendre 2
- PRESTANCE 5 / Impressionner 4, Influencer 1
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Régénérer 2
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 6
- TREMPE 3 / Motiver 1, Résister 2, Surmonter 2

Armes	Dommages
Bec	+2

VIE : 6
ENERGIE : 4

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Ébusia
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : Stallite Anacite (Eldena)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 65 Lux

La Fournisse

Description :
La Fournisse est une lointaine descendante de la fourmi. Beaucoup plus grosse, elle mesure près de cinq centimètres de longueur. Pour se procurer ces insectes, il faut s'aventurer dans les marais, leur milieu de prédilection. La chasse aux fournisses est très délicate car l'insecte est capable de générer de l'acide formique et de cracher sur ses prédateurs cette salive hautement corrosive. Pour l'attraper, il faut donc porter une armure adéquate et surtout prendre soin de droguer l'insecte afin de le rendre docile. Au fil du temps, les Nourrisseurs ont appris à se servir des fournisses pour se défendre. Bien souvent laissés pour compte par les Gardiens du Feu, ils ont fait de la Fournisse un gardien émérite. La pratique se généralise depuis le berceau de la Roke, et ce jusqu'en Asia. Au prix de multiples expériences, les Nourrisseurs ont également accentué les capacités de la Fournisse et certaines sont désormais capables de cracher leur acide à plus d'un mètre.
Le plus souvent, les Fournisses sont laissées dans les coffres et autres contenants pour piéger les voleurs qui, généralement, ne s'attendent pas à trouver ce genre de « gardiens ». Les Nourrisseurs, eux, utilisent des essences de Fournisse pour que l'insecte les reconnaisse et ne s'avise pas de les prendre pour cible.
La virulence de l'acide formique des Fournisse est équivalente à celle de l'acide chlorhydrique. C'est dire les dégâts qu'il peut occasionner sur un organisme humain. Depuis quelques années, on croise de plus en plus de voleurs portant la marque infamante de la Fournisse.

Technique :
La Fournisse n'est pas suffisamment intelligente pour être dressée. Agressive de nature, elle se contente de projeter son acide sur les grosses « cibles » qui s'approchent d'elle.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Fournisse
Catégorie de bien : Insectes
Origine géographique : Cité des Ponts (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Rare
Prix : 20 Lux

LA FOURNISSE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 5 / CAMOUFLER 5
- FORCE 1
- HARGNE 4 / AGRESSER 3, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 1 / CONTRÔLER 4, ENDURER 2
- SENS 2 / SURVEILLER 4
- TREMPE 2 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES
Acide Formique(*)	+2

VIE : 4 ENERGIE : 0

(*) La portée du jet d'acide formique est de 10 mètres. La particularité de cette attaque est qu'elle ronge le métal, le cuir et les chairs. Chaque succès obtenu pour l'attaque acide de la fournisse ne donne pas droit à un jet de Résistance pour réduire les dommages.

Remarques : *Additionner la Capacité Hargne au talent Agresser pour déterminer le potentiel de combat de la fournisse. Sur ce total, la fournisse consacre systématiquement 4 dés à l'initiative, le reste étant entièrement attribué à l'attaque. La fournisse ne consacre jamais le moindre point à la défense. Une personne enduite d'essence de Fournisse ne subira pas l'attaque acide de l'insecte.*

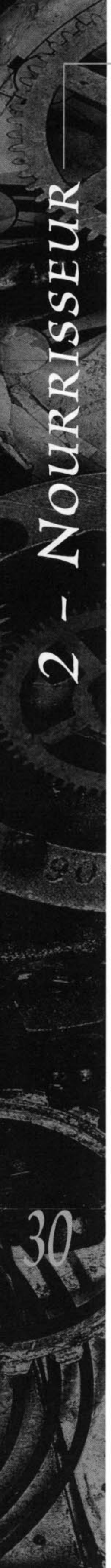
LES HARMONIES



Description :

Les Harmonies sont de grands papillons dont les Marcheurs et les Nourrisseurs se servent pour la fabrication de parchemins. D'une envergure d'au moins 30 cm, leurs ailes ont une couleur qui peut prendre des teintes bleues, rouges, vertes ou jaunes. Étrangement, celles-ci changent et varient suivant l'humeur de l'Harmonie et le lieu où ils se trouve. Lorsqu'ils se sentent épiées, traquées ou menacées, leurs ailes prendront une couleur plutôt sombre afin de se fondre dans les paysages de Sombre-Terre.

On trouve souvent ces papillons dans des lieux bien précis comme le Chaudron des Enfers ou Nâh. Ils vivent essentiellement dans les régions humides (sur les rives du Fleuve des Âmes Perdues pour la région nâhienne) et dans les grandes étendues de champignons où la moisissure les aide à se développer. Nombre de Marcheurs se demandent d'ailleurs comment de si beaux papillons aux couleurs aussi chatoyantes peuvent naître dans des milieux aussi hostiles. Beaucoup considèrent ces créatures comme les dignes incarnations du Phénix. Certains Marcheurs se sont fait chasseurs



d'Harmonies dans l'idée de pouvoir récupérer, en échange de leurs ailes, des services et des biens auprès des Nourrisseurs et des Prôneurs. Ces derniers raffolent de ce parchemin pour la beauté de ses couleurs et sa rareté. Se servir des ailes d'Harmonies comme parchemin ou les avoir en décoration dans sa demeure est un signe de distinction et de raffinement. Les chasseurs d'Harmonies gagnent donc très bien leur vie, même si la chasse est plutôt difficile. Le marché étant relativement fermé, les chasseurs sont de toute façon peu nombreux. En effet, pour récupérer les ailes d'un papillon, il faut absolument éviter qu'il se méfie du sort qu'on lui réserve. Si tel est le cas, ses couleurs deviennent ternes et sa valeur en est considérablement réduite. C'est pourquoi des techniques très sophistiquées sont employées pour parvenir à les attraper dans les meilleures conditions.

Les Marcheurs les plus réputés dans Sombre-Terre pour la chasse aux Harmonies se font appeler les « Harmoniques ». Ils sont une vingtaine à chasser, défendre leur territoire et survivre dans des campements de fortune. Des réseaux de Marcheurs se sont récemment constitués pour se rendre sur le territoire des Harmoniques afin de troquer les ailes contre d'autres marchandises. Le plus souvent, les ailes sont traitées par des Nourrisseurs pour en faire un support de qualité. Devenues parchemins, elles sont vendues aux Prôneurs à des prix qui atteignent des sommets. Un casus belli règne depuis plusieurs années entre certains Nourrisseurs et les chasseurs d'Harmonie. Pour les Nourrisseurs, ces papillons sont de véritables symboles esthétiques sur Sombre-Terre qu'il conviendrait de laisser s'épanouir. Des serres sont même édifiées dans certains stallites, comme Phénice, pour préserver l'espèce et assurer sa survie. Ces Nourrisseurs luttent au quotidien pour faire expulser ceux qui ne pensent qu'au trafic des ailes d'Harmonies. Dans le stallite de Nâh, quatre Nourrisseurs furent exilés pour avoir tué des Harmonies dans une serre.

Les parchemins d'Harmonies ne sont pas rares mais ont souvent cette couleur sombre imputable aux Marcheurs qui chassent sans finesse. En revanche, ceux qui parviennent à tuer l'Harmonie sans qu'il ne prenne peur peuvent vendre des ailes dont les couleurs bleues et rouges prennent une valeur inestimable.

Technique :

Pour chasser l'Harmonie, un personnage peut faire appel à deux types de jets. S'il possède la compétence Harmonie (qui dépend de l'Aptitude Survie), il lui suffit de réussir un test de Survie + Harmonie. Plus le chasseur obtient de succès à ce test, plus les couleurs de l'Harmonie sont vives. Avec 3 réussites ou plus, les ailes du papillon sont très colorées et donc très prisées. Entre 1 et 2 succès, les couleurs sont un peu ternes, tirant franchement sur le gris. S'il n'obtient aucun succès, le chasseur a tué l'Harmonie, mais ses ailes sont noires. S'il ne possède pas la compétence Harmonie, le chasseur peut tenter un test pur d'Agilité à la place. Les règles concernant les couleurs sont les mêmes que précédemment, au détail près qu'il faut obtenir non pas 3 mais 4 réussites pour tuer une Harmonie aux couleurs vives. La valeur et la rareté des ailes d'Harmonie varie beaucoup selon les teintes. Plus elles sont colorées, plus cette valeur augmente.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Harmonie
Catégorie de bien : Insectes
Origine géographique : Chaudron des Enfers (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun (*) à Rare (**) / Rare (*) à Très Rare (**)
Prix (la paire d'ailes) : 10 Lux (*) / 50 Lux (**)

(*) Ailes aux tons grisâtres / (**) Ailes aux tons colorés vifs

Le Leim

Description :

Tous les Marcheurs ont besoin de lumière lors de leurs périples dans l'Obscur. L'un d'eux, baptisé Leim, trouva une solution qui lui permettait d'attirer la plupart des espèces d'insectes lumineux. Après de nombreuses expériences, il finit par mettre au point une substance odorante en mêlant les parfums de nombreuses plantes que les insectes affectionnaient.

Cette substance dégage une odeur poivrée qui imprègne les vêtements et persiste pendant près de deux semaines. À quelques exceptions près, la plupart des insectes lumineux sont attirés par le Leim. Les convois de Marcheurs qui ont l'occasion de l'utiliser sont ainsi suivis par des myriades d'insectes qui éclairent leur chemin.

Malheureusement, il existe une contrepartie aux vertus de ce produit. Parmi les insectes sensibles au Leim, certains sont dangereux. Si vous ne disposez pas d'une bonne combinaison, vous risquez d'être piqué et infecté, même si aucun insecte lumineux n'est considéré comme mortel.

Leim est décédé avant d'avoir pu livrer son secret de fabrication à quelqu'un. Nombreux sont ceux qui se sont penchés sur le Leim sans avoir pu découvrir ses composants. Des rumeurs courent au sujet d'un Marcheur qui aurait pu soutirer, avant la mort de l'inventeur, la formule.

Aujourd'hui, les réserves du Leim commencent à s'épuiser. Elles ne sont disponibles dans la plupart des stallites qu'en faible quantité et à des prix prohibitifs.

Technique :

Un Marcheur qui s'enduit de Leim bénéficie automatiquement de 2 points d'indice de Lumière durant son voyage. L'essence de Leim est très tenace, et une simple dose suffit pour un trajet de 10 jours. Le risque d'être piqué par un insecte lumineux venimeux n'est pas négligeable : Chaque jour,

le Marcheur doit effectuer un test de Hasard, en lançant trois dés. S'il obtient trois succès, il a attiré un insecte venimeu, qui l'a piqué. Le Marcheur est alors soumis à un venin dont les caractéristiques sont les suivantes (voir livret 1 de Dark Earth, p.83) :

- ***Virulence** : 3*
- ***Période** : 1 jour*
- ***Dispersion** : -1 par test*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Leim
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Forêt Pétrifiée (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix (la dose) : 50 Lux

LE MÉDIKIT

Description :

Le Médikit est une petite mallette de métal renfermant divers ustensiles, produits, pansements et autres objets de première nécessité qu'on trouve généralement dans les abris de l'Avant. La plupart des produits et médicaments qu'il renferme sont habituellement périmés depuis longtemps. Aussi, on ne conserve que les objets non périssables.

- Le scalpel : très pratique dans de nombreuses circonstances, médicales ou non.
- Les pansements : on trouve à coup sûr de nombreux pansements et bandages qui permettent une cicatrisation rapide.
- La seringue hypodermique : tous les produits qui y sont habituellement associés sont périmés mais la seringue en elle-même peut encore servir. Beaucoup d'assassins ont découvert depuis longtemps les avantages de la seringue pour les meurtres au poison, discrets et efficaces.
- L'anti-douleur : bien souvent, on trouve dans les Médikits des patchs à appliquer sur une partie du corps ayant subi de fortes contusions. Ces patchs peuvent atténuer la douleur et pour ceux qui ont le mieux résisté au temps, la rendre inopérante.
- Les médicaments et autres produits : tous périmés depuis longtemps, ils peuvent produire des effets très variés si on prend le risque de les avaler. L'imprudent subira des effets secondaires déterminés par le MJ.
- Les rations de survie : dans certains Médikits, on peut encore dénicher des morceaux de sucre ou d'autres denrées non périssables.

Technique :

D'une manière générale, la simple possession d'un Médikit à peu près complet confère un avantage important en terme de guérison. Ainsi, le test de Guérison Naturelle permettant à un blessé de régénérer partiellement ses blessures après une semaine de repos (voir Livret 1 de Dark Earth, p.84) est automatiquement considéré comme se déroulant en Situation Normale même si l'on aurait normalement affaire à une situation de stress.

***Exemple** : Au cours de la Croisade de la Ville Mouvement, Kenan Madmon, le Marcheur, a été sérieusement blessé par le Commandore Orso Vecress, excédé par ses leçons de morale. Kenan, heureusement, est en possession d'un Médikit. Durant la semaine qui suit, la Croisade subit les assauts répétés de créatures de l'Obscur. Kenan n'est jamais au repos, et devrait normalement, pour régénérer ses blessures, se considérer en situation de stress et effectuer un jet de Résistance + Régénérer. Mais grâce au Médikit, Kenan bénéficie des conditions de Situation Normale, et récupère donc automatiquement un nombre de points de Vie égal à sa Capacité Résistance.*

Par ailleurs, les objets contenus dans un Médikit peuvent conférer, individuellement, des avantages :

- *Le scalpel permet d'ajouter un dé lors d'un jet de Technique + Corps*
- *Les pansements et bandages spéciaux permettent d'augmenter les chances d'être*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Médikit
Catégorie de bien : Objets de l'Avant
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / Très Rare
Prix : 200 Lux

TABLE DES EFFETS SECONDAIRES FÂCHEUX

Jet (1D6)	Résultat
1	La victime se met à vomir tout ce qu'elle a dans l'estomac
2	La victime est prise d'une quinte de toux qui durera toute la journée
3	La victime est recouverte de petits boutons rouges durant une semaine
4	La victime subit une diarrhée terrible durant une semaine
5 – 6	Aucun effet secondaire

soigné rapidement. Si un pansement de Médikit est appliqué sur une plaie (Blessure), la victime pourra récupérer un point de Vie pour chaque 5 ou 6 obtenu par son soigneur dans le jet de Techniques + Corps (voir l'Urgence, p. 85 du Livret 1 de Dark Earth). Un seul jet de Techniques + Corps peut être tenté par jour et par blessure. Rappel : Normalement, seul un 6 permet de récupérer un point de Vie lors de ce jet.

- *Les patchs antidouleur diminuent de 1 point (ou 2 points pour les plus puissants) les seuils de Hargne + Supporter des tests liés à la blessure sur laquelle ils sont appliqués.*

- *Avaler des médicament périmés fait perdre 1 point de Vie par cachet (cumulable) à la victime, qui a néanmoins droit à un test de Résistance pour réduire les dommages subis. Si les cachets sont tous avalés en même temps, la perte de points de Vie se fait en une seule fois, et la victime n'a droit qu'à un seul jet de Résistance (et non pas un jet par cachet avalé). En outre, chaque cachet peut entraîner des effets secondaires fâcheux. Le MJ doit effectuer un test sur la table ci-contre :*

- *Les rations de Survie sont l'équivalent d'une Ration d'indice 1.*

L'os du Rôm Neh

Description :

Le Rôm Neh est un animal vivant dans l'Obscur qui s'est particulièrement bien adapté à son environnement. Herbivores, les Rôm Neh se déplacent en meute de dix à vingt individus pour décourager les attaques des prédateurs. Le poil court, de petite taille, ils pourraient être des proies faciles, mais il n'en est rien. Très rapides et surtout très agiles, ils sont capable de faire des bonds de plusieurs mètres de hauteur ce qui les rend très difficile à chasser. De plus, la vitesse et la hargne du Rôm Neh le rendent réellement dangereux, même aux yeux des chasseurs expérimentés.

Lors d'une excursion dans l'Obscur, un Marcheur découvrit un cimetière de Rôm. Il ramena quelques ossements qu'il céda à un Nourrisseur du nom de Neh. Ce dernier les étudia dans son laboratoire et fit une heureuse découverte. En faisant bouillir un os, il obtint une substance qui, une fois refroidie, devint un précieux engrais. Précieux, car capable de donner naissance à des plantes d'une extrême résistance. Associé à des engrais classiques, il améliore de manière très significative le rendement de la terre sur la laquelle on a semé. Mieux, encore : les plantes ainsi cultivées résistent mieux aux maladies et se développent plus rapidement.

Mais le Rôm Neh peut également être utilisé pour l'homme. Il suffit de s'enduire le corps de cette substance gluante et malodorante pour pouvoir résister plus facilement aux agressions climatiques. Le Rôm Neh semble maintenir le corps à une température constante et agit comme un régulateur dans des températures extrêmes — chaudes ou froides.

Les Nourrisseurs, grands utilisateurs des ces os, ont développé des contacts étroits avec plusieurs groupes de Marcheur afin d'être approvisionnés régulièrement en ossements de Rôm Neh. Les Marcheurs montent des expéditions pour localiser ces cimetières où les vieux Rôm Neh viennent mourir. De retour au stallite avec le précieux chargement, ils déversent leur précieuse marchandise dans de grandes cuves d'eau bouillante, pour traiter les ossements et les transformer en « gelée ».

Technique :

Un Marcheur qui s'enduit de gelée de Rôm Neh bénéficie d'une résistance accrue aux intempéries. Ainsi, il aura le droit de lancer deux dés supplémentaires pour tous ses jets de Résistance + Contrôler, Résistance + Endurer et Résistance + Régénérer.

La gelée est efficace durant trois jours. Après cela, il faut en rappliquer une nouvelle dose. Un os permet d'obtenir trois doses de gelée.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Os de Rôm Neh
Catégorie de bien : Soins
Origine géographique : Istan et Nople (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix (l'os) : 80 Lux

Les Vers Grakil

Description :

D'une longueur qui peut dépasser les 10 centimètres, le Grakil est un lombric comestible et très nourrissant. Il s'avère qu'on ne peut le conserver que dans des sacoches fabriquées en cuir de Dogue. Dans le cas contraire, les vers produisent un tissu baveux et pestilentiel.

L'apport en protéine du Grakil permet de nourrir convenablement un homme pendant deux jours. Mais sa principale qualité est sans aucun de ne jamais cesser de grandir. Il est possible de couper les anneaux de sa queue au fur et à mesure de son développement et d'en extirper une substance nommée la Batvan. Appliquée sur des surfaces métalliques, cette substance permet de ralentir les effets de l'oxydation. Pour éviter l'apparition de la rouille, il suffit de la faire sécher au moins trois jours avant d'en enduire le métal. Les vertus de la Batvan n'ont été découvertes que récemment. Elle peut devenir un allié précieux pour les Marcheurs qui s'aventurent dans les

marais où le taux d'humidité menace rouages, pièces d'armures et armement.

Les Nourrisseurs élèvent les vers Grakil dans un environnement clos et métallique afin qu'aucune lumière ne filtre à l'intérieur. Dans l'Obscur, le Grakil vit en effet sous terre, dans de longs réseaux de galerie. Le métal permet de circonscrire l'élevage et surtout d'amplifier les effets futurs du Batvan.

Technique :

Pour un voyageur de l'Obscur, les avantages du Ver Grakil sont doubles. S'il coupe au fur et à mesure les anneaux du ver (à partir de la queue) pour produire de la Batvan, le personnage pourra préserver toutes ses armes et objets métalliques des effets de la rouille. Mais le personnage peut aussi se nourrir des vers. Chaque ver fournit l'équivalent de deux rations de nourriture.



CARACTÉRISTIQUES

Nom : Ver Grakil
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : L'Aroueg (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Commun / Peu Commun
Prix (le ver) : 10 Lux

L'ADSUL (COSMÉTIQUE)

Description :

Même si les Nourrisseurs en sont les premiers utilisateurs, la paternité de l'adsul revient aux Marcheurs. Ce sont eux qui, par la pratique, ont su mélanger le sang de plusieurs espèces animales pour obtenir un enduit capable d'attirer et surtout d'apaiser les bêtes qui vivent dans l'Obscur.
Pour utiliser l'adsul, il suffit de s'en enduire les mains et les avant-bras. Lorsque l'odeur se sera équilibrée avec la votre, après quelques minutes, votre rapport à l'animal changera. Un urs agressif se calmera, des voulpes affamés éviteront de vous attaquer, etc.
Certains Marcheurs prétendent même qu'en avalant chaque jour une fiole d'adsul, votre esprit développera des capacités empathiques avec les animaux. Ces propos n'ont néanmoins pas été vérifiés dans les faits.

Technique :

En s'enduisant d'une dose d'adsul, un personnage bénéficie de deux dés supplémentaires pour tous ses tests relatifs à ses rapports avec les animaux (en particulier les jets de Communication + Empathie et les jets de Survie + (Animal)). La substance reste efficace durant une journée complète.
Les Seuils, fixés par le MJ, ne sont pas modifiés, mais grâce au nombre de dés bonus ainsi obtenus, l'utilisateur a beaucoup moins de chance d'être attaqué. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, l'adsul ne protège donc pas de manière infaillible contre les attaques animales.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Adsul
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Rare
Prix (la dose) : 30 Lux

LE FARAH (COSMÉTIQUE)

Description :

Parfum venant de Solaria, Farah est le nom d'une jeune femme qui fut la première a porter les effluves de ce doux mélange. Composé de multiples extraits de fleurs et de plantes, seul son inventeur, Miriam, sait aujourd'hui choisir les doses adéquates et trouver les ingrédients pour que le parfum opère.

Farah, la jeune femme, ne fut pas choisie par hasard. Sa légende se forgea dans les sables du Nâh, sous les caresses brûlantes du vent de Rê. On prétend qu'elle vit le jour dans une Caravane de lumière et que ses

yeux furent à jamais les écrins d'un feu sacré. À l'adolescence, Farah se produisait déjà devant les hauts dignitaires des Caravanes qui sillonnent l'Eden. À l'âge de vingt ans, en quête de liberté, elle devint Marcheur et rallia Phénice. Dès lors, la légende souffla sur la Roke…

Aujourd'hui, Farah se produit régulièrement dans la plupart des stallites. Insaisissable, protégée par des Marcheurs qui ont voué leur vie à sa beauté, elle surgit à l'improviste sur une place ou dans une taverne et donne un spectacle inoubliable. De jeunes musiciens l'accompagnent tandis qu'elle danse dans des drapés d'une finesse exquise, le visage encadré par une longue chevelure noire aux reflets d'ébène. Par amour pour elle, un Nourrisseur connu sous le nom de Miriam composa un parfum inspiré par Farah. Lorsqu'un danseur se produit en portant le Farah, la conscience des spectateurs s'évade et se noie. L'envoûtement est absolu, l'assemblée captivée ne voit plus que le corps de la danseuse. Lorsque les spectateurs sont sous influence du Farah, tout devient possible : s'éclipser, délier les bourses, et parfois même assassiner quelqu'un sans que personne ne réagisse. A la seule condition, bien entendu, que la danseuse poursuive sa prestation. Lorsque la charmeuse s'arrête, les spectateurs mettent généralement plusieurs minutes pour retrouver leurs esprits. En théorie, le parfum peut être utilisé par n'importe qui si l'individu est capable de « révéler » le parfum par une danse sensuelle et envoûtante. Actuellement, on peut se procurer du Farah sous le manteau auprès de quelques Préserveurs situés dans les plus grands stallites. La vente est illégale et sa fabrication peut être sanctionnée par le bannissement.

Le parfum est vendu dans une petite fiole aux ciselures de nacre avec le nom Farah gravé sur une plaque d'argent polie.

Technique :

Le parfum agit comme une drogue hypnotique, fonctionnant par inhalation, dans un rayon d'une vingtaine de mètres. Néanmoins, l'attention des victimes doit être captée pour que son effet soit optimal. Observer une danse envoûtante suffit la plupart du temps à capter cette attention.
A partir du moment où les spectateurs sont dans un état qualifié de « réceptif » (en train d'observer une jeune femme danser, par exemple), le parfum permet à celui qui l'utilise de tenter un jet de Prestance + Influencer. Il lui suffit d'obtenir 2 succès pour que les spectateurs soient complètement absorbés par le spectacle, et ne se rendent pas compte de la présence de l'individu parfumé. Si les victimes potentielles ne sont pas distraites par un spectacle, le Farah est beaucoup moins efficace : il faut alors obtenir 5 succès pour que la victime en subisse ses effets.

Dans tous les cas, si le porteur du parfum tente une action vraiment « grosse » (frapper un spectateur, tenter de le tuer, le dépouiller intégralement), la victime a droit, à chaque Passe, à un test de Trempe + Résister de seuil 2R pour reprendre ses esprits. Si le jet est réussi, elle n'est plus sous l'emprise du parfum et peut réagir normalement.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Farah
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Nâh (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ -
Prix : 350 Lux

LYS (COSMÉTIQUE)

Description :

La fleur de Lys est uniquement disponible au stallite de Sunrex. Elle est utilisée pour son parfum dont la principale qualité est d'amplifier le charisme de l'utilisateur. Les courtisans de Sunrex abusent de la fleur de Lys afin que le regard du Roi-soleil se pose sur eux.

Seulement, la fleur de Lys nécessite également une posture et une gestuelle particulière pour qu'elle puisse envoûter l'entourage, ne serait-ce que pour que le parfum circule plus aisément dans l'air. Si l'utilisateur les maîtrise parfaitement, il impressionnera son auditoire et captera immanquablement l'attention. Excepté chez les Prôneurs, la fleur de Lys a mauvaise réputation. Longtemps accusés de duperie et de manipulation, les Prôneurs ont aujourd'hui strictement réglementé le commerce de la fleur de Lys.

Aujourd'hui, en dehors de Sunrex, elle n'est disponible qu'au marché noir.

Technique :

Le Lys est un parfum qui confère à son utilisateur un bonus de 3 dés à tous ses jets de Prestance + Séduire. Le parfum est relativement volatile et se dissipe après deux heures.
Un flacon contient environ une vingtaine de doses.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Lys
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Stallite du Sunrex (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix (le flacon de 20 doses) : 40 Lux

Revam (cosmétique)

Description :

Le Revam se présente sous forme de pâtes de différentes couleurs que l'on applique sur le visage à l'aide d'un petit pinceau. On vise surtout le contour des yeux, les lèvres ainsi que cils et sourcils. Ces pâtes sont en fait un mélange savant entre plusieurs essences de champignons et de plantes. Les meilleurs Revams sont fabriqués à Nâh par des Sements. Le parfum obtenu possède de véritables vertus aphrodisiaques.

Le maquillage au Revam est devenu un art en soi. Les célèbres Soumises du stallite de Nâh l'utilisent au quotidien pour rehausser la beauté de leur visage et accentuer leur charme vénéneux. Pour que le Revam devienne une arme charismatique, il faut généralement en apprendre les rudiments auprès d'un citoyen nâhien ou au stallite de Nâh. Dans le cas contraire, les vertus d'un tel maquillage seront imperceptibles.

Technique :

Une femme maquillée au Revam bénéficie d'un bonus de deux dés pour tous ses jets de Prestance + Séduire. Si elle se trouve à Nâh ou si son interlocuteur est lui-même nâhia, ce bonus n'est plus de deux mais de quatre dés supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Revam
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Nâh (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix (pour 10 maquillages) : 15 Lux

Betullus (drogue)

Description :

Le Betullus se présente sous la forme d'une pâte gluante de couleur verdâtre. Il se recueille sur des arbrisseaux qui naissent généralement aux abords des marais. Pour le récolter, les Nourrisseurs effectuent une « saignée» sur l'arbrisseau, en pratiquant, à l'aide d'un couteau, une entaille autour du tronc. Puis, ils laissent couler le Betullus dans un récipient. L'opération dure environ dix heures. Le Betullus s'utilise pour ses pouvoirs de guérison. En étalant la pâte sur une plaie, on évite l'infection et on accélère sa cautérisation.

Technique :

Étaler du Betullus sur une plaie permet de récupérer instantanément 1 point de Vie et réduit, en outre, le délai de la Guérison naturelle de 7 jours à 3 jours (voir livret 1 de Dark Earth, p. 84). On peut étaler du Betullus sur plusieurs Blessure et profiter, pour chacune d'entre elles, de ses vertus régénératrices.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Betullus
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Amazon (Eldena)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Rare
Prix (la dose) : 30 Lux

Lactarius (drogue)

Description :

Cette espèce de champignon est en passe de devenir un véritable problème pour les autorités des stallites. Apparemment, le Lactarius se reproduit spontanément dans un environnement urbain, entre lumière et ombre : dans une ruelle, entre les deux murs d'une maison, sous les encorbellements, etc.
Le chapeau d'un Lactarius ne mesure pas plus de quatre ou cinq centimètre de diamètre. De couleur brune, tacheté de gris, son chapeau passe souvent inaperçu. Le Lactarius pose problème lorsqu'on l'écrase, volontairement ou non. Lorsque cela se produit, le champignon libère une poussière volatile et blanchâtre aux effets hallucinogènes. On a constaté, de plus en plus souvent, des intoxications involontaires, en particulier dans les quartiers où la forte densité de population a entraîné l'apparition de ruelles et de coins obscurs. Les Fouineurs sont, par conséquent, la cible privilégiée du Lactarius.

Les effets hallucinogènes de ce champignon sont encore méconnus mais il est avéré qu'il provoque une euphorie momentanée à laquelle succède une longue période de nervosité et d'agressivité.

Les autorités tentent de convaincre les responsables de certains quartiers d'agir pour éliminer le Lactarius, car il arrive de plus en plus souvent que des rixes soient provoquées à l'origine par l'inhalation du Lactarius.

Technique :

Les effets du Lactarius se produisent lorsque ses spores sont inhalés, d'où l'utilisation qu'en font certains combattants dotés d'un filtre, qui n'hésitent pas à écraser des Lactarius face à leur adversaire pour mieux troubler leur perception.

Quiconque inhale la poussière de ce champignon peut être sujet à d'impressionnantes hallucinations. En général, elles se traduisent par la déformation monstrueuse de la réalité. Face à un adversaire, par exemple, la victime peut avoir l'impression que ce dernier vient de se transformer en une énorme créature bestiale.

La victime du Lactarius doit effectuer un test de Résistance + Endurer, contre un SR 4. Si le jet est réussi, elle ne subit pratiquement aucun effet, juste une légère euphorie. Si le test échoue, en revanche, elle subit des hallucinations durant un bon quart d'heure. Pour surmonter de telles visions souvent effrayantes, la victime doit réussir un test de Trempe + Motiver contre un SR 3. En cas d'échec, elle perd ses moyens, ne songeant qu'à fuir. S'il est contraint de se battre dans ces conditions, un personnage ainsi affecté perd automatiquement 3 dés pour tous ses jets.



CARACTÉRISTIQUES

Nom : Lactarius
Catégorie de bien : Plantes et champignons
Origine géographique : Collines des Corautes (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Rareté (Stallite/Halte) : 25 Lux

MÉMORIAM (DROGUE)

Description :

Les drogues de Sombre-Terre sont nombreuses et différentes dans chaque région. Le Mémoriam fait partie de la catégorie des drogues difficiles à se procurer mais très efficaces. Elle permet d'effacer ou de modeler la mémoire d'un individu.

Seuls quelques Nourrisseurs ont les compétences nécessaires pour obtenir une telle drogue. Ils prennent d'ailleurs des risques pour la créer, car les Prôneurs l'ont depuis longtemps déclarée illégale. Ceux qui décident de braver l'interdit monnayent le Mémoriam en conséquence. Les prix varient selon les stallites.

Le Memoriam se présente sous la forme d'un liquide opaque que l'on conserve dans une fiole. Pour devenir une victime de cette drogue, il faut nécessairement l'avaler. En moins d'une heure, le Mémoriam fait son effet. Après une période d'excitation puis de frissons, la victime plonge alors dans un état catatonique. Selon la quantité absorbée, la perte de mémoire sera plus ou moins longue. L'usage du Mémoriam nécessite des calculs savants pour obtenir le dosage souhaité. Plusieurs Fouineurs ont servi de cobayes afin d'affiner ces calculs. Ils errent aujourd'hui sans passé ni avenir.

L'exercice le plus difficile consiste à remodeler la mémoire de l'individu. Il faut être particulièrement attentif et délicat pour tenter l'expérience. En théorie, il s'agit simplement de parler à la victime et de lui inventer des souvenirs. Si cette mémoire « empruntée » n'est pas assez cohérente, la victime risque d'avoir des troubles psychiques et, à terme, de perdre la raison.

Technique :

Un petit verre de Mémoriam (environ 10 cl) peut effacer une heure de la mémoire d'un individu.
Plus on boit de Mémoriam, plus cet effacement remonte loin. 15 cl effacent un jour de mémoire, 20 cl, trois jours, 25 cl, une semaine. Seul un jet réussi de Résistance + Endurer permet de résister à cet effet. Le seuil dépend de la quantité de mémoriam absorbée :

- ***10 cl** : SR 2*
- ***15 cl** : SR 3*
- ***20 cl** : SR 4*
- ***25 cl** : SR 5*

etc.

Remodeler la mémoire d'un individu nécessite d'abord que la victime n'ait pas résisté au premier effet amnésique.

Puis, l'orateur doit réussir un jet de Prestance + Influencer.

Là encore, le seuil dépend de l'importance du souvenir qu'on essaye d'inculquer. Le seuil, estimé par le MJ, varie de 2 à 5.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Memoriam
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Stallite Broken Angels (Eldena)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix (25 cl.) : 300 Lux

LE SUN

Description :

Le Sun compte parmi les drogues les mieux répandues sur notre planète. À ce jour, elle représente le meilleur moyen d'échapper au lot quotidien d'un citoyen de Sombre-Terre.

Le Sun est un psychotrope, une plante réputée pour ses effets hallucinogènes. Il suffit de la mâcher pendant quelques minutes pour basculer dans un état euphorisant dont la principale caractéristique est de sublimer l'inaccessible. En d'autres termes, l'utilisateur niera le noir-nuage et l'Obscur pour ne voir que des prairies ensoleillées, des forêts touffues et autre ruisseau à l'eau cristalline...

Les Prôneurs utilisent régulièrement le Sun lors des manifestations publiques. Les doses sont infimes afin de ne pas provoquer de dépendance. Pour les Prôneurs, le Sun est un moyen de percevoir l' « Autre Réalité », celle que Solaar a promis lorsque le noir-nuage disparaîtra. À dose infinitésimale, le Sun procure un sentiment d'exaltation et une légère distorsion de la réalité.

Technique :

Le Sun a un effet apaisant particulièrement bienvenu lors des marches éprouvantes dans l'Obscur. En général, cette drogue est utilisée pour remonter le moral.

Lorsqu'un individu mâche du Sun, il bénéficie de deux dés supplémentaires à tous ses jets de Trempe + Surmonter et Trempe + Motiver. L'effet dure environ une heure. Une consommation abusive de Sun peut entraîner une dépendance. Si le MJ estime qu'un personnage en a trop consommé, il peut réclamer régulièrement des tests de Trempe + Surmonter contre un SR 3. Si le test échoue, le consommateur de Sun devient accro.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Sun
Catégorie de bien : Plantes et champignons
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Peu Commun
Prix (la pousse) : 10 Lux

LE VIVAM

Description :

Le Vivam est une drogue très particulière. Son absorption entraîne un arrêt cardiaque total durant près de cinq longues minutes.

Il se présente sous la forme de petits cachets bruns et rouges, sans odeur ni goût. Pour que le Vivam fasse effet, il faut avaler deux cachets simultanément. Le premier, le brun, va provoquer l'arrêt du cœur. Pendant près de trois cents secondes, le corps sera en état de mort clinique… Le second cachet, le rouge, fait effet au terme de ces 300 secondes — du moins en théorie — et lui permet de repartir. L'état physiologique d'un homme ayant avalé le Vivam abusera les meilleurs Nourrisseurs. Malheureusement, cette surpercherie a un prix.

Quand le cœur s'arrête, personne ne peut garantir que le second cachet fera effet à temps. S'il agit trop tôt ou trop tard, la victime meurt pour de bon. En revanche, si tout se passe bien, elle survit, mais souvent dans un état déplorable. Elle ressent en général une extrême fatigue et il lui faudra plusieurs jours pour s'en remettre.

Technique :

Pour résister aux effets du cachet brun, la victime doit réussir un test de Résistance + Endurer contre un seuil de 6R. Inutile de préciser que cela n'arrive pas souvent.

Une fois plongée dans sa catatonie, la victime a intérêt, cette fois, à réagir au cachet rouge si elle veut se réveiller. Elle doit pour cela réussir un test de Résistance + Régénérer contre un seuil de 1R.

Si le test échoue, la victime meurt. Les dépenses d'Énergie sont autorisées pour ce test.

Juste après son réveil, la victime du Vivam subit une grosse fatigue qui se traduit par un malus de –2 dés à tous ses tests. A partir du troisième jour, la victime a droit quotidiennement de tenter un jet de Résistance + Régénérer de SR 2 (elle lance au minimum un dé, quels que soient les malus dont elle souffre). Dès que ce test est réussi, la fatigue liée au Vivam disparaît totalement.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Vivam
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Sparta (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix (les deux cachets) : 50 Lux

1. *Équipement de Fouineur*

2. *Équipement de Nourrisseur*

3. *Équipement de Bâtisseur*

4. *Équipement de Gardien du Feu*

5. *Équipement de Prôneur*

6. *Équipement de Marcheur*



ÉQUIPEMENT DE BATISSEUR

- Les bracelets-maçon
- Le carapurs
- Le cyclofiltre
- La Bulle de Gerchwinder
- Le Graveleur
- L'Écarpe
- Les harnais d'ascension
- Le Lumask
- Le Lux-mètre
- La Main du Faiseur
- Le Noctavue
- Les plans imprimés
- Les rochefeux et la rochefolle
- Le Triangle des Vents

LES PROTHÈSES

- Les membres contrepoids
- Les bras porteurs
- Le Magnancre
- Le Dos-hotte

LES BRACELETS-MAÇON

Description :

Les ingénieurs et les inventeurs sont obsédés par la précision qu'exigent leurs constructions et autres inventions. Ces Bâtisseurs doivent toujours s'assurer de l'exactitude de leurs repères métriques. Dans leurs travaux, chaque écart au départ d'un tracé peut déstabiliser leurs constructions ou fausser les résultats de leurs expériences. Ainsi, la plupart des Bâtisseurs sont toujours encombrés par de multiples instruments de mesures dont les fameux Lumask et les bracelets de mesure dits « bracelets-maçon ». Ce dernier objet est un outil précieux pour bon nombre d'apprentis ou même de compagnons.

Les bracelets-maçon se présentent comme des bandes de rueg épais tressées avec des lanières de cuir qui s'enroulent autour des poignets. L'épaisseur des feuilles de rueg et du cuir du premier des bracelets dissimule beaucoup d'éléments :

- des mètres de ficelles, marqués par des repères colorés correspondant aux différents systèmes métriques ;
- un fil à plomb ;
- des équerres en bois servant de référent pour le tracé des angles les plus communs.

Le second bracelet est un recueil de tables métriques : résultats trigonométriques et logarithmiques, produits usuels par le nombre Pi et différentes mesures du rectangle de Solaar — indispensable à l'harmonie des constructions selon les coutumes des Bâtisseurs.

Technique :

Le fait de posséder des bracelets-maçon confère des avantages en termes culturels et techniques.

Un Bâtisseur portant ce genre de bracelet bénéficie de deux dés supplémentaires pour tous ses jets d'Erudition + Coutumes Bâtisseurs.

De plus, il pourra lancer un dé supplémentaire pour tous ses jets de Techniques + Matériaux.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Bracelets-maçon
Catégorie de bien : Outils de Bâtisseurs
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Très Rare
Prix (la paire) : 40 Lux

CARAPURS



Description :

Ce grand squelette de tiges et de plaques de métal permet de transformer un urs, convenablement dressé par un veneur, en une véritable machine de guerre. L'animal est protégé de la tête aux extrémités des pattes par d'épaisses couches de métal. À hauteur des omoplates, une structure pivotante permet de loger un homme. C'est la place du pilote, qui a généralement accès à une arme de tir fixée à la structure. Cette tourelle peut effectuer une rotation complète.

Deux autres petits compartiments, semblables à des coffres, sont aménagés sur les parties protégeant les flancs de la monture. Enfin, les plaques de l'armure sont recouvertes de bouts de verre et d'aspérités tranchantes, de sorte qu'aucun adversaire ne puisse la gravir lors d'un combat. Ces carapaçons démesurés sont apparus dans le nord de la Roke, au sein de puis-

santes Maraudes. Ils se sont par la suite répandus dans les caravanes qui transportent des objets de valeur. Ces harnachements ont également attiré l'attention de Létho : les autorités phéniciennes en équipent désormais les avant-postes des abords.

Le problème majeur des Carapurs est la lenteur de déplacement qu'ils imposent aux montures. En effet, bien que les urs soient des créatures d'une force peu commune, il leur est pratiquement impossible de prendre de la vitesse une fois harnachés. On raconte à ce propos que les redoutes phéniciennes mettraient au point des versions allégées des Carapurs qui handicaperaient bien moins l'animal.

Technique :

Ainsi caparaçonnés, l'urs et son monteur bénéficient de l'équivalent d'une armure complète de Pr 5 (cumulable avec une armure naturelle, mais non cumulable avec une autre armure complète).

L'homme, logé dans la tourelle, a accès à une sorte de baliste capable de tirer un carreau tous les deux tours. Les dégâts du projectile sont impressionnants : +7.

Le test à effectuer pour toucher est un jet de Arts Martiaux + Baliste (nouvelle compétence), ou Arts Martiaux + Arbalète ou Arts Martiaux + Lançat, au choix de l'utilisateur. Les caractéristiques de la Baliste du Carapurs sont données ci-dessous.

Pour ce qui est de l'urs, ce dernier bénéficie de l'impressionnante carapace – à laquelle s'ajoute sa protection naturelle de 2 points — mais se trouve fortement handicapé par le poids et l'encombrement de l'appareil. Ainsi, malgré les 5 dés de son potentiel de combat que l'ours consacre automatiquement à l'attaque, il n'agira qu'au rang d'initiative 1. Cela revient, en quelque sorte, à perdre 4 dés de son potentiel de combat.

Exemple : *Crin Noir, l'urs de la Nourrisseuse Vala, dispose d'un impressionnant Potentiel de Combat (la somme de sa Hargne + Agresser) de 11 dés. En temps ordinaire, Crin Noir consacre 5 dés de ce potentiel à l'initiative, et agit donc avant la plupart de ses adversaires humains. En revanche, quand il porte le Carapurs, Crin Noir consacre toujours 5 dés de son potentiel de combat à l'initiative (ce qui lui en laisse 6 à répartir entre l'attaque et la défense), mais l'encombrement de son exosquelette lui fait perdre le bénéfice de 4 dés. Il agit donc comme s'il n'avait consacré qu'un seul dé à l'initiative.*

CARACTÉRISTIQUES DE LA BALISTE DU CARAPURS			
Arme	**Domm.**	**Portée**	**Rechargement**
Baliste	+7	20/40/80	1 Passe

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Carapurs

Catégorie de bien : Armures

Origine géographique : Stallite Magna

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 500 Lux

CYCLOFILTRE

Description :

Le cyclofiltre était à l'origine une machine destinée à distiller une grande quantité de rueg en un temps minimum. Cette machine ne dépassa jamais le stade du prototype tant sa conception était farfelue. Des années plus tard, un heureux concours de circonstances permit à son inventeur de lui trouver une toute autre utilité.

Ce que l'on nomme, de nos jours, un Cyclofiltre est une machine de cinquante centimètres de haut ressemblant à une grosse pompe. Celle-ci filtre l'urine pour produire une solution trouble au goût amer mais aussi désaltérante que de l'eau. Une heure de filtrage est nécessaire pour rendre potable un litre d'urine. Aussi, les concepteurs du cyclofiltre y ont ajouté des fixations qui permettent de l'installer le long du corps entre les omoplates et le haut des cuisses. Un individu harnaché de la sorte peut, simplement en se déplaçant et sans effort, filtrer environ un litre d'eau en quatre heures.

Le système de filtrage repose sur de petites pierres poreuses situées dans le cylindre principal. On ne les change qu'environ tous les cinq ans. Un cyclofiltre permet aussi de filtrer d'autres liquides, comme de la pluie. Malheureusement le cyclofiltre ne permettra pas de rendre de l'essence potable. Il n'est pas non plus en mesure de prévenir les risques d'infection de l'organisme. De plus, les Célestes rencontrent de sérieuses difficultés pour déterminer la qualité d'un liquide obtenu. La consistance, l'odeur et même le goût sont rarement engageants.

Le cyclofiltre réclame une vidange tous les dix filtrages. Et il est absolument nécessaire de graisser les articulations de la machines toutes les quinze utilisations.

Dans le cas où l'on omettrait de l'entretenir, les rouages grinceraient et le rendement de la pompe diminuerait.

Il existe une version améliorée du Cyclofiltre qui possède des fixations adaptables à plusieurs animaux : cerbère, urs, ou tout autre animal de grande taille.

Technique :
Le Cyclofiltre possède la faculté de rendre potable des eaux troubles et usées, telles que l'urine, la pluie – qui, sur Sombre-Terre, n'est pas potable – ou l'eau des marais.

Pour traverser des milieux arides, comme le désert, le Cyclofiltre révèle toute son utilité. Rien qu'en recyclant son urine, le voyageur pourra supporter le manque d'eau. Attention, le recyclage exclusif de sa propre urine présente une limite : chaque jour, 20 cl du liquide ingéré ne sont pas évacués sous forme d'urine, mais restent dans le sang ou s'évaporent par transpiration. Ainsi, si, en traversant un désert, un Marcheur récupère et recycle un litre d'urine le premier jour, il n'aura plus que 80 cl le second jour, puis 60 cl le troisième jour, etc. Cela limite donc l'autonomie absolue de cet appareil. Le cyclofiltre, enfin, ne transforme pas les liquides non désaltérants en breuvage spotables. Inutile de songer à « recycler » de l'huile ou de la graisse animale chauffée, ça ne fonctionnera pas.
Pour ce qui concerne ses caractéristiques techniques, le Cyclofiltre confère un indice 3 contre la Soif et souffre d'un indice d'Encombrement égal à 1 (voir Livret 1, p. 86).

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Cyclofiltre
Catégorie de bien : Distillateurs
Origine géographique : Les Terres Bénites (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 70 Lux

LA BULLE DE GERCHWINDER



Description :
Alion Gerchwinder est un inventeur qui fut exilé d'un stallite pour une raison inconnue. Réfugié dans un monastère côtier de la Roke, il conçut la Bulle de Gerchwinder. Il s'agit d'une armature sphérique en métal, recouverte de peau de béhémoth et dont le plancher est troué. L'ensemble de la toile, percée de hublots à intervalles réguliers, est enduite d'une épaisse pâte gélatineuse, la Béhna, tirée des divers organes du Béhémoth qui, une fois sèche, donne à la structure son imperméabilité.

Prévue pour l'exploration des fonds marins, cette machine est ensuite lestée et jetée à la mer. L'engin constitue alors une poche d'air prisonnière sous les eaux. Un treuil à manivelle relié au plafond permet de remonter l'engin à la surface. Que ce soit pour explorer une région aquatique ou se ravitailler en produits de la mer, la Bulle de Gerchwinder a réussi à s'imposer rapidement aux yeux des Bâtisseurs et des Nourrisseurs des régions côtières mais aussi à ceux qui veulent percer les mystères des profondeurs aquatiques de Sombre-Terre. L'utilisation de la Bulle de Gerchwinder implique un certain nombre de risques et de contraintes. Dans un premier temps, comme toute machine, elle nécessite un entretien rigoureux. Après chaque plongée, si courte soit-elle, il faut repasser une

couche de Béhna sous peine de voir pourrir la peau qui lui sert d'enveloppe. De plus, il faut procéder à une vérification minutieuse de la structure. L'utilisation en elle même recèle, elle aussi, nombre de dangers. Souvenons-nous que pour les habitants de Sombre-Terre, le milieu sous-marin est un mystère. Il leur est donc très difficile d'appréhender ce milieu sans prendre de risques énormes liés à la méconnaissance de certains problèmes comme la pression de l'eau et l'existence d'espèces potentiellement dangereuses.

Cette invention fut améliorée par quelques ingénieurs intrépides qui éprouvèrent ses limites. Il existe, de nos jours, des variantes de la Bulle de Gerchwinder. Ainsi, sur les modèles originels, on trouvait des caissons étanches dotés de flotteurs qui permettaient de sauver, en cas de naufrage, les notes prises lors des explorations. Sur certains modèles plus récents, ces compartiments ont été retirés au profit de filets de pêche. Enfin, des systèmes d'éclairage ont été intégrés aux derniers modèles, ce qui facilite l'exploration des fonds marins, très sombres, comme on l'imagine.

Technique :

Les modèles les plus sophistiqués de Bulles de Gerchwinder sont évidemment les plus chers.

A ce jour, on compte trois modèles distincts :

- ***Modèle 1 (modèle de base) :***

Profondeur maximale : 30 mètres.
Filets de Pêche : non.
Eclairage : non.

- ***Modèle 2 :***

Profondeur maximale : 50 mètres.
Filets de Pêche : oui.
Éclairage : oui (Indice 1)

- ***Modèle 3 :***

Profondeur maximale : 100 mètres.
Filets de Pêche : oui.
Éclairage : oui (Indice 3)

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Bulle de Gerchwinder
Catégorie de bien : Véhicule Aquatique
Origine géographique : Chutes de Gibraltar (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : Modèle 1 : 200 Lux
Modèle 2 : 300 Lux
Modèle 3 : 500 Lux

LE GRAVELEUR

Description :

Si l'unité de la caste des Bâtisseurs est souvent mal comprise, il existe certains signes qui ne trompent pas. Le graveleur en est un parfait exemple. Cette petite machine permet de graver sur une surface — du papier jusqu'à la pierre — de petits symboles à l'image du braille. Ces petits idiomes constituent un alphabet unique à l'usage des Bâtisseurs. L'expression de ce langage secret se retrouve un peu partout : un avertissement laissé aux futurs ingénieurs qui viendront pour l'entretien d'un l'appareil, coordonnées ou notices gravées sur le flanc d'un engin, messages laissés sur les murs d'une maison, etc.

Le graveleur en lui-même fonctionne comme un poinçon. C'est une petite boîte en métal ouverte sur le dessous avec 16 gros boutons sur le dessus — un par lettre de l'alphabet secret des Bâtisseur. Lorsqu'on appuie sur l'un des boutons, une tige en métal terminée par la lettre concernée jaillit par l'ouverture située sous la boîte.

Le graveleur peut avoir différentes tailles : les plus petits tiennent dans une main alors que les plus gros ont un volume équivalent au havresac.

Pour des raison évidentes, il est bien plus difficile pour un individu qui n'appartient pas à la caste des Bâtisseurs de se procurer un graveleur. En aucun cas, un Bâtisseur ne partagera l'enseignement du langage avec un membre d'une autre caste.

La légende veut que l'inventeur de cet objet soit un Bâtisseur aveugle de naissance. Son intention a été de rendre accessible à tous le mode de fonctionnement des machines en les marquant à l'aide du graveleur. Son œuvre ainsi que son alphabet se seraient alors répandus spontanément.

Technique :

Pour pouvoir lire les signes secrets inscrits par un graveleur, le lecteur doit réussir un test bien particulier, puisqu'il s'agit d'un test de compétence seule : Coutumes Bâtisseurs. Le seuil de réussite est de 2R. Exceptionnellement, l'Aptitude mère, Érudition, n'est pas utilisée pour ce test. Il ne s'agit donc pas d'un test d'Érudition + Coutumes Bâtisseurs, mais d'un jet de Coutumes Bâtisseurs. Cette compétence étant en principe réservée aux Bâtisseurs, seuls ces derniers sont en mesure de comprendre le langage secret de leur caste, à moins qu'ils l'aient enseigné à d'autres (ce qui est rare).

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Graveleur
Catégorie de bien : Ecriture
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Très Rare
Prix : 90 Lux

L'ÉCARPE



Description :

Si les contemporains de Gerchwinder lui accordent volontiers la paternité de l'Écarpe, il semble en fait qu'il soit apparu, dans nombre de communautés côtières, bien avant la Bulle du génial inventeur.

L'Écarpe est une armure étanche reliée à une pompe à vapeur. Cette dernière est destinée à renouveler l'air contenu dans l'armure de sorte qu'il reste respirable. La combinaison est équipée d'un coûteux système de filtres. En théorie, le porteur de l'armure peut s'immerger et rester sous les eaux aussi longtemps qu'il le désire à condition que la pompe ne cesse jamais de fonctionner. Seul l'entretien et l'approvisionnement de la pompe à vapeur semblent pouvoir fixer les limites des explorations solitaires en Écarpe.

L'armure est constituée en grande partie de plaques de fer et de diverses variétés peu communes de cuirs. Évidemment, l'étanchéité d'un tel engin est d'autant plus hasardeuse que l'on s'enfonce dans les profondeurs.

Mais ce scaphandre est suffisamment au point pour permettre des plongées de deux à trois heures dans des conditions raisonnables. Pour s'éclairer, le plongeur dispose en général de petits compartiments garnis de lux, situés sur les côtés du hublot en verre qui protège son visage. L'Écarpe est également équipé de poches et de sacoches qui permettent de remonter toute sorte de trouvailles à la surface. Enfin, les gants de l'Écarpe sont suffisamment souples pour permettre le maniement d'une arme légère.

Entre l'exploration des ruines englouties de l'Avant, la pêche et les récoltes de coquillages, l'utilisation de l'Écarpe se généralise sur les côtes de la Roke.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Écarpe

Catégorie de bien : Armures

Origine géographique : Chutes de Gibraltar (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare

Prix : 350 Lux

Technique :

L'Écarpe permet des explorations des fonds marins jusqu'à 100 mètres de profondeur. Revêtu de cette encombrante armure sous-marine, l'utilisateur souffre de malus de –3 dés à tous ses jets d'Agilité, de Sens et d'Arts Martiaux. En revanche, l'Écarpe offre à son utilisateur une protection complète de niveau 3 (Pr = 3) contre tout type d'attaque physique.

Les harnais d'ascension

Description :

Afin de se hisser sur des façades ou des véhicules imposants pour exécuter des contrôles de routine, certains Bâtisseurs utilisent des harnais dotés de filins d'escalade. Le harnais est en cuir rigide et possède sur les côtés des petits lance-harpons qui propulsent des crochets sur les façades à escalader. Ces ancres entraînent à leur suite des filins de tresses végétales qui vont permettre au Bâtisseur d'assurer sa progression sur des surfaces verticales. De plus, ils lui permettront de redescendre, aisément, en rappel. Malheureusement, ces cordages, tout comme les crochets, sont perdus après chaque utilisation : les premiers sont brûlés par les Bâtisseurs une fois leur labeur achevé, les seconds sont définitivement solidaires de la paroi gravie. Les harnais d'ascension permettent aux Bâtisseurs de se hisser le long d'une paroi avec un poids de trente kilogrammes.

Les lance-harpons fonctionnent grâce à la torsion d'une matière élastique – du rueg ou certains pieds de champignons caoutchouteux – qu'il faut changer toutes les cinq projections.

Ce procédé fut inspiré par les armes de pêcheurs des côtes atlantiques. Le principe est aussi utilisé pour relier deux constructions par des cordes, des câbles métalliques ou même des ponts. Dans ce dernier cas, les bâtisseurs utilisent des lance-harpons beaucoup plus volumineux. Lorsqu'il s'agit de fixer les câbles d'un pont ou d'une structure servant à l'édification d'une traverse, les ingénieurs n'hésitent pas recourir aux balistes des Gardiens du feu.

Technique :

Les harnais d'ascension confèrent à leur utilisateur un bonus de 3 dés à tous ses jets d'Agilité + Grimper.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Harnais d'ascension

Catégorie de bien : Outils de Bâtisseurs

Origine géographique : Roke

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 150 Lux

Le Lumask

Description :

Les Faiseurs sont souvent amenés à pratiquer des travaux demandant une précision extrême. Pour réaliser ces travaux exigeants, ils ont besoin de repères invisibles à l'œil nu. Gardant à l'esprit ces paramètres, un Bâtisseur de Newa mit au point le Lumask, un casque pourvu d'outils de précision.
Le Lumask est un couvre-chef en cuir sur lequel des lunettes à verres interchangeables ont été fixées. Ces objectifs — grossissants, déformants, gradués, filtrants, etc. — sont entreposés dans des poches rembourrées situées à hauteur des tempes du porteur. L'armature de visée peut aussi accueillir des objectifs télescopiques. Certains sont utiles pour détailler des lieux lointains, tandis que d'autres sont utilisés pour déterminer la pureté des pierres précieuses ou des éclats métalliques — or, etc. — extraits des mines de Sombre-Terre.



Technique :

Le Lumask fait bénéficier son utilisateur d'un bonus de 2 dés à tous ses jets de Sens + Observer.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Lumask

Catégorie de bien : Outils de Bâtisseurs

Origine géographique : Roke

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 70 Lux

Le Lux-mètre

Description :

Il y a quelques années maintenant que les Célestes furent les témoins de l'apparition des lux. Ces cristaux de lumière engendrèrent un système monétaire qui supplanta les trocs et les coches utilisés depuis le Grand Cataclysme. Au fil des ans, l'usage des lux s'est démocratisé et les habitants de Sombre-Terre ont dû faire face à des problème de valeur. En effet, les lux sont de différentes tailles, émettent des lumières de couleurs variées et, pour un volume de roche donné, ne procurent pas la même intensité de lumière. De ce fait, il fallut penser un étalon et un système de conversion capable de monnayer n'importe quel objet avec ces différents lux.

Mahar Brag, un Faiseur de Phénice, fut le premier à mettre au point des outils pour évaluer les lux. Dans un premier temps, il se contenta de les placer dans des cercles concentriques afin de mesurer la zone du rayonnement lumineux. Puis, il affina ses mesures en les pesant. Enfin, il s'intéressa aux spectres colorés émis par les lux mais ne retint pas ce critère pour la simple et bonne raison que les longueurs d'onde émises par les lux étaient surtout utiles pour déterminer des particularités géophysiques (Cf. la Luxâme).

De nos jours, ces méthodes ont évolué. Mahar Brag a confectionné le Lux-mètre, un appareil qui permet de déterminer avec précision la valeur d'un lux.

Le Lux-mètre a la forme d'une pyramide de Nâh suspendue au bout d'un ressort gradué en grammes. Les faces de l'appareil sont recouvertes de tables de conversion. À l'intérieur, on découvre un cylindre amovible au sein duquel on place le lux à estimer. Sous la base de la pyramide, on extrait une manivelle qui, une fois en mouvement, entraîne la rotation du cylindre et l'ouverture de fentes étroites sur les faces latérales. Un mécanisme complexe produit la synthèse des informations mesurées – masse, qualité de diffraction, pureté de la roche – en éclairant les valeurs sur les tables de conversion. On dispose ainsi de la valeur du lux en « luxosité » mais aussi son équivalent en coche.

Technique :

Pour comprendre et analyser les données issues d'un Lux-Mètre, l'utilisateur doit réussir un jet d'Érudition + Intendance contre un seuil de 1R.
En cas d'échec, l'utilisateur sait qu'il n'a pas réussi à évaluer correctement la valeur du lux.
En cas d'échec catastrophique, il croit avoir évalué correctement la valeur du ou des lux, alors que ce n'est pas le cas, et qu'il se trompe lourdement.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Lumask
Catégorie de bien : Outils de Bâtisseurs
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Commun / Rare
Prix : 30 Lux

La Main du Faiseur

Description :

La Main du Faiseur est un gros gant métallique auquel est reliée une bouteille d'huile de rueg.
La bouteille est conçue pour se fixer le long du bras, juste après le gant, à l'aide de solides sangles de cuir.

La Main du Faiseur dissimule un chalumeau au niveau de l'index, alimenté par la bouteille. Son autonomie est d'une demi-heure environ. Il peut servir de lance-flammes le cas échéant. Dans ce cas, la bouteille sera vide en trois jets de flamme. On l'actionne en exerçant une légère pression du majeur sur la paume du gant. Des heures de pratique sont nécessaire pour éviter de fausses manipulations et des accidents tragiques.

Le majeur du gant est renforcé de façon à être utilisé comme marteau ou tout autre outil contondant.

L'annulaire et l'auriculaire sont des supports destinés à recevoir des embouts d'outils bien précis de différentes tailles tels que des tournevis, des limes ou encore de petites pinces. Tous ces embouts sont stockés dans un compartiment situé dans le dos de la main. Ils sont librement accessibles et pratiques à utiliser.

Enfin, le pouce est aussi le siège d'une sortie d'eau. Bien que l'on ne puisse pas parler d'extincteur, la réserve de liquide

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Main du Faiseur
Catégorie de bien : Prothèses
Origine géographique : Nid des Aigles (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 300 Lux

contenue dans le poignet du gant est tout de même conséquente. Elle permet de prévenir bon nombre de catastrophes. Cette arrivée d'eau peut aussi être utile dans les manipulations que les ingénieurs sont amenés à pratiquer dans des endroits périlleux. Sans compter que cela leur permet de se désaltérer après quelques heures de travail.

Ctte prothèse est réputée pour sa solidité et celle de ses outils. De plus, elle ne réclame guère d'entretien.

Technique :
La Main du Faiseur permet à son utilisateur de bénéficier de 3 dés supplémentaires pour tous ses tests de Techniques (excepté Techniques + Corps).
Le lance-flammes intégré dans l'index possède les caractéristiques suivantes :
Manier le lance-flammes de l'index nécessite la création d'une nouvelle compétence, Lance-Flammes (mais comme toute arme, le maniement de base sera au moins égal à l'aptitude Arts Martiaux de l'utilisateur).

CARACTÉRISTIQUES DU LANCE-FLAMMES

DOMMAGES : +5

PORTÉE : 2/4/8

RECHARGEMENT : --

AUTONOMIE : 3 TIRS

LE NOCTAVUE

Description :
Les inventeurs de Newa, célèbres pour leurs combinaisons chauffantes, ont développé des masques qui donnent l'incroyable capacité de voir la nuit et, par conséquent, dans l'Obscur.

À l'origine, des Nourrisseurs de ce stallite découvrirent des plantes, les lumanites, aux feuilles fines et diaphanes qui, une fois appliquées contre le visage, en face des yeux, permettent de voir dans le noir. Au terme d'une demi-nuit, les feuilles des lumanites sèchent et leur mystérieux bienfait cesse. Étudiant cette étrange propriété, les Faiseurs eurent l'idée de réaliser un masque intégral, en fibre de lumanite, qui absorbe la transpiration du visage et l'utilise pour humidifier ces feuilles diaphanes. Ainsi, par une étrange alchimie, la durée de vie des feuilles de lumanites est étendue. En quelques semaines, le Noctavue était au point. Équipé de celui-ci, les Célestes sont désormais capables de combattre l'obscurité qui règne sur Sombre-Terre. Bien entendu, la vision n'est pas parfaite : il semblerait que les feuilles soient plus efficaces là où il existe des trouées de lumière diurne. Plus on s'éloigne des stallites, plus les Noctavues perdent de leur efficacité. Notons que l'instrument est cher, voire inabordable, pour bon nombre de Célestes. La rareté des lumanites justifie vraisemblablement ce prix prohibitif.



Technique :
Le Noctavue possède une durée de vie de 7 jours. Le porteur de ce masque bénéficie de 2 dés supplémentaires à tous ses jets de Survie + Obscur et 3 dés supplémentaires à tous ses jets de Sens (+ Observer, S'orienter ou Surveiller) effectués dans l'Obscur ou dans les zones de forte pénombre (mais pas dans l'obscurité totale). Le Masque est transporté dans un sac isolant noir et imperméable où il peut se conserver durant 3 mois. Dès que le masque est sorti du sac pour sa première utilisation, les feuilles de lumanite dont il est constitué commencent à se détériorer. Il ne reste alors plus que 7 jours d'utilisation au porteur du masque, quoiqu'il arrive.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Noctavue

Catégorie de bien : Outils de Bâtisseurs

Origine géographique : Roke

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / --

Prix : 400 Lux

LE COIN DES ANTÉQUAIRES

Qui parle des Bâtisseurs ne peut oublier l'Antech et ses dignes défenseurs. En effet, tous les Bâtisseurs ne sont pas obsédés par les défis et les inventions. Les Antéquaires sont en quête d'objets insolites que l'Avant livre aux arpenteurs de Sombre-Terre, qu'ils soient Marcheurs, Ferrailleurs, Antéquaires, etc. Dans leurs échoppes, on découvre des objets qui témoignent des civilisations qui ne surent protéger leurs hommes du Grand Cataclysme et on se plaît à imaginer les usages de cette époque reculée. On cherche aussi à réutiliser ces vestiges. Et c'est là que réside toute la difficulté : comprenons-nous bien le fonctionnement de ces objets ?
Les aspects cocasses qui suivent ne sont là que pour vous aiguiller sur les idées un peu folles qui agitent les réflexions des Antéquaires. Il existe d'autres utilisations déplacées de ces objets de l'Avant. Et, surtout, il y a bien d'autres objets qui, venant de notre monde, imprégnés des nouvelles technologies de communications, sèment le trouble dans les stallites.
Gardez bien à l'esprit que ce ne sont que des explications parmi bien d'autres, fournies par quelques Bâtisseurs. Mais, n'oubliez pas non plus qu'ils sont des Célestes à part entière de Sombre-Terre.

Remarque :
Les objets de l'Antech ne sont pas connus des Célestes sous les noms que nous-mêmes utilisons pour les désigner. Ainsi, un téléphone portable, par exemple, est souvent appelé « boîtier », une carte à puce, simplement « carte », etc.

Des téléphones portables

Bien des Antéquaires s'interrogent sur l'utilité de ces boîtes minuscules que l'on retrouve dans les ruines de toutes les cités de l'Avant. La réponse la plus souvent entendue, chez les spécialistes de l'Antech, est qu'il s'agissait d'objets rituels que tous les habitants de l'Avant se devaient de porter pour marquer leur appartenance à un quartier dans une cité — à la manière des cristaux que les Célestes enchâssent dans leur chair lors du passage à l'âge adulte. Les Antéquaires estiment que se sont des marques totémiques qui permettaient de s'assurer de l'appartenance à une tribu. Or, l'urbanisme en vigueur à cette époque ne prévoyait pas de "compartimenter" les individus comme c'est le cas dans les stallites, en particulier Phénice : découpage en quartier par des murailles, puis en secteurs par profession.
Désormais, des Antéquaires ont reconstitué ces groupes sociaux, dont ils soupçonnent l'existence, en se redistribuant ces totems urbains. Dans des stallites érigés sur les ruines de mégalopoles de la Roke, ces appareils ont surpris leurs nouveaux possesseurs : ils étaient encore en mesure de communiquer sur les ondes à Haute Fréquence. Pris au dépourvu, certains Antéquaires abandonnèrent les téléphones au silence alors que d'autres comprirent et tentèrent d'en percer le secret. Ces derniers sont aujourd'hui en mesure d'échanger des idées sur de courtes distances. Craignant qu'on leur dérobe leur trouvaille, ces Antéquaires se terrent pour communiquer.

De la robotisation

Les habitants de Sombre-Terre retrouvent encore des hommes métalliques, immobiles, dans les restes des habitations de l'Avant. Qui étaient-ils ? Que signifiaient ces inscriptions chiffrées et énigmatiques gravées sur leur corps ?
Ce sont là des questions qui agitent continuellement les cercles d'Antéquaires. Pour certains, il s'agit d'hommes particulièrement malhonnêtes que le Soleil-Dieu condamna à la pétrification pour survivre au Grand Cataclysme et devenir des témoins impuissants et rongés par le remord. D'autres croient, au contraire, qu'il s'agit d'armures dont on découvrira un jour le moyen d'extraire les cadavres qu'elles contiennent.
Les Antéquaires se les échangent en fonction de leur allure. Ainsi, on retrouve ces mannequins métalliques dans les échoppes des Faiseurs comme modèle ou dans les chambres sordides de la ceinture de Nux afin qu'ils veillent, telles des statues, la plus vieille activité de l'humanité.

Des cartes à puce

Les Antéquaires ont retrouvé un très grand nombre de cartes de crédits de toutes les couleurs. Incapable d'appréhender leur utilité au temps de l'Avant, ils les thésaurisèrent pendant de longues années.
Actuellement, les cartes de crédits sont réutilisées par les Célestes. Elles constituent les pièces maîtresses de jeux de cartes extrêmement compliqués où la puissance de la carte est relative à l'éclat de la puce et aux couleurs du logo qu'elle arbore. Les règles de ces jeux sont en perpétuelle évolution. L'émulation intellectuelle qu'ils suscitent n'est pas sans inquiéter les Prôneurs qui voient d'un mauvais œil ces distractions qui éloignent les Célestes de leurs devoirs envers le stallite.

PLANS IMPRIMÉS

Description :
Redécouvrant des ouvrages exposant le principe des circuits imprimés, des Antéquaires pensèrent qu'il s'agissait de plans de l'Avant. Certes, ils ne se trompaient qu'à moitié. Les Bâtisseurs, à force de travail sur les différentes méthodes de confection, mirent de nouveau à jour le processus de réalisation de ces plans. Dans Sombre-Terre, ces circuits imprimés sont utilisés par les ingénieurs lorsqu'ils planifient l'édification de nouvelles constructions.
Par leur rigidité, ces plans sont plus avantageux que ceux que l'on trouve sur support papier. Cela permet d'entreposer et de transporter les études des Bâtisseurs sans souci de soin ou de conservation. Certains Bâtisseurs utilisent ce procédé pour réaliser des plans prenant en compte la hauteur. Pour ce faire, ils enchâssent les plans des différents étages d'un édifice sur des baguettes à la manière d'une étagère. À Phénice, ces plans sont exposés dans les salons du palais des plans et sont considérés comme de véritables œuvres d'art.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Plans imprimés
Catégorie de bien : Ecriture
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix : 50 Lux

LES ROCHEFEUX ET LA ROCHEFOLLE

Description :
Dans les ruelles de la Grande Marche de Phénice, on peut découvrir des petits sachets remplis de poudres minérales à troquer, les rochefeux. Simples poussières de roche en apparence, ces poudres sont, en fait, de subtils mélanges d'extraits minéraux du sol volcanique de Phénice. Leurs propriétés bien étranges les imposent comme une forte valeur marchande. Il existe deux variétés de poudres volcaniques. L'une est blanche, l'autre est ocre.

En soit, ce ne sont que des mélanges de poussières de roches bien inoffensives, en apparence du moins. En revanche, si on prend la peine, comme certains inventeurs, de les mélanger en respectant un mode opératoire rigoureux, on obtient une pâte faiblement luminescente, la rochefolle, qui dégage de la chaleur. Elle est aussi collante et visqueuse. Cette manifestation calorifique fournit autant de chaleur qu'un feu de camp, mais provoque d'irrémédiables brûlures au moindre contact.

La confection de la rochefolle est lente, délicate et, surtout, très dangereuse : une erreur entraîne une sublimation des poudres qui, au contact de l'air, s'embrasent. Même lorsqu'elle est produite avec succès, la rochefolle peut dégager des gaz nocifs qui favorisent des infections de la gorge et des troubles respiratoires.

Les applications militaires sont importantes. Les Gardiens du Feu entretiennent des bataillons d'ingénieurs et d'huiliers qui travaillent, nuit et jour, sur les possibilités tactiques de ce mélange.

Technique :
Pour transformer les rochefeux en Rochefolle, il faut réussir un test de Techniques + Rochefeux (nouvelle compétence) contre un seuil de 3R.

Si le jet est réussi, la Rochefolle est convenablement confectionnée.

Si le test échoue, en revanche, le malheureux confectionneur est soumis à une explosion occasionnant 6 points de dégâts (l'armure protège et la victime a le droit à un test de Résistance).

Si le confectionneur obtient un échec catastrophique, il encaisse 10 points de dégâts !

La Rochefolle est un feu d'indice 2 (permettant de lutter contre la menace du Froid), qui dure près de 10 heures sans interruption.

En revanche, les gaz que la pâte dégage peuvent légèrement intoxiquer ceux qui les respirent. Toutes les heures, les individus situés à proximité de la Rochefolle doivent effectuer un test de Résistance + Endurer de seuil 1R. En cas d'échec, la victime doit noter 1 point dans son compteur Intempéries.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Rochefolle
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix : 45 Lux

Le Triangle des Vents

Description :

Voler est un rêve qui a toujours séduit son comptant de chercheurs et de savants. Si la plupart d'entre eux ont vu des années de recherche échouer à quelques mètres en contrebas, certains ont connu l'ivresse du vol plané et de l'atterrissage réussi.

C'est le cas du Triangle des vents. Alors que le principe du deltaplane avait déjà été abordé à plusieurs reprises, seul un prototype, plus léger mais aussi plus fragile, parvint à s'imposer.

Un Marcheur reprit un beau jour l'invention à son compte, la modifia et fabriqua le premier deltaplane pliable. La structure du Triangle des Vents est constituée de petits tubes télescopiques et de charnières repliées dans un ordre bien précis pour tenir dans un havresac. Elle est recouverte d'un tissu aussi fin que résistant, généralement de couleur sombre, ce qui lui permet de passer inaperçu dans les airs. Le sac qui contient le Triangle des Vents est pourvu d'une petite ficelle qui dépasse au dessus de chaque bretelle. Lorsqu'on tire sur cette ficelle, on déclenche le mécanisme de déploiement de la machine.

Ce véhicule ne fut pas conçu pour franchir de longues distances. La faible envergure des ailes et la fragilité de l'ensemble l'imposèrent comme un moyen de transport pratique sur de courtes distances.

Aujourd'hui, les Bâtisseurs se satisfont de vols de trois à quatre kilomètres depuis de hautes falaises, car le Triangle des Vents n'est réellement efficace que s'il prend son envol d'une altitude élevée ou si, plus rarement, un vent suffisamment fort parvient à l'arracher du sol.

Le Triangle des Vents doit surtout sa réputation à sa maniabilité, nuancée en fonction de son chargement. Il convient néanmoins de prendre garde aux vents et aux bourrasques qui peuvent se révéler meurtriers.

L'entretien se doit d'être constant. Après chaque atterrissage, il y a toujours un petit bout de tissu à recoudre ou des tubes à graisser. À moins que la structure en tubes télescopiques ne se déforme ou que l'engin s'écrase, les réparations sont suffisamment simples pour permettre une utilisation fréquente.

Technique :

Pour planer grâce au Triangle des Vents, il faut soit se lancer du haut d'une falaise, soit profiter d'un fort vent, qui vous permet de décoller dans les airs et planer sur une distance maximale de quatre kilomètres.

L'utilisation du Triangle des Vents requiert la réussite d'un test de Techniques + Vents de seuil 3R ou un test d'Agilité pure de seuil 3R également (au choix du pilote).

Un succès lui permet de diriger le véhicule aérien sur une distance de 1 kilomètre.

En cas d'échec, le pilote ne parvient pas à contrôler le Triangle.

Il a alors le droit de tenter un nouveau test (Techniques + Vent ou Agilité pure), de seuil 1R, cette fois, pour redresser son appareil.
Si ce nouveau test réussit, le pilote a repris le contrôle du Triangle et doit, à nouveau, obtenir 3 succès pour progresser de 1 kilomètre.

Si le test échoue, en revanche, le pilote chute et encaisse des dégâts : 10 points, dans la plupart des cas (on suppose qu'il a réussi à planer pour atténuer la chute).

ÉVOLUTION DES MACHINES VOLANTES

Des années se sont écoulées depuis le temps où les Airgonautes de Phénice osaient à peine tester leurs cerfs-volants. Désormais, les ingénieurs de Sombre-Terre savent concevoir des structures métalliques avec de fins et souples tubes emboîtés les uns dans les autres. Ils ont aussi imité les oiseaux et ont doté leurs engins, encore rudimentaire, de queue fixe, en toile, qui leur permettent de garder un cap une fois en l'air. Les Airgonautes ont améliorés les cerfs-volants en leur ajoutant de grands triangles en guise de barre de navigation. Ils ont, en quelque sorte, réinventé les deltaplanes de l'Avant sans pour autant penser qu'ils pouvaient les doter de moteur à Fumante, par exemple.

Les Airgonautes sont donc toujours obligés de prendre leur envol des points les plus haut du Stallite. Par contre, grâce à la maîtrise parfaite de leur appareil, ils sont en mesure de les maintenir dans les airs de plus en plus longtemps.

Ces machines volantes qui, par le passé, furent essentiellement utilisées par des Gardiens du Feu pour des missions de reconnaissances aux abords du Stallite sont en passe de devenir des bombardiers. De plus, les cerf-volant sortent désormais du cadre des applications militaires. Les Bâtisseurs s'en servent pour penser l'urbanisme du stallite lors des réunions au palais du plan. Certaines familles de nantis les utilisent également pour le plaisir de voler. Le phénomène a pris une telle importance que des inventeurs excentriques évoquent sérieusement la possibilité d'une compétition de figures acrobatiques et d'établir un record de durée de vol…

S'il a échoué de manière catastrophique, le pilote encaisse 15 points de dégâts lors de cette chute.

Dans tous les cas, la victime a droit à un jet de Résistance pour limiter les dégâts, mais l'armure ne protège pas.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Triangle des Vents

Catégorie de bien : Véhicules aériens

Origine géographique : Nid des Aigles (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / Très Rare

Prix : 1000 Lux

Membres contrepoids (prothèse)

Description :

Les prothèses que le Bâtisseur se fixe aux bras et à aux jambes comportent plusieurs cavités. Dans chacune d'elles, il peut placer une masse afin de modifier le point d'équilibre de son corps et ainsi, travailler dans des postures inhabituelles, qui d'ordinaire, entraîneraient sa chute. D'autres artifices sont utilisés pour altérer la position du centre de gravité du corps humain. Les Bâtisseurs peuvent affiner cette position grâce à des broches striées placées sur toute la surface des prothèses. Ces épines peuvent accueillir des écrous de masses variables pour équilibrer le plus justement possible la combinaison et les postures du corps.

Technique :

Grâce aux Membres contrepoids, l'utilisateur bénéficie de 2 dés supplémentaires pour tous ses tests d'Agilité + Grimper.



CARACTÉRISTIQUES

Nom : Membres contrepoids

Catégorie de bien : Prothèses

Origine géographique : Roke

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 250 Lux

LES PROTHÈSES

Les ingénieurs ont la lourde responsabilité d'entretenir les machines qui assurent la subsistances des Célestes. Afin de mener leur mission à terme, ces Bâtisseurs doivent bien souvent s'exposer à des situations délicates : équilibre sur des poutrelles à plusieurs dizaines de mètre au-dessus du sol, transport de machines-outils très lourdes sur des façades glissantes, etc. Pour tenter de réduire les risques inhérents à leur profession, les ingénieurs ont mis au point un certain nombre d'articulations artificielles. Ainsi, chaque partie du corps d'un ingénieur peut être assistée par des prothèses afin de simplifier ses tâches quotidiennes. Elles sont généralement fabriquées avec des alliages lourds et articulées grâce à des systèmes de vérins et de pompes.

Les Bras porteurs (prothèse)

Description :

Les Bâtisseurs ont également conçu des bras métalliques articulés équipés de vérins qui permettent de déployer une force plus importante et, donc, de soulever des masses bien plus importantes que d'ordinaire. Ces vérins sont alimentés par un moteur à vent, à vapeur ou à fumante. Tout comme les bras articulés, le moteur est fixé dans le dos de l'ingénieur sur un harnais métallique qui ceint sa poitrine. Les lanières qui retiennent le tout contre le

corps sont doublées d'alvéoles en résine bourrées de mousse.

Technique :
Les Bras porteurs dotent leur utilisateur d'une force accrue, qui se traduit par le bénéfice de 3 dés supplémentaires pour tous ses tests de Force + Forcer et Force + Porter.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Bras porteurs
Catégorie de bien : Prothèses
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 350 Lux

MAGNANCRE (PROTHÈSE)

Description :
Les Serres de Glace renferment des trésors en roches magnétiques, que les Célestes de Magna utilisent dans bon nombre de leurs tâches quotidiennes. Des Faiseurs de ce stallite ont conçu des gantelets magnétiques à l'aide de ces roches. Ces gants permettent d'ôter plus facilement les outils de leur pochette sur les combinaisons des Bâtisseurs.
Les faiseurs de Magna ont aussi pensé à créer des attaches magnétiques, les magnancres, qui peuvent être vissées sur n'importe quelle structure métallique — des combinaisons de Bâtisseurs mais aussi des outils ou même des armes et des véhicules — pour servir de ventouses magnétiques.

Technique :
Le Magnancre permet d'attraper facilement n'importe quel objet métallique, attiré jusqu'à une distance de deux mètres par l'appareil magnétisé.

Lorsqu'on s'en sert comme d'une ventouse magnétique pour escalader une structure métallique, le Magnancre permet de bénéficier de 3 dés supplémentaires au test de Agilité + Grimper.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Magnancre
Catégorie de bien : Prothèses
Origine géographique : Stallite Magna (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 300 Lux

DOS-HOTTE (PROTHÈSE)

Description :
Une fois sur les échafaudages d'un chantier, les Bâtisseurs ont toujours besoin d'évacuer des gravats. Pour ce faire, les ingénieurs utilisent un squelette métallique sur lequel on peut accrocher une série de hottes. Ce harnais s'enfile au-dessus des vêtement. Pour éviter tout déséquilibre, les Bâtisseurs utilisent des contrepoids.

Technique :
Le Dos-Hotte peut contenir jusqu'à 30 kilos de gravats sans déséquilibrer son utilisateur.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Dos-hotte
Catégorie de bien : Prothèses
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Commun / Peu Commun
Prix : 50 Lux



1. *Équipement de Fouineur*

2. *Équipement de Nourrisseur*

3. *Équipement de Bâtisseur*

4. *Équipement de Gardien du Feu*

5. *Équipement de Prôneur*

6. *Équipement de Marcheur*



ÉQUIPEMENT DE GARDIEN DE FEU

ARMES BLANCHES
L'ÉPÉE-LUMIÈRE •
LA MÉDUZ •
LA RAPIÈRE DU SUNREX •

ARMES DE TRAIT
LE HARPONNEUR •
LE MICROPISTOL •

ARMES À FEU
LES MOUSQUETS D'ÉLITE •
L'ORGUE DE TORINAGA •

ACESSOIRES
LES ABEILLES MÉCANIQUES •
LE SYLENCE •

ARMURES
L'ARMURE MAGNÉTIQUE •
L'ARMURE MYCOS •
L'EXOSQUELETTE DE COMBAT •

CASQUES
LE CASQUE D'ARDEMÈDE •
LE CASQUE HYPNOTIQUE •

VÉHICULES DE COMBAT
L'AIGLON •
LE SCARABÉE •

L'ÉPÉE-LUMIÈRE (ARME BLANCHE)

Description :

Fabriquées dans les forges des Caravanes de lumière, les épée-lumières s'inspirent des techniques employées dans le stallite de Nâh. Grâce au sang phosphorescent des Scarabées Célestes, on crée des épées dont les lames sont striées de veines lumineuses.



Le principe s'applique à toutes les armes de ce type comme le falchion, la palache, la flambergue et la fortépée. Elles ont surtout un impact visuel et charismatique dans l'Obscur. Brandir une épée-lumière peut souvent sauver un moral à l'agonie et parfois effrayer les créatures de l'Obscur.

Son manque de discrétion la réserve aux gardiens valeureux. Si l'on veut rester dans l'ombre, mieux vaut éviter ce genre d'épée.

Technique :

L'épée-lumière possède exactement les mêmes caractéristiques que le modèle d'épée dont elle s'inspire. Mais sa faculté lumineuse confère à son porteur un bonus de 1 dé supplémentaire à tous ses tests de Trempe + Motiver effectués dans l'Obscur. De même, certaines créatures (surtout animales) rencontrées dans l'Obscur — au choix du MJ — doivent réussir un jet de Trempe + Surmonter de seuil 1R lorsqu'elles cherchent à attaquer le porteur de cette épée. En cas d'échec, elles sont contraintes de fuir.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Epée-lumière

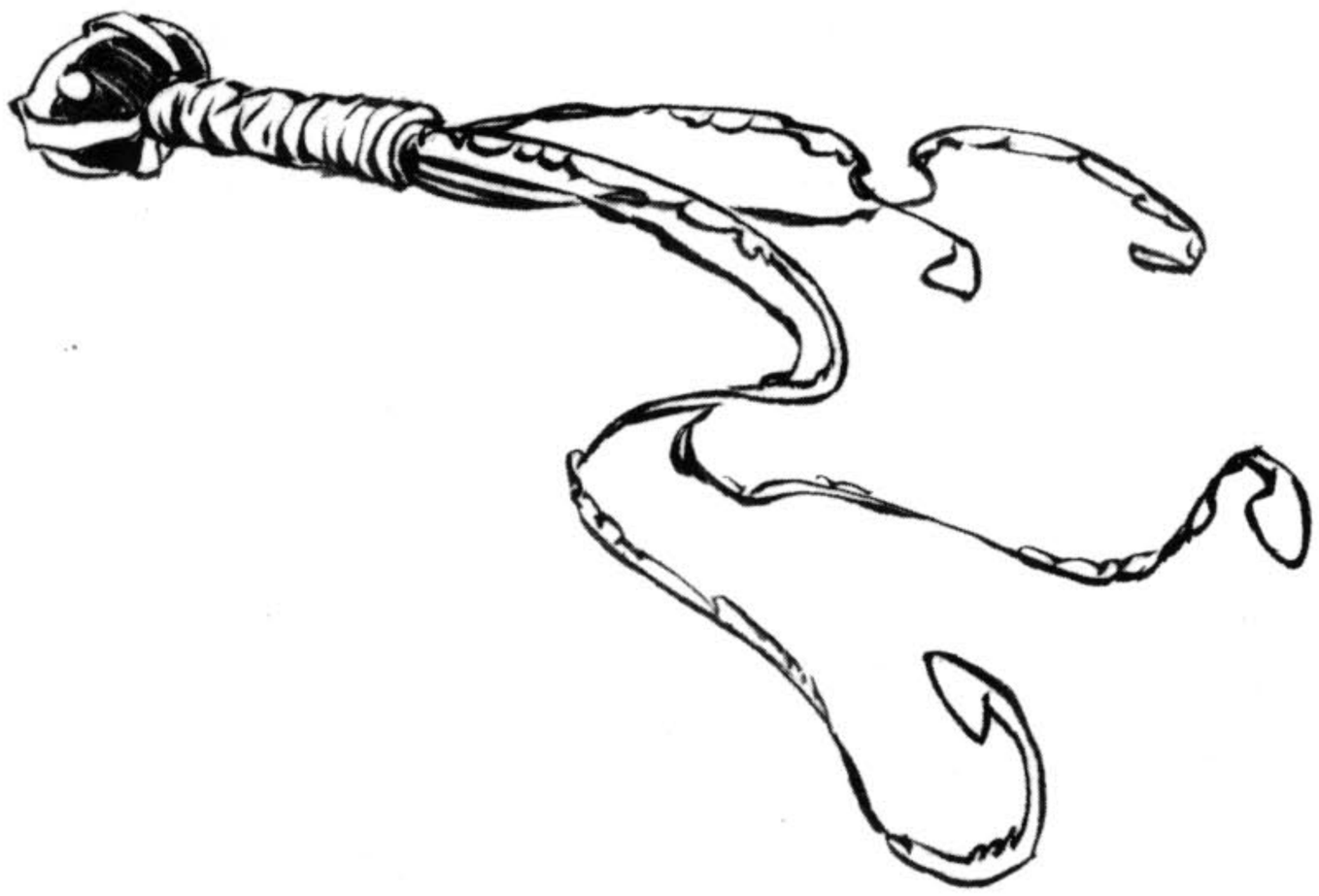
Catégorie de bien : Armes Blanches

Origine géographique : Nâh (Solaria)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 50 Lux

LA MÉDUZ (ARME BLANCHE)



Description :

L'arme fut mise au point par un célèbre capitaine de navire, un Marcheur qui naviguait à l'ouest de la Roke. L'homme, baptisé "Baron Noir", avait eu l'occasion de combattre une créature terrifiante, une méduse géante dont les filaments tuèrent bon nombre des membres de son équipage. L'animal devint une obsession et le capitaine consacra sa vie à cette espèce.

Aujourd'hui, le Baron Noir vit avec quelques fidèles dans une tour au pied des montagnes noires, face au rivage. C'est ainsi que le vieillard étudie la méduse et a mis au point la Méduz, un

fouet redoutable que des Marcheurs viennent lui acheter à prix d'or.

L'arme est une véritable alchimie organico-mécanique. Apparemment, au prix de plusieurs décennies d'expériences, le Baron Noir a trouvé le moyen de loger dans le manche de l'arme une jeune méduse en léthargie. Le manche, relativement épais et lourd, constitue le cerveau de l'arme. A l'intérieur, la méduse est isolée dans une solution poisseuse qui entretient ses principales fonctions biologiques. Les filaments émergent à l'extrémité du manche et définissent le prix à payer. En fonction du nombre de filaments et surtout de leur longueur, le Baron Noir établira son prix.

La durée de vie d'une Méduz est variable. Dans un environnement particulièrement chaud, elle peut rapidement dépérir. On estime que sa léthargie peut durer de six mois à deux ans. Au fur et à mesure du temps, la toxicité des filaments diminue.

Si l'on décide de se battre avec une Méduz, il faut apprendre à s'en servir. Non seulement, il faut éviter de se blesser soi-même mais il faut également penser ses attaques d'une autre manière. La fragilité des filaments nécessite de toucher à coup sûr. Il faut donc veiller à prendre l'initiative. Enfin, si l'adversaire porte une bonne armure, la Méduz risque fort de devenir inutile.
Pour apprendre, on peut s'adresser aux fidèles du Baron Noir, de vieux loups de mer qui le protègent comme un roi. Ils savent tous se servir de la Méduz et peuvent former un apprenti en deux à trois semaines.

Technique :

La Méduz est une arme dangereuse, capable d'empoisonner rapidement les adversaires, mais aussi l'utilisateur s'il ne la maîtrise pas bien.

L'arme possède les caractéristiques suivantes :

MÉDUZ

Méduz 1M Dommages + 0 (+Force, règle optionnelle) + Empoisonnement

COUPS SPÉCIAUX :

- **Empoisonnement**

Si la Méduz a occasionné au moins un points de dégât à l'adversaire, ce dernier est soumis à un empoisonnement rapide dont les caractéristiques sont les suivantes :
Virulence : 5
Période : 1 Passe
Dispersion : -1 par test

- **Risque d'auto-blessure**

Moins l'on maîtrise le maniement de la Méduz, plus on a de chance de se blesser soi-même. La règle est la suivante : chaque fois que le combattant n'a pas obtenu l'initiative sur son adversaire - et avant même de déterminer s'il touche ou pas – il doit lancer un nombre de dés égal à sa compétence Méduz. S'il obtient un échec catastrophique, il se blesse lui-même (1 point de dégâts, pas de jets de Résistance possible) et est donc soumis à l'empoisonnement.

Apprentissage du maniement de la Méduz :
Seul le Baron Noir, l'un de ses loups de mer ou un combattant expérimenté avec cette arme peuvent enseigner le maniement de la Méduz, et donc la compétence Méduz qui dépend de l'Aptitude Arts Martiaux.
En passant une semaine en compagnie d'un instructeur, l'élève apprend automatiquement la compétence Méduz au niveau 1. Chaque semaine d'apprentissage suivante, il peut tenter de lancer un nombre de dés égal à son niveau de compétence. S'il obtient autant ou plus de réussites que son niveau actuel, sa compétence augmente de 1. En cas d'échec, elle reste au niveau où elle se trouvait et l'élève doit rester une semaine supplémentaire s'il veut tenter à nouveau de progresser. Chaque semaine d'apprentissage à la Tour Noir est facturée 30 Lux.
À l'instar des autres armes, la compétence Méduz peut s'augmenter grâce au Vécu (voir les règles de Dark Earth).

Exemple : *Nukter, le Gardien du Feu, toujours à la recherche de nouvelles armes, s'est procuré une Méduz auprès du Baron Noir. Il décide d'apprendre sur place son maniement. La première semaine, il obtient automatiquement la compétence Méduz à 1. La deuxième semaine, il doit lancer 1 dé. Obtenant 1 succès, sa compétence passe à 2. La troisième semaine, il lance cette fois 2 dés et doit obtenir deux réussites. Malheureusement, il n'en obtient qu'une seule. Il passe donc une nouvelle semaine et recommence le même test.Cette fois, il obtient deux succès, et sa compétence Méduz est désormais égale à 3.*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Méduz
Catégorie de bien : Armes Blanches
Origine géographique : Tour du Baron Noir (Ouest des Montagnes Noires, Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / --
Prix : 100 Lux

La rapière du Sunrex (arme blanche)

Description :

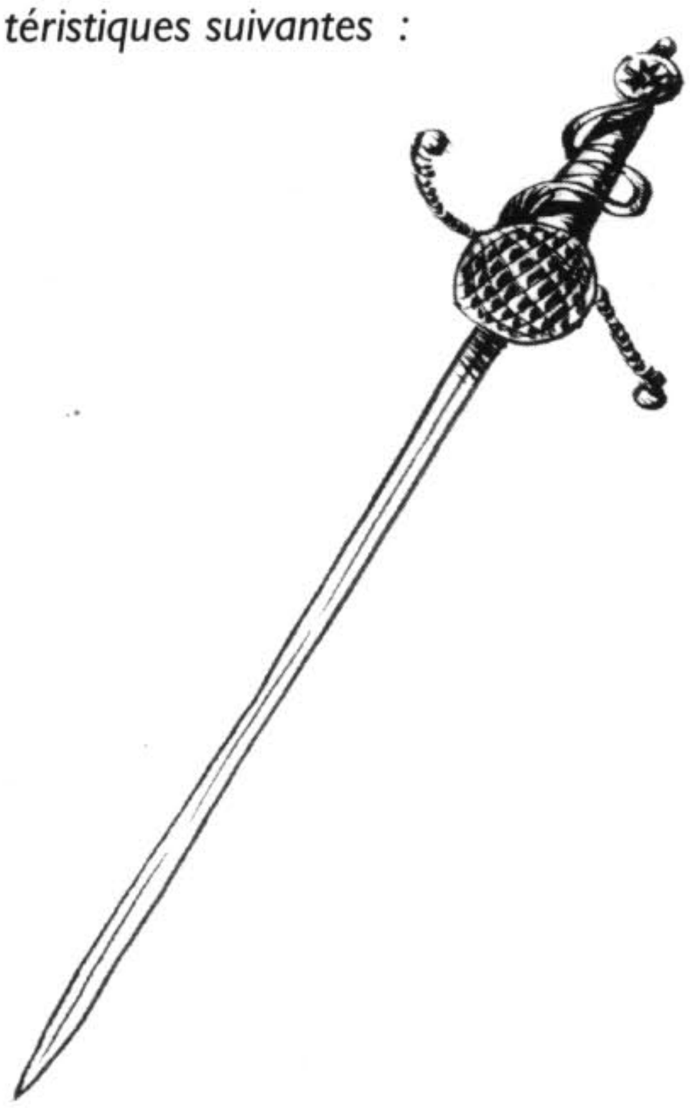
Au stallite de Sunrex, les courtisans ont longtemps porté la rapière pour les cérémonies officielles. Au fil du temps, cette arme d'apparat a fait des adeptes. Des maîtres d'arme se sont mis à enseigner des techniques de combat jusqu'à ce qu'elle devienne une épée à part entière.

Aujourd'hui, les Marcheurs respectent ceux qui portent la rapière. Les techniques enseignées à Sunrex ont montré que l'arme pouvait tuer avec une précision redoutable. Pour certains Marcheurs, c'est là un atout décisif pour affronter les créatures de l'Obscur.

En règle générale, on ne se rend pas à Sunrex pour apprendre. Les déviances du Roi-soleil ont depuis longtemps rendu la région dangereuse. Il faut donc se mettre en quête d'un citoyen du stallite, fuyard ou voyageur. À ce propos, on évoque souvent les Courtisans renégats, des hommes et de femmes portant la rapière au flanc et les chapeaux à large bord du Sunrex. Ceux-là passent pour être les meilleurs maîtres d'arme.

Technique :

La rapière du Sunrex possède les caractéristiques suivantes :



RAPIÈRE

Rapière 1M Dommages + 0 (+Force, règle optionnelle)

Particularités :
La rapière protège mal contre les armes blanches lourdes. L'utilisateur d'une rapière perd automatiquement 3 dés de Défense si son adversaire l'attaque avec une arme à deux mains. De plus, c'est une arme difficile à manier. Tant qu'on ne la maîtrise pas au niveau 2, on ne peut bénéficier de ses coups spéciaux.

Coups spéciaux :

- **Botte**

Pour réussir une botte, le combattant doit annoncer qu'il la tente avant de lancer ses dés. S'il obtient 4 succès ou plus en attaque (sans compter les bonus dus à sa Force et sans tenir compte des réussites obtenues de défense), le combattant à la rapière a réussi sa botte. Tous ses dégâts, bonus de Force compris, sont multipliés par 2. Le défenseur a ensuite droit à son jet de Défense, et le cas échéant, à son test de Résistance. Si le combattant ayant annoncé une botte n'a pas obtenu ses 4 succès, en revanche, ses dégâts sont divisés par deux.

- **Vitesse**

En dépensant 2 dés de son potentiel de combat, le manieur de Rapière obtient l'équivalent d'une initiative de 4.

Apprentissage du maniement de la Rapière :
Dès que l'élève a trouvé un Maître d'Arme spécialisé dans la rapière, il pourra apprendre son maniement. Il s'agit d'une nouvelle compétence, Rapière, qui dépend de l'Aptitude Arts Martiaux. Tant qu'on ne possède pas la Compétence Rapière au moins au niveau 2, on ne peut se servir de ses coups spéciaux.

Au bout d'une semaine d'enseignement, l'élève possède automatiquement la compétence Rapière au niveau 1. Chaque semaine d'apprentissage suivante, il a le droit de tenter de lancer un nombre de dés égal à son niveau de compétence. S'il obtient autant ou plus de réussites que son niveau actuel, sa compétence augmente de 1. En cas d'échec, la compétence reste au niveau actuel.

Comme toutes les armes, la compétence Rapière peut s'augmenter grâce au Vécu (voir les règles de Dark Earth).

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Rapière du Sunrex

Catégorie de bien : Armes Blanches

Origine géographique : Stallite du Sunrex (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 90 Lux

LE HARPONNEUR (ARME DE TRAIT)

Description :

L'arme s'apparente au lançat, exceptée par sa taille. Le Harponneur se fixe à l'avant-bras mais se prolonge jusqu'au torse afin que l'utilisateur puisse user de la force de son corps pour tirer la proie jusqu'à lui. Cette armature qui prolonge le harponneur ressemble à un exos-quelette mécanique. Les articulations du coude et de l'épaule sont conçues de manière à résister à de fortes tractions, à faciliter les mouvements du bras et à amplifier sa force. Plusieurs clapets facilement accessibles permettent de se débarrasser rapidement de l'armature si la proie s'avère trop dangereuse ou trop puissante… Le harponneur est avant tout une arme de chasseur même si certains maraudeurs l'utilisent pour traquer leurs victimes humaines.

Technique :

Le Harponneur possède les caractéristiques suivantes :

HARPONNEUR

Harponneur
Domm.+3 5/10/20 Rechargement : 1 Passe Enc : 1

PARTICULARITÉS :
Le Harponneur confère à son utilisateur un bonus de +3 dés à tous ses jets de Force + Forcer qui seront comptabilisés en opposition avec le Force + Forcer de la créature harponnée.

Si le test est réussi, la créature est tirée jusqu'au harponneur.
En cas d'échec, c'est le chasseur qui est entraîné vers sa proie.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Harponneur

Catégorie de bien : Armes de Trait

Origine géographique : Pays des Vents (Asia)

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare

Prix : 70 Lux

LE MICROPISTOL (ARME DE TRAIT)

Description :

Ce petit pistolet de la taille d'une main est l'œuvre d'un artisan du stallite de Drön. L'arme a été conçue pour passer inaperçue et peut aisément se cacher à la cheville ou dans une manche. Le Micropistol utilise un mécanisme d'arbalète pour tirer de petites fléchettes, empoisonnées ou non. Sa miniaturisation ne permet pas de loger plus de 5 fléchettes dans le « chargeur ». Ce type d'arme est prohibé dans la plupart des stallite. Arme d'assassin, elle est vendue à Drön sur le marché noir, même si quelques exemplaires sont aussi en vente dans les Haltes des stallites de la Roke. Dans ce cas, il faut être excellent Fouineur pour être au courant de la vente.

Technique :

Le Micropistol possède les caractéristiques suivantes :

MICROPISTOL

Micropistol Domm.+3 10/20/40 Rechargement : 0 Passe

Remarque : *Le Micropistol ne nécessite pas de temps de rechargement pour les 5 première fléchettes. Mettre un nouveau chargeur de 5 fléchettes, en revanche, nécessite 3 Passes.*

Le Micropistol tire uniquement des Fléchettes. Celles-ci peuvent être empoisonnées. Dans ce cas, le poison fonctionne à condition que la victime ait perdu au moins un point de vie lors de l'attaque.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Micropistol

Catégorie de bien : Armes de Trait

Origine géographique : Stallite de Drön (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Rare

Prix : 150 Lux

Les mousquets d'élite (arme à feu)

Description :
Le stallite de Nâh a depuis longtemps prouvé son savoir-faire dans le domaine du verre, notamment avec les routes-miroirs. Ce sont d'ailleurs les Volontaires qui sont à l'origine des premières lunettes de visée. En théorie, l'arquebuse ou le mousquet à rueg ne sont pas des armes suffisamment précises pour mériter une lunette de visée. En revanche, il existe certains mousquets personnalisés qui comptent comme des armes de légende. Ceux-là sont capables de tirer avec plus de précision mais aussi plus loin que les modèles classiques.
D'aucune manière, il ne serait possible de répertorier ces mousquets, uniques dans leur conception, et souvent connus de leur seul propriétaire. On peut toutefois en évoquer certains, soit qu'ils aient été vendus dans une Halte après le décès de leur concepteur, soit qu'ils aient une telle réputation qu'aucun Marcheur ne peut ignorer leur existence.

1 - Le Feulune

Ce mousquet ciselé, à la crosse nacrée, appartient à Sedehnil, Bâtisseuse renégate. Elle naquit vingt ans plus tôt dans l'Obscur, de parents Marcheurs, et fut enlevée, à l'âge de onze ans, par une Maraude. Elle en prit la tête cinq ans plus tard, grâce à son charisme et, surtout, à un talent exceptionnel au tir. À dix-sept ans, elle mènera plusieurs attaques contre des convois phéniciens et commencera à bâtir une légende. A dix neuf ans, trahie par l'un de ses fidèles, elle abandonnera la Maraude pour devenir un Marcheur solitaire, accompagnée de son seul Feulune, un mousquet d'une précision redoutable.
Aujourd'hui, elle recherche ses parents dans la région de la Roke.

FEULUNE			
Feulune	Domm.+5	15/30/60	Rechargement : 1 Passe

L'utilisateur fait appel à sa compétence Mousquet ou Pistol pour utiliser le Feulune.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Feulune

Catégorie de bien : Armes à Feu

Origine géographique : Routes-Miroirs (Solaria)

Rareté (Stallite/Halte) : --/Très Rare

Prix : 350 Lux

2 - La Muerte

Ce mousquet à rueg exceptionnel appartient toujours à son concepteur, le Marcheur Dorazon, dont le long manteau de velours rouge est bien connu dans la Roke. L'homme vit en loup solitaire, ne parle jamais et consacre son existence à chasser des créatures de l'Obscur pour leurs dépouilles. Chasseur compulsif, il possède un monastère défendu par une Maraude à sa solde, et dont les caves abritent des spécimens de ce que l'Obs-

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Muerte

Catégorie de bien : Armes à Feu

Origine géographique : Monastère de Dorazon (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : --/Très Rare

Prix : 600 Lux

cur peut générer de pire. La Muerte y est pour beaucoup. Cette arme de précision serait, dit-on, capable de tuer un urs à plus de trois cent mètres…

MUERTE			
Muerte	Domm.+8	75/150/300	Rechargement : 2 Passes.

L'utilisateur fait appel à sa compétence Mousquet ou Pistol pour utiliser la Muerte.

3 - L'Ombre Blanche

Cette arquebuse tient son surnom du Gardien du feu phénicien qui tua, durant trois longues années, des Marcheurs qu'il soupçonnait d'être contaminés par l'Obscur. L'homme œuvrait la nuit et déposait une rose blanche sur le corps de ses victimes pour signer ses crimes. Arrêté et mis au secret, il laissa son arme à la postérité. L'arquebuse est actuellement en vente dans la Halte des Ombres. Sur la crosse est gravée une rose blanche. Elle est équipée d'une lunette nâhienne et peut faire feu à deux cents mètres. Pour se porter acquéreur, il faut nécessairement obtenir l'aval de la Marche des Lumières.

OMBRE BLANCHE			
Ombre Blanche	Domm.+6	50/100/200	Rechargement : 1 Passe

L'utilisateur fait appel à sa compétence Arquebuse, Mousquet ou Pistol pour utiliser l'Ombre Blanche.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Ombre Blanche

Catégorie de bien : Armes à Feu

Origine géographique : Halte des Ombres, Phénice (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : --/Très Rare

Prix : 500 Lux

Technique :
Cette arme dotée d'une lunette de visée, possède les caractéristiques suivantes :

L'orgue de Torinaga (arme à feu)

Description :
Cette arme lourde, généralement transportée à dos de yak, a été conçue par un artificier nippon dénommé Torinaga.

Après avoir servi à Phénice, notamment dans le rang des Huileurs, Torinaga a quitté le stallite pour les montagnes. Passionné par les explosifs, l'homme est un vieillard chétif, le menton prolongé par une longue barbichette et vêtu jour et nuit de la même blouse crasseuse. Il s'est réfugié avec d'autres inventeurs dans une communauté où il peut poursuivre ses travaux sans être inquiété.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Orgue de Torinaga

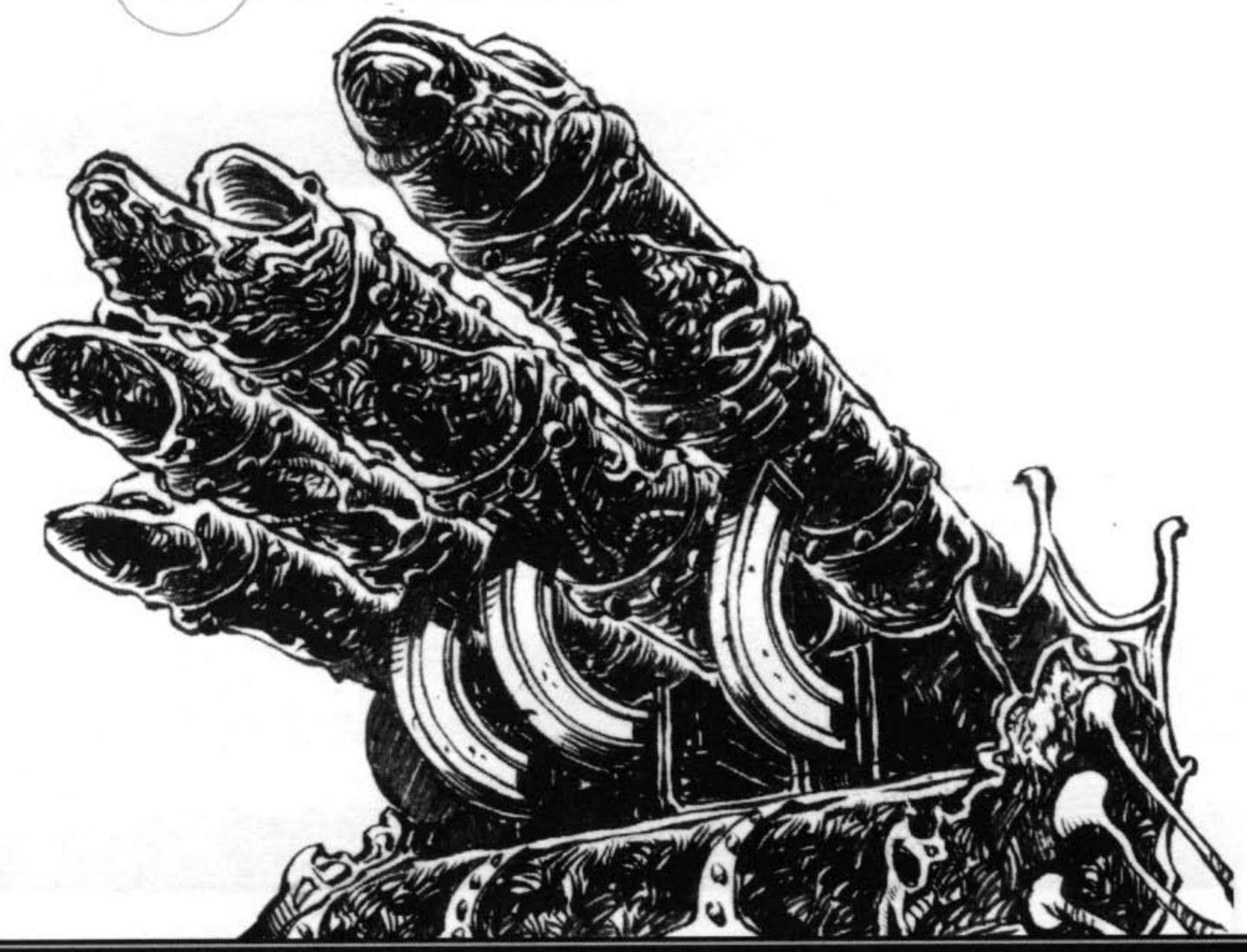
Catégorie de bien : Armes à Feu

Origine géographique : Plateau de Silice (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 1500 Lux

Il a mis au point cet orgue afin de pouvoir tirer, en rafale, des fusées explosives capables de décimer les rangs



d'une Maraude en quelques secondes. Le tir de ces fusées demeure approximatif, tout comme leur explosion. Néanmoins, lorsqu'elle touche au but et explose comme prévu, les dégâts sont considérables.

Plusieurs orgues de Torinaga circulent dans l'Obscur. Si l'on veut se porter acquéreur, il faudra songer au transport.

Technique :
L'Orgue de Torinaga possède les caractéristiques suivantes :

ORGUE DE TORINAGA

Orgue de Torinaga Dommages : Spécial Portée : 50/100/200 Rechargement : 5 Passes

L'utilisation de l'Orgue suit des règles spéciales. La visée et le tir sont assez approximatifs, et de leur précision finale vont dépendre les dégâts de l'Orgue. En général, l'arme est utilisée contre un groupe d'individus éloignés du tireur. Quand il les a en ligne de mire, l'utilisateur de l'Orgue effectue un test d'Arts Martiaux + Orgue (ou Canon à Vapeur ou Courbois, au choix) et consulte la table suivante :

Nombre de Succès	Résultat (*)
1 - 2 :	Dommages + 5 / Dommages +2
3 - 4 :	Dommages +7 / Dommages +4
5 - 6 :	Dommages + 10 / Dommages +6
7 + :	Dommages + 15 / Dommages +10

(*) : Les Dommages qui figurent avant la barre (les plus élevés) doivent être appliqués à une victime unique déterminée AU HASARD au sein du groupe visé. Les Dommages qui figurent après la barre seront appliqués à tout individu se situant dans un rayon de 10 mètres autour de la première victime. Toutes les victimes ont droit à un jet de Résistance. Leur armure les protège contre ces dégâts.

Exemple : *Nukter, qui adore les armes lourdes, se sert d'un Orgue de Torinaga pour tirer sur un groupe de 10 Maraudeurs situés à une centaine de mètres de lui. Nukter obtient 3 succès à son jet de Arts Martiaux + Orgue de Torinaga. L'un des Maraudeurs, déterminé aléatoirement, subit donc 3+7 = 10 points de dégâts. Ses camarades situés à 10 mètres autour de lui subissent 3+4 = 7 points de dégâts chacun. Le MJ estime que 6 Maraudeurs se trouvait à moins de 10 mètres de leur collègue.*

LES ABEILLES MÉCANIQUES (ACCESSOIRES)

Description :
Voilà des munitions particulièrement originale destinées au lançat. Les abeilles mécaniques ont été conçues par la diaspora nippone. Il s'agit bel et bien de petits insectes mécaniques dont la complexité échappe à la plupart des Bâtisseurs.
Chaque abeille mécanique est un trésor qui se présente au départ sous la forme d'une simple ogive de métal. Lorsqu'on les tire depuis un lançat, la force de propulsion déclenche une série de mécanisme qui permettent aux ogives de se déployer et de devenir

des insectes mécaniques (de près, la forme demeure rudimentaire). Une fois déployées, la trajectoire des Abeilles est aléatoire. Elles décrivent une série de mouvements très rapides et très brefs jusqu'à ce qu'elles heurtent la ou les cibles.

Les Abeilles mécaniques sont particulièrement utiles pour atteindre des cibles retranchées ou semer la pagaille dans une pièce close, voire un groupe d'ennemis. La plupart des Abeilles mécaniques sont munies d'un dart empoisonné pour rendre leur piqûre mortelle. Une fois utilisées, elles peuvent servir à nouveau à condition de ne pas avoir heurté un obstacle solide (comme la pierre ou le métal) ou ne pas avoir été piétinées par la victime…

Technique :
Les Abeilles Mécaniques s'utilisent avec n'importe quel lançat. La particularité de ces munitions est qu'elles peuvent toucher des cibles n'importe où, y compris quand ces dernières croient bénéficier d'un couvert (pan de mur, rocher, etc.).

ABEILLES MÉCANIQUES

Abeilles mécaniques
Dommages : +2 Portée : 10/20/40 Rechargement : --

PARTICULARITÉS :
Les abeilles mécaniques peuvent toucher plusieurs cibles situées dans un cercle imaginaire de 10 mètres de rayon. L'utilisateur du Lançat effectue des jets séparés de Arts Martiaux + Lançat pour chacune des cibles situées dans ce cercle. Il n'ajoute pas encore les bonus de Dommages des Abeilles.

Chaque cible touchée par le test précédent subit ensuite les Dommages.

La particularité des Abeilles est qu'aucune des cibles touchées n'a le droit d'effectuer un jet de défense pour se protéger. En revanche, chaque victime a droit à un jet de Résistance et l'armure protège contre ces dégâts.

L'éventuel poison dont les abeilles auraient été enduites ne peut être efficace que si la cible a perdu au moins un point de Vie.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Abeilles Mécaniques
Catégorie de bien : Armes de Trait
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/--
Prix : 100 Lux

LE SYLENCE (ACCESSOIRES)

Description :
Cet animal est à l'origine du premier "silencieux" réellement efficace utilisé après le Grand Cataclysme. Le Sylence ressemble à un gros lézard doté d'une épaisse fourrure. Indolent et placide, le Sylence peut facilement se blottir sur le canon d'une arme et étouffer le bruit de la détonation.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Sylence
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ Très Rare
Prix : 50 Lux



Il existe désormais une famille de Sylence que l'on éduque exclusivement pour servir de « silencieux ». En lui apprenant dès son plus jeune âge à épouser avec sa queue la circonférence du canon, le Sylence s'habitue à son environnement. En règle générale, on laisse l'animal vivre sur l'arme l'essentiel de son temps. À condition de nettoyer quelques déjections et de le nourrir convenablement, le Sylence ne quittera plus son perchoir.

Il n'est pas facile de se procurer un Sylence, encore moins une arme disposant d'un Sylence « éduqué ». L'arme est, dit-on, utilisée par les Konkalites ainsi que certains Gardiens en mission secrète.

Technique :
Comme son nom l'indique, la faculté du Sylence est d'absorber les sons et de rendre parfaitement silencieux l'arme à feu sur laquelle il est perché.

Le petit animal a besoin de l'équivalent d'une ration humaine quotidienne pour être nourri durant 7 jours.

L'ARMURE MAGNÉTIQUE (ARMURE)

Description :
On sait encore peu de choses du stallite Magna, excepté sa mystérieuse technologie magnétique. En revanche, certains objets ont franchi les enceintes du stallite. C'est le cas de l'armure magnétique, rare et semble-t-il très recherchée.
Ses principales qualités sont la légèreté et surtout la capacité d'agir comme un aimant afin d'attirer à elle l'arme des adversaires. En d'autre terme, un combattant portant l'armure magnétique serait susceptible d'évoluer avec la même aisance que s'il portait un épais manteau de cuir. De plus, et c'est là un avantage décisif, en ayant les propriétés d'un aimant, elle peut désemparer l'adversaire et réduire ses attaques à néant. Il s'agit là de suppositions. Le stallite Magna offre souvent de véritables fortunes pour racheter les armures magnétiques qui auraient pu échouer dans d'autres mains que celles des citoyens magniens.

Technique :
Les caractéristiques de l'armure magnétiques sont les suivantes :

ARMURE MAGNÉTIQUE

Armure magnétique
Protection complète : 4 Potentiel d'action : -1 Enc. 1

REGLE PARTICULIERE :
En général, le porteur d'une armure magnétique n'utilise pas d'arme métalliques. Mais ses adversaires, qui ignorent le plus souvent les facultés de cette armure, peuvent se faire surprendre.

Chaque fois qu'un coup est porté avec une arme métallique contre une armure magnétique, l'arme est puissamment aimantée contre l'amure.

Pour la « décoller », le possesseur de l'arme doit réussir un jet de Force + Forcer contre un seuil de 4R.

L'armure magnétique peut être temporairement démagnétisée (durant quelques secondes à peine) par le porteur. Il en profite alors pour retirer les objets métalliques qui avaient été attirés par l'armure

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Armure magnétique
Catégorie de bien : Armures
Origine géographique : Stallite Magna (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Très Rare
Prix : 350 Lux

L'ARMURE MYCOS (ARMURE)

Cette armure est plus accessible que la précédente. Créée par les citoyens du stallite Mycos, elle suppose un véritable sacrifice de la part de son propriétaire. Il s'agit en effet de laisser aux champignons cultivés à Mycos le soin de recouvrir votre corps et de le doter ainsi d'une carapace biologique. Nombreux sont ceux qui refusent catégoriquement de se prêter à ce genre d'expériences.
On les comprend aisément quand on prend connaissance des risques. Votre

organisme et en particulier votre peau ne sont pas toujours prêts à accueillir ce genre de carapace. Des allergies, parfois mortelles, sont régulièrement observées. C'est pour cette raison que l'armure Mycos n'est disponible qu'au stallite du même nom. Moyennant finance, Bâtisseurs et Nourrisseurs s'occuperont de vous jusqu'à ce que l'on soit sûr que votre organisme supporte l'expérience. Dans ce cas, les avantages sont énormes si, bien entendu, on oublie ses prétentions d'esthètes. L'odeur et l'apparence de votre peau risquent de rebuter nombre de Marcheurs (une caste comme celle des Prôneurs refuse d'entendre parler du procédé) et de vous valoir de sérieuses mises en quarantaine dans les lieux reculés, voire dans certains stallites.

En contrepartie, selon que vous choisissiez telle ou telle espèce de champignons, voici une liste (qui ne se prétend d'ailleurs pas exhaustive) des avantages :

1 - Les espèces contre le froid

Description :
Sans doute les plus accessibles. Ces champignons développent et aiguisent la résistance de votre corps aux basses températures. Votre peau prend généralement une teinte orangée, plus sombre aux extrémités. Par des chaleurs particulièrement intenses, ce genre de champignons meurent très rapidement et peuvent provoquer des maladies graves.

Technique :
Le porteur d'une armure Mycos anti-froid bénéficie de 3 points de Bonus à tous les dangers de type Froid inhérents aux divers milieux de Sombre-Terre. Par exemple, lors du calcul du modificateur d'hostilité du Milieu Glaçes, la menace du Froid ne sera pas de –3 mais de 0. Le modificateur d'hostilité final sera donc –3 et non pas –6. Par ailleurs, l'utilisateur de l'armure Mycos anti-froid souffre d'un malus de –2 dés à tous ses Jets de Prestance + Séduire.

Enfin, si l'individu recouvert de ces champignons s'expose à des températures supérieures à 45°C, les champignons meurent, et l'utilisateur doit effectuer un test de Résistance + Endurer contre un seuil de 3R. En cas d'échec, il est exposé à une maladie dotées des caractéristiques suivantes :

- ***Virulence** : 4*
- ***Période** : 5 jours*
- ***Dispersion** : -1 par test*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Armure Mycos anti-froid
Catégorie de bien : Armures
Origine géographique : Stallite des Mycos (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/ Rare
Prix : 100 Lux

2 - Les espèces contre les poussières

Description :
Ces espèces développent vos capacités respiratoires. Les plus efficaces peuvent remplacer un filtre de niveau I. A l'essai, ces espèces sont les plus dangereuses. Les réactions allergiques se transforment souvent en asphyxie mortelle.

L'odeur est moins désagréable que celle des espèces contre le froid. En revanche, la couleur est généralement d'un vert sombre…

Technique :
Le porteur d'une armure Mycos anti-poussières bénéficie en permanence de l'équivalent d'un filtre de niveau 1. Par ailleurs, l'individu recouvert de ce type de champignons souffre d'un malus de

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Armure Mycos anti-poussière
Catégorie de bien : Armures
Origine géographique : Stallite des Mycos (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/ Rare
Prix : 80 Lux

–1 dé à tous ses Jets de Prestance + Séduire et Prestance + Influencer.

Lorsque les champignons sont incrustés pour la première fois sur la peau de l'individu, celui-ci doit effectuer un jet de Résistance + Endurer contre un seuil de 2R. En cas d'échec, il subit une grave allergie qui se traduit par une Asphyxie (voir Livret 1 de Dark Earth, p.83) dont les caractéristiques sont les suivantes :

1**Fumée Irritante : 3R**

La victime est confrontée à l'équivalent d'une Fumée Irritante durant 5 Passes complètes, même si les champignons sont grattés et retirés du corps.

Un personnage ayant souffert de cette allergie ne tolère pas cette armure et ne pourra donc jamais se faire greffer ces champignons.

3 - LES ESPÈCES CONTRE LES AGRESSIONS PHYSIQUES

Description :

Plus rares et plus onéreuses, ces espèces durcissent votre peau en lui donnant une consistance qui ressemble à l'écorce. Votre peau peut ainsi mieux résister aux coups et surtout aux balles. En revanche, cette espèce vous rend particulièrement sensible aux dégâts par le feu. Pour un individu ayant choisi cette voie, la moindre étincelle peut le transformer en torche vivante. L'odeur est aigre et la couleur d'un brun clair. Le principal danger réside dans la symbiose trop parfaite entre l'espèce et l'individu. Dans le pire des cas, l'individu est littéralement pétrifié, incapable de bouger et condamné à mourir de faim et de soif si personne n'intervient.

Technique :

Le porteur d'une armure Mycos anti-choc bénéficie d'une protection complète de niveau 3 (Pr 3). Cette armure peut être combinée avec une armure complète de cuir (mais aucun autre type d'armure, les champignons ne supportant rien d'autre que la peau humaine ou le cuir). Par ailleurs, l'individu recouvert de ce type de champignons souffre d'un malus de –1 dé à tous ses Jets de Prestance + Séduire et Prestance + Influencer.

En cas de contact avec du feu, le porteur de cette armure est exposé à l'équivalent d'un Brasier (voir règles sur le Feu, p.83 du Livret 1 de Dark Earth) durant 5 Passes complètes. Au delà, les champignons ont été consumés et le feu s'éteint de lui-même.

Un mois après que les champignons soient incrustés pour la première fois sur la peau de l'individu, celui-ci doit effectuer, un jet de Résistance + Endurer contre un seuil de 2R. En cas d'échec, il subit le problème de la symbiose, et se retrouve paralysé, à moins de réussir un jet de Force + Forcer contre un seuil de 6R ou, encore qu'une tierce personne vienne le délivrer en ôtant la croûte solide de champignons.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Armure Mycos anti-choc

Catégorie de bien : Armures

Origine géographique : Stallite des Mycos (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Très Rare

Prix : 200 Lux

4 - LES ESPÈCES DITE DE LA « CHASSE »

Description :

On entend par là les espèces qui vous rendent pratiquement invisible aux yeux des bêtes sauvages qui rôdent dans l'Obscur. Ces champignons sont particulièrement dangereux du fait même qu'ils n'épargnent que vos orifices. Le reste du corps disparaît entièrement et vous fera passer, aux yeux des animaux, pour une anomalie végétale sans intérêt. Cette espèce retient surtout l'attention des chasseurs.

Technique :

Le porteur d'une armure Mycos de camouflage bénéficie d'un bonus de 4 dés supplémentaires à tous ses jets d'Agilité + Camoufler dans l'Obscur. En revanche, l'individu recouvert de ce type de champignons souffre d'un malus de –3 dés à tous ses Jets de Prestance + Séduire et Prestance + Influencer. Lorsque les champignons sont incrustés pour la première fois sur la peau de l'individu, celui-ci doit effectuer un jet Résistance + Endurer contre un seuil de 2R. En cas d'échec, les champignons n'ont pas épargné ses orifices respiratoires et la victime est soumise à une Asphyxie de niveau 4R pour chaque Passe, jusqu'à ce que les champignons soient détruits au niveau des narines et de la bouche. La victime a en général tendance à paniquer. Elle ne pense à arracher les champignons situés sur sa bouche et ses narines que lorsqu'elle a réussi un test de Trempe + Surmonter contre un seuil de 3R (un seul test par Passe).

CARACTÉRISTIQUES

Nom :

Armure Mycos de camouflage

Catégorie de bien :

Armures

Origine géographique :

Stallite des Mycos (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) :

Peu Commun/ Rare

Prix :

100 Lux



5 - LES ESPÈCES CONTRE LA RADIOACTIVITÉ.

Description :

Très rares et expérimentales, ces espèces n'ont jamais pu prouver leur efficacité. Le stallite Mycos réserve ces espèces à leurs citoyens et restent particulièrement évasifs sur les progrès réalisés dans ce domaine.

De toute évidence, certaines espèces diminueraient les effets de la radioactivité mais aucune information sérieuse ne permet de l'affirmer.

Technique :

Le porteur d'une armure Mycos anti-radiations bénéficie de trois dés supplémentaires pour tous les jets Résistance effectués pour lutter contre la radioactivité.

De plus, les modificateurs de milieu liés aux radiations remontent de 2 points. Le modificateur d'hostilité « spécial » de la Mortezone, par exemple, passe de –2 à 0. Le modificateur d'hostilité total passe de –10 à –8.

Enfin, un individu recouvert de ce type de champignons souffre d'un malus de –2 dés à tous ses Jets de Prestance + Séduire.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Armure Mycos anti-radiations

Catégorie de bien : Armures

Origine géographique : Stallite des Mycos (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ Très Rare

Prix : 150 Lux

L'EXOSQUELETTE DE COMBAT

Description :

De nombreux inventeurs se sont essayés à la fabrication d'exosquelettes. Leur premier souci était bien évidemment d'amplifier la force musculaire de l'utilisateur afin d'en faire le méta-guerrier de Sombre-Terre.

Certains projets ont vu le jour, beaucoup ont été abandonnés. Aujourd'hui, on peut citer deux types d'exosquelettes dont avantages et défauts se compensent. Les autres ne sont pas suffisamment au point pour figurer ici.

1 - L'exosquelette pneumatique

Description :

Il est sans doute le plus abouti de tous. Réalisé par des inventeurs de Drön, cet exosquelette fonctionne exclusivement sur un système complexe de pneumatiques. L'armature apparente utilise le fer et le cuivre. Les câbles qui véhiculent l'air comprimé sont protégés par des carapaces de flottes (crabes des milieux marécageux).

L'essentiel de l'exosquelette se situe au niveau des jointures. C'est à ces endroits que s'exercent les forces pneumatiques capables d'assurer à l'ensemble sa puissance et sa cohérence. Chaque exosquelette est construit sur mesure. À ce jour, il existe neuf exemplaires réservés aux Gardiens de Drön. Sa faiblesse tient aux articulations, fragiles malgré les carapaces de flottes. Si l'adversaire s'attaque aux câbles, l'exosquelette devient rapidement un piège et met son utilisateur à la merci de l'ennemi.

Technique :

Le porteur d'un exosquelette pneumatique bénéficie d'une armure complète de Pr 2, et voit en outre sa force accrue de +3 (passant de 3 à 6, par exemple), avec tous les bonus de corps à corps que cela inclut.

L'exosquelette est néanmoins relativement fragile en certains points. Si l'adversaire pense à viser les points faibles, il peut rendre l'exosquelette inopérant. Pour réussir cela, l'adversaire doit spécifiquement préciser les points qu'il vise, et obtenir 4 succès nets lors de son attaque, bonus de son arme non pris en compte. Par succès nets, on entend les succès de ses dés d'attaque moins les succès des dés de défense du porteur de l'exosquelette. Notons que la Pr de 2, dans ce cas précis, ne peut pas être appliquée. S'il obtient ses 4 succès nets, l'adversaire a une bonne chance de trancher les câbles : il lui suffit d'obtenir 6 succès, bonus de son arme compris cette fois, pour y parvenir.

Un exosquelette anéanti devient très lourd : son porteur subit l'équivalent d'un encombrement de niveau 5.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Exosquelette pneumatique
Catégorie de bien : Armures
Origine géographique : Stallite de Drön (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ --
Prix : 500 Lux

2 - L'exosquelette à vapeur

Description :

On ignore l'origine de cet exosquelette dont plusieurs exemplaires circulent dans l'Obscur. Certains prétendent que le Konkal en est l'instigateur. Quoi qu'il en soit, cet exosquelette fonctionne à vapeur, comme son nom l'indique.

La motricité est fournie par une série de mécanismes et de pistons disséminés sur la structure de l'engin. Celui-ci est plus robuste que l'exosquelette pneumatique. Ses créateurs ont privilégié la solidité au détriment du mouvement. Lorsque vous êtes engoncé dans cet exosquelette, vous ne craignez pratiquement rien mais votre mobilité est réduite à néant. Vous vous déplacez à pas lents, les attaques latérales et surtout de dos sont extrêmement dangereuses. Généralement, l'utilisateur est entouré par plusieurs compagnons plus légers capables de protéger ses arrières et ses flancs.

Technique :

Le porteur d'un exosquelette à vapeur bénéficie d'une armure complète de Pr 5, sauf sur les côtés et dans le dos, où cette protection se limite à 3. De plus, le porteur de l'exosquelette voit sa force augmenter de +3 (passant de 3 à 6, par exemple), avec tous les bonus de corps à corps que cela inclut.

La mobilité de cet exosquelette, néanmoins, est très réduite. Son porteur perd automatiquement 2 dés à tous ses jets d'Arts Martiaux, et ne peut jamais mettre plus de 1 dé en initiative. Le porteur souffre également d'un malus de –4 dés à tous ses jets d'Agilité.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Exosquelette à vapeur
Catégorie de bien : Armures
Origine géographique : Stallite de Drön (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Rare
Prix : 500 Lux

Le casque d'Ardemède (casque)

Description :

Ce casque intégral a été fabriqué la première fois par un artisan indépendant, un Bâtisseur qui avait fondé dans l'Obscur une petite colonie avec quelques familles. Visionnaire et inventeur de nature, il passa plusieurs années à mettre au point ce casque dont chaque exemplaire est une merveille de mécanique et de miniaturisation.

Lorsque vous fixez le casque sur votre tête, l'environnement disparaît, le silence est total. Puis, en manipulant plusieurs boutons à la base du casque, vous pouvez activer les différentes fonctions à votre disposition. En règle générale, deux d'entre elle sont activées en permanence : l'ouïe et la vue.

- L'ouïe est régie par plusieurs amplificateurs qui permettent, à l'image d'un stéthoscope d'amplifier les bruits venant de l'extérieur. Le casque agit alors comme une caisse de résonance. Faire feu avec un mousquet alors que cette fonction est activée peut occasionner des dommages irréparables et vous crever les tympans.

- La vue devient panoramique par un agencement de miroirs et de loupe. Votre vision s'agrandit et il faut souvent plusieurs jours pour vous habituer sans éprouver des élancements douloureux dans le crâne. Par la suite, vous apprenez à régler la vue selon vos besoins. Le casque peut agir à la manière de jumelles ou bien de loupe selon les nécessités du moment.

Mais ce qui a décidé plusieurs Prôneurs à réserver ce casque pour un usage strictement militaire, c'est incontestablement son système de visée. À l'aide d'un dispositif de régules et de viseurs croisés, l'utilisateur peut faire feu avec une redoutable précision. Généralement, le casque est couplé à l'arme grâce à une série de petits câbles en cuivre. Par impulsions pneumatiques, l'utilisateur peut ainsi paramétrer son tir avec les indices fournis par le casque. Concrètement, il suffit de savoir qu'un tireur muni de ce casque manque très rarement sa cible…

Technique :

Le casque d'Ardemède est l'équivalent en terme de protection d'une pièce d'armure de niveau 3. En outre, le porteur de ce casque bénéficie de 3 dés supplémentaires à tous ses jets de Sens. En cas de mauvaise utilisation (amplifier un bruit au moment d'utiliser une arme à feu, laisser la loupe en permanence), le porteur doit réussir un jet de Résistance + Endurer contre un seuil de 2R. En cas d'échec, le porteur perd un point dans la Capacité Sens de manière définitive.

Lorqu'un tireur embusqué a le temps de régler son casque, les bonus dont il bénéficie sont importants : pour le prochain tir d'arme à feu, le tireur pourra lancer 4 dés supplémentaires.

Ce bonus n'est pas valable si le tireur est pressé ou s'il effectue un tir réflexe.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Casque d'Ardemède

Catégorie de bien : Armures

Origine géographique : Roke

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ Très Rare

Prix : 200 Lux

Le casque hypnotique (casque)

Description :

Ce casque est l'œuvre d'un Prôneur dont l'ambition était de mettre au point une arme capable d'hypnotiser ses victimes. Pour ce faire, il mêla plusieurs techniques, notamment celles des kaléidoscopes, celles de la lumière et celles des motifs hypnotiques. En associant les trois, après de longues recherches, il mit au point le casque hypnotique. L'objet a la forme d'un heaume cylindrique. À intervalles réguliers, des pierres lumineuses en épousent les contours. Ces pierres peuvent s'animer, grâce à un mécanisme disposé à la base du heaume. Leur rotation vont alors produire un effet hypnotique dont le résultat est variable en fonction de l'esprit de la victime.

En règle générale, l'individu lambda a peu de chance d'échapper au pouvoir du casque. La technique mise au point par le Prôneur est assez efficace pour ensorceler la victime en quelques secondes.

L'état hypnotique se traduit par un état de somnolence ou catatonique. La victime est impuissante tant que la

rotation des pierres n'est pas interrompue. Il existe une vingtaine de casques hypnotiques circulant dans l'Obscur et dans quelques Haltes de la Roke.

Technique :

Le casque hypnotique est l'équivalent, en terme de protection, d'une pièce d'armure de niveau 1.

En outre, le porteur peut tenter d'hypnotiser une victime qui ne s'y attend pas. Cette dernière doit effectuer un test de Trempe + Résister contre un seuil de 3R.

En cas d'échec, la victime sombre dans un état de somnolence qui durera 5 Passes. Au delà de ce laps de temps, la victime a droit à un nouveau test similaire toutes les 5 Passes pour tenter de se réveiller.
Le porteur du masque peut faire sortir sa victime de sa torpeur à tout moment.

Si la victime a réussi son jet de Trempe + Résister, elle a plus de chance de résister aux autres tentatives d'hypnose : le seuil passe à 2R lors des jets suivants. Il en va de même si la personne s'attend à cette tentative d'agression mentale.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Casque hypnotique
Catégorie de bien : Armures
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ Très Rare
Prix : 150 Lux

L'Aiglon (véhicule de combat)

Description :

Ce cerf-volant de combat est d'usage courant au stallite de Kathar. Jour et nuit, une compagnie de gardiens s'embarquent sur leurs aiglons amarrés aux tours de la forteresse et surveillent le paysage alentour.

Mais l'Aiglon n'est pas simplement un appareil de surveillance. Sa structure a été renforcée afin de permettre des manœuvres audacieuses, notamment le piqué, et ce afin de fondre sur les ennemis ou les créatures qui s'approcheraient des remparts.

Sur chaque engin, on peut loger des bombes incendiaires ou des grenades phéniciennes afin de bombarder l'ennemi. Sans compter certains pilotes munis de fauchards qui pratiquent des rase-mottes particulièrement meurtriers.

L'Aiglon a prouvé son efficacité à maintes reprises même si sa nature le rend tributaire des vents qui soufflent dans la région. En moyenne, un Aiglon est susceptible de voler quatre jours sur sept.

Certains Marcheurs ont acheté l'Aiglon au stallite Kathar. Dans l'Obscur, des tours de garde en altitude sont parfois très précieux pour voir venir le danger de loin. En revanche, pour savoir utiliser un tel engin, il faut compter plusieurs semaines d'apprentissage, le plus souvent à Kathar.

Technique :

Un Aiglon ne peut transporter qu'un seul homme. Les manœuvres effectuées sur un Aiglon nécessitent la réussite à un test de Techniques + Vents de seuil 2R ou un test d'Agilité pure de seuil 2R également (au choix du pilote). En cas de succès, la manœuvre est réussie. Sinon, le pilote ne parvient pas à contrôler son Aiglon. Il a alors le droit de tenter un nouveau test (Techniques + Vent ou Agilité pure), de seuil 1R, cette fois, pour le redresser. Si ce nouveau test réussit, le pilote a repris le contrôle du Triangle. Si le test échoue, en revanche, le pilote chute et encaisse 10 points de dégâts (il a tout de même droit à un jet de Résistance pour limiter les dégâts, mais l'armure ne protège le pas).

Réussir une manœuvre permet, par exemple, d'effectuer une attaque : lancer une grenade, attaquer au Fauchard, etc. L'attaquant, dans ce cas, subit un malus de –2 dés dû à l'inconfort de sa situation. En revanche, s'il effectue des attaques de corps à corps, il profite de l'inertie de l'Aiglon et bénéficie de +2 Dommages, à ajouter bonus normaux de l'arme.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Aiglon
Catégorie de bien : Véhicules aériens
Origine géographique : Stallite de Kathar (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Très Rare
Prix : 800 Lux

LE SCARABÉE (VÉHICULE DE COMBAT)

Description :

Baptisé communément le « Scarabée », cet engin compte bien concurrencer le Percevent en terme de maniabilité. Il manquait effectivement à Sombre-Terre un engin à vapeur capable d'évoluer sur des terrains accidentés. Le Scarabée envisage de jouer ce rôle.

En apparence, l'ossature ressemble à celle d'une moto telle qu'elle pouvait exister du temps de l'Avant. Quatre grosses roues montées sur un système hydraulique flanquent les quatre côtés de l'engin.

La protection sur un Scarabée est minime, puisqu'on reste à découvert. En revanche, ce défaut est compensé par son extraordinaire maniabilité et les mécanismes hydrauliques qui commandent ses quatre roues. Avec cet engin, on peut évoluer dans le Chaos à une vitesse moyenne de vingt-cinq kilomètres-heure sans risquer de s'embourber.

Lorsque l'on aperçoit l'engin de loin, on peut effectivement le prendre pour un scarabée. Large et trapu, il se fraie un passage dans le paysage déchiqueté de Sombre-Terre sans « subir » le relief.

Ce véhicule fonctionne à vapeur, le moteur étant généralement alimenté par la tourbe locale. L'engin est né grâce à des Huileurs phéniciens. En théorie, il est exclusivement réservé aux Gardiens du feu pour un usage militaire. On l'utilise comme véhicule de reconnaissance lorsqu'une Maraude est signalée à proximité du stallite.

Il existe pour le moment sept exemplaires du Scarabée. La technologie utilisée est suffisamment pointue pour que les Gardiens du feu fassent extrêmement attention à cet engin.

Aucun de ces véhicules ne se déplace en solitaire. On préfère les patrouilles de quatre à cinq véhicules, les pilotes étant généralement munis de longue-vue pour observer le danger de loin.

La rumeur veut qu'un exemplaire ait été perdu par les Gardiens du feu. Le Scarabée en question aurait échoué dans les mains d'un groupe de marcheurs venu du nord.

Technique :

Le scarabée se pilote grâce à un jet de Techniques + Vapeur ou d'Agilité pure (au choix du pilote).

Les seuils sont fixés, en principe, selon la difficulté du terrain.

Mais l'extraordinaire maniabilité permet de faire bénéficier le pilote du Scarabée d'un seuil fixe de 1R seulement, que le terrain soit accidenté ou plat.

La vitesse de l'engin est de 25 km/h et son autonomie atteint les 20 heures.

CARACTÉRISTIQUES

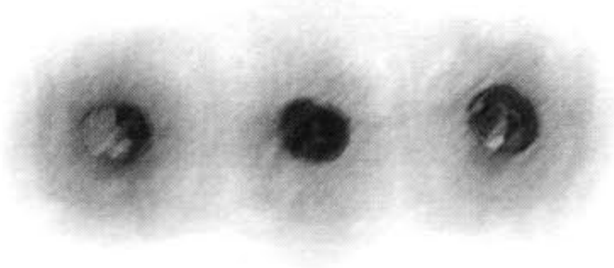
Nom : Scarabée

Catégorie de bien : Véhicules à vapeur

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ --

Prix : 4000 Lux



1. Équipement de Fouineur

2. Équipement de Nourrisseur

3. Équipement de Bâtisseur

4. Équipement de Gardien du Feu

5. Équipement de Prôneur

6. Équipement de Marcheur



ÉQUIPEMENT DE PRONEUR

L'Arachnale •
L'Ardoise de Ghalaam •
Le Casque Focal •
La Chapelle du Missionnaire •
Le Collier de Lumière •
Le Compte-Coche •
L'Élixir du Clairvoyant •
Les Hermès •
Le Jeu de Sombre-Terre •
Le Khrys-Tahaâr •
Le Paresseux •
Les Parfums du Langage •
La Plainte de Solaar •
Le Précis des Monstruosités •
Les Sphères Solariennes •
Les Tenue d'Apparat •
Le Témoin du Temps •
Le tryciclo •

5

L'Arachnale



Description :

Un récent rapport tombé aux mains des cinq Révérés fait état d'une pratique inadmissible au sein de la caste Prôneur. Il semblerait que, pour accélérer leur escalade dans la hiérarchie, certains pratiqueraient l'assassinat pour éliminer d'éventuels rivaux. Ce genre de procédé serait considéré comme une simple « sélection naturelle » s'il n'était lâchement commis à l'aide d'une Arachnale.

On ignore tout de la provenance de ces grosses araignées au corps couvert de poils gris. Elles mesurent environ 15 cm en comptant la longueur de leurs pattes filiformes. Véritablement effrayantes, elles sont capables de se déplacer à la vitesse d'un homme qui court et de grimper sur toutes les parois. Une araignée tout ce qu'il y a de plus normal, me direz-vous... Bien au contraire, l'Arachnale est une créature de l'Obscur dont la morsure foudroyante peut contaminer un Céleste en quelques heures. La légende dit que les Arachnales ne sont que les rejetons d'une énorme créature qui vivrait dans les montagnes de Sombre-Terre. Une fois que la victime est contaminée, que des poils ont recouvert son corps et que son visage prend l'apparence de celui d'une Arachnale, on dit que la mère pondeuse se déplace elle-même pour venir la chercher. Bien sûr, personne n'a jamais vu une telle chose de ses propres yeux. Mais il vaut mieux se méfier des bruits qui courent.

Du reste, il ne s'agit pas d'une banale créature de l'Obscur lorsque l'on sait que les Prôneurs s'en servent pour assassiner leurs pairs...

Pour y parvenir, il suffit de déposer un appât sur la victime, comme le ver de vase dont elles raffolent. Alors, le Prôneur se contentera de libérer l'Arachnale à moins de cinq mètres de la victime qui sera à coup sûr repérée par la créature. Lorsque la victime se débat, l'araignée se sent agressée et mord. Dans l'instant qui suit, l'Arachnale décède suite à son geste d'autodéfense. Mais la victime est contaminée. En cas de problème, l'assassin utilisera des gants pour récupérer la créature.

Aujourd'hui, l'Arachnale est devenue un sujet très délicat parmi les Prôneurs. L'insecte est devenu un véritable symbole et il arrive régulièrement que l'on se contente de lâcher une Arachnale pour effrayer la victime et lui signifier sa mort prochaine. Officiellement, l'insecte est illégal et quiconque est surpris en sa possession risque des peines graves.

Technique :

Les légendes qui courent à propos de l'Arachnale sont sans doute exagérées. Il n'en demeure pas moins que cet arachnide contaminé est capable, par sa piqûre, d'infecter gravement le sang de sa victime, la condamnant à une transformation en créature de l'Obscur à plus ou moins longue échéance.

La piqûre de l'Arachnale entraîne automatiquement une contamination de niveau 3 (voir le supplément Les Marcheurs, p. 52). C'est à dire que le membre piqué va rapidement augmenter de volume, noircir, se couvrir de poils ou de nodules, puis s'étendre à toutes les parties du corps attenantes.

Seule une amputation rapide du membre contaminé peut prévenir une transformation totale, transformation qui a lieu au bout d'une semaine.

Pour échapper à la morsure de l'Arachnale, la victime a deux possibilités :

- *Soit elle tente de rester strictement immobile face à la bête, le temps que quelqu'un d'autre intervienne. Dans ce cas, il lui faut maîtriser ses nerfs et réussir un jet de Trempe + Surmonter contre un seuil de 4R. En cas d'échec, le personnage ne se maîtrise pas et se fait piquer.*

- *Soit le personnage tente de prendre l'arachnide de vitesse. Il faut alors réussir un jet d'Agilité + Esquiver contre un seuil de 4R.*
  En cas de réussite, le personnage a réagi plus vite que l'arachnale et parvient à l'écraser. Sinon, c'est la piqûre et la contamination...

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Arachnale

Catégorie de bien : Insectes

Origine géographique : Phénice (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ --

Prix : 150 Lux

L'Ardoise de Ghalaam

Description :

Cet objet, désormais très prisé des Prôneurs, a été inventé par une vieille femme du nom de Ghalaam. Il consiste en une toile de parchemin tendue dans un cadre en bois de 30 cm sur 20. Équipée d'un stylet particulier, cette ardoise est utilisée, avec une encre très spéciale provenant des mers du Nord, par une communauté de pêcheurs locaux qui sont passés maîtres dans la capture d'une pieuvre de très grande taille appelée Octopia. Une fois capturée, à l'aide de techniques ancestrales, les pêcheurs récupèrent l'encre que l'Octopia utilise habituellement comme moyen d'autodéfense

.

Ce pigment a pour particularité de devenir totalement incolore au contact de l'eau pure. Ghalaam a utilisé cette propriété pour construire son ardoise en y ajoutant une barrette coulissante. Celle-ci, préalablement humidifiée, permet à l'utilisateur d'effacer son texte d'un simple geste. Après quelques minutes de séchage, l'ardoise est à nouveau prête à recevoir les écrits sacrés des Prôneurs.

De nos jours, on trouve de plus en plus d'ardoises de ce type dans de nombreux domaines d'application. Ses avantages sont évidents en matière d'éducation. De nos jours, la plupart des apprentis Prôneurs l'utilisent. Sans compter le temps gagné pour tenir une comptabilité. L'ingéniosité du système et la facilité de son utilisation ont fait de l'ardoise de Ghalaam une concurrente sérieuse au parchemin de rueg plus contraignant à produire et impossible à réutiliser. Depuis la découverte des propriétés de l'encre Octopia, un commerce florissant s'est développé entre les pêcheurs des mers du Nord et les stallites de la Roke. Des marchands puissants font régulièrement le trajet depuis Sunrex pour vendre leur marchandise à Phénice et à Nâh.

Technique :

L'ardoise de Ghalaam, grâce aux incroyables facultés de son encre, est probablement l'outil d'écriture le plus précieux de Sombre-Terre. Avec une simple ardoise, l'utilisateur n'a plus besoin de gâcher des parchemins de rueg ou des papyrus pour des messages d'importance mineure.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Ardoise de Ghalaam

Catégorie de bien : Écriture

Origine géographique : Roke

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Très Rare

Prix : 100 Lux

Le Casque Focal

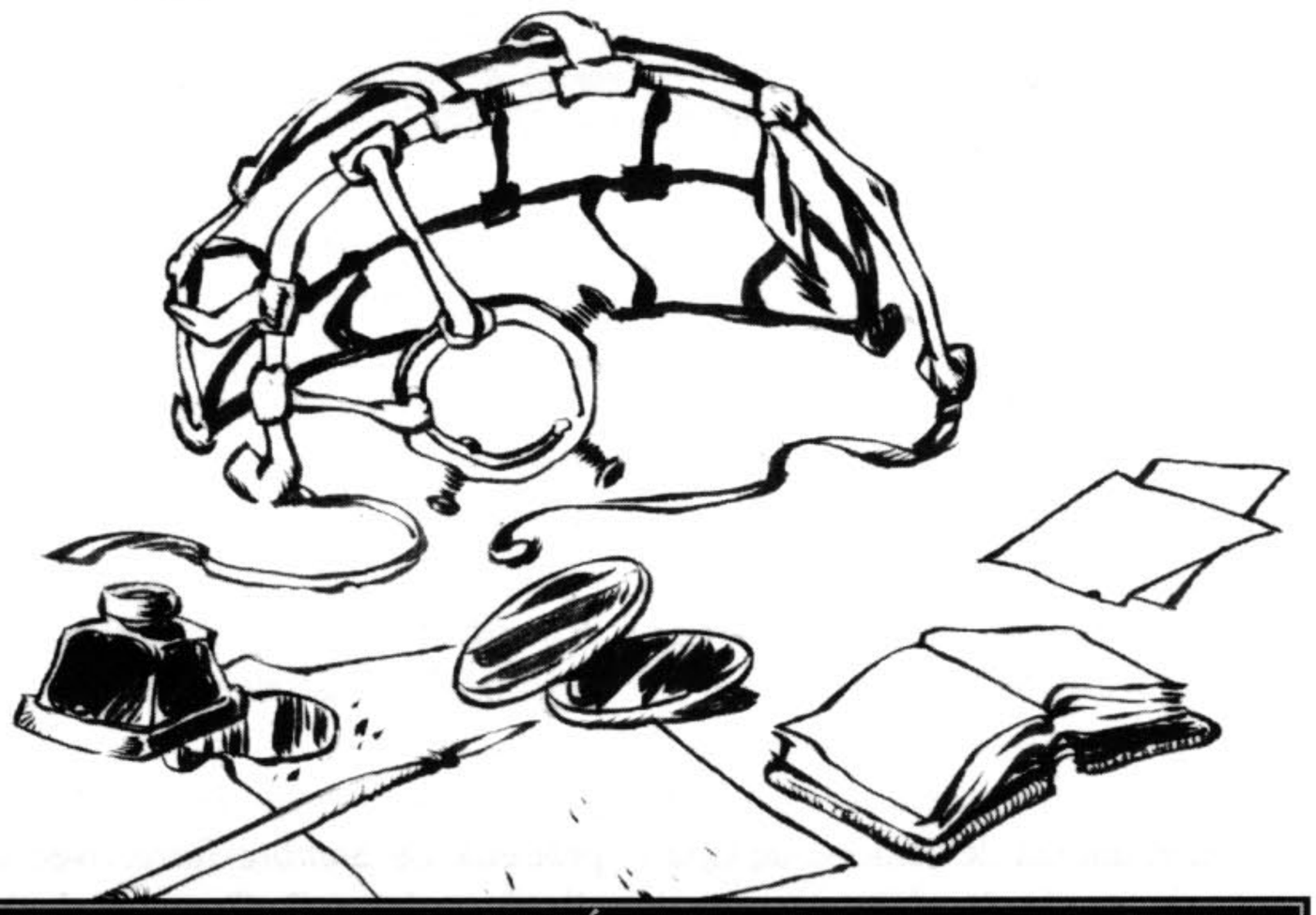
Description :

Outil indispensable de l'Érudit, le Casque Focal est composé d'une armature en métal sur laquelle sont montées des lentilles de différentes tailles. Suivant les versions, le Casque Focal peut contenir de 3 à 10 lentilles de grossissement afin d'effectuer un travail de précision. Bien souvent, un verre réglable est destiné à la vision de loin et un autre à la vision « grand angle ».

Les Prôneurs se munissent en général de stylets qui, couplés avec le casque focal, permettent de réaliser des œuvres d'une extraordinaire finesse comme les Livres du Savoir. Ces ouvrages mesurent environ 3 cm sur 4 pour une épaisseur moyenne de 5 mm... Malgré cette taille infime, chaque Livre de Savoir — dont les caractères sont tracés à l'aide de stylets et de lentilles — peut contenir l'équivalent d'un livre de taille normale.

Les Livres du Savoir sont utilisés avant tout dans les bibliothèques où ils permettent d'archiver les données sans prendre trop de place. Le problème majeur réside dans le temps nécessaire à la fabrication d'un livre miniature, œuvre de haute minutie. Toutefois, certains Érudits ne quittent jamais leur Casque Focal et portent sur eux l'essentiel des connaissances transportables. De tels personnages passent souvent toute une vie à copier ces petits bijoux de culture et de connaissance et les transmettent de père en fils. Le prix d'un Livre de Savoir est inestimable car sa réalisation représente plusieurs mois de travail.

L'endroit le plus simple pour se procurer un Casque Focal est encore la bibliothèque, où l'on peut en trouver en location ou à la vente. Certains, plus farfelus, peuvent atteindre des degrés de complexité incroyable et accomplir des prouesses dans le domaine de l'optique.



CARACTÉRISTIQUES

Nom : Casque Focal

Catégorie de bien : Armure

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Très Rare

Prix : 90 Lux

Technique :

Le Casque Focal est indispensable à la lecture d'un livre miniature, comme les Livres du Savoir. Mais cet accessoire possède d'autres avantages :

- *Premièrement, il protège : Le Casque Focal est l'équivalent d'une Pièce d'Armure de niveau 3 (il permet à son porteur de bénéficier de 3 dés supplémentaires lors des tests d'encaissement).*

- *Ensuite, il confère également une vision accrue à distance. Un personnage embusqué qui prend le temps de viser avec une arme à feu bénéficiera d'un bonus de 3 dés supplémentaires pour son jet d'attaque.*

- *Enfin, la fonction « loupe » permet de réaliser des œuvres d'art extrêmement précises, sans oublier la contrefaçon. Tous les jets effectués dans ce domaine (en principe, des jets de Techniques) verront leur seuil diminuer de 2.*

LA CHAPELLE DU MISSIONNAIRE

Description :

Quelques Marcheurs ont déjà eu l'occasion d'apercevoir ces étranges véhicules dans lesquels des missionnaires de hauts rangs traversent l'Obscur. À y regarder de plus près, la chapelle ressemble à une lourde carriole en métal montée sur quatre roues, tenant plus de la maison roulante que d'une simple charrette.

Son apparence est semblable à celle des chapelles grandeur nature, exceptée sa taille, naturellement : environ trois mètres de long pour deux de large et quatre de haut.

La chapelle est tirée par des bêtes de trait qui diffèrent selon la région de Sombre-Terre : des chameaux osseux à Nâh, des yaks dans la Roke ou encore des urs dans les Serres de Glace.

À l'intérieur on trouve deux pièces pauvrement décorées (afin de décourager les voleurs), l'une servant d'officine pour recevoir les fidèles, l'autre permettant aux missionnaires de se reposer à l'abri des intempéries.

En revanche, le Prôneur propriétaire de la chapelle peut y entreposer tous les objets qu'il désire. On trouve, bien entendu, les objets de culte dont le missionnaire va avoir besoin pour exercer les différents rites solaariens : Plainte de Solaar, Tenues d'Apparat, Jeu de Sombre-Terre, Sphères de Solaar, et beaucoup d'autres encore.

Bien souvent, les missionnaires aiment emporter avec eux de nombreuses sources de lumière (souvent des Luxances) qu'ils peuvent troquer contre des vivres auprès des Marcheurs. Ces

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Chapelle du Missionnaire

Catégorie de bien : Véhicules terrestres

Origine géographique : Sombre-Terre

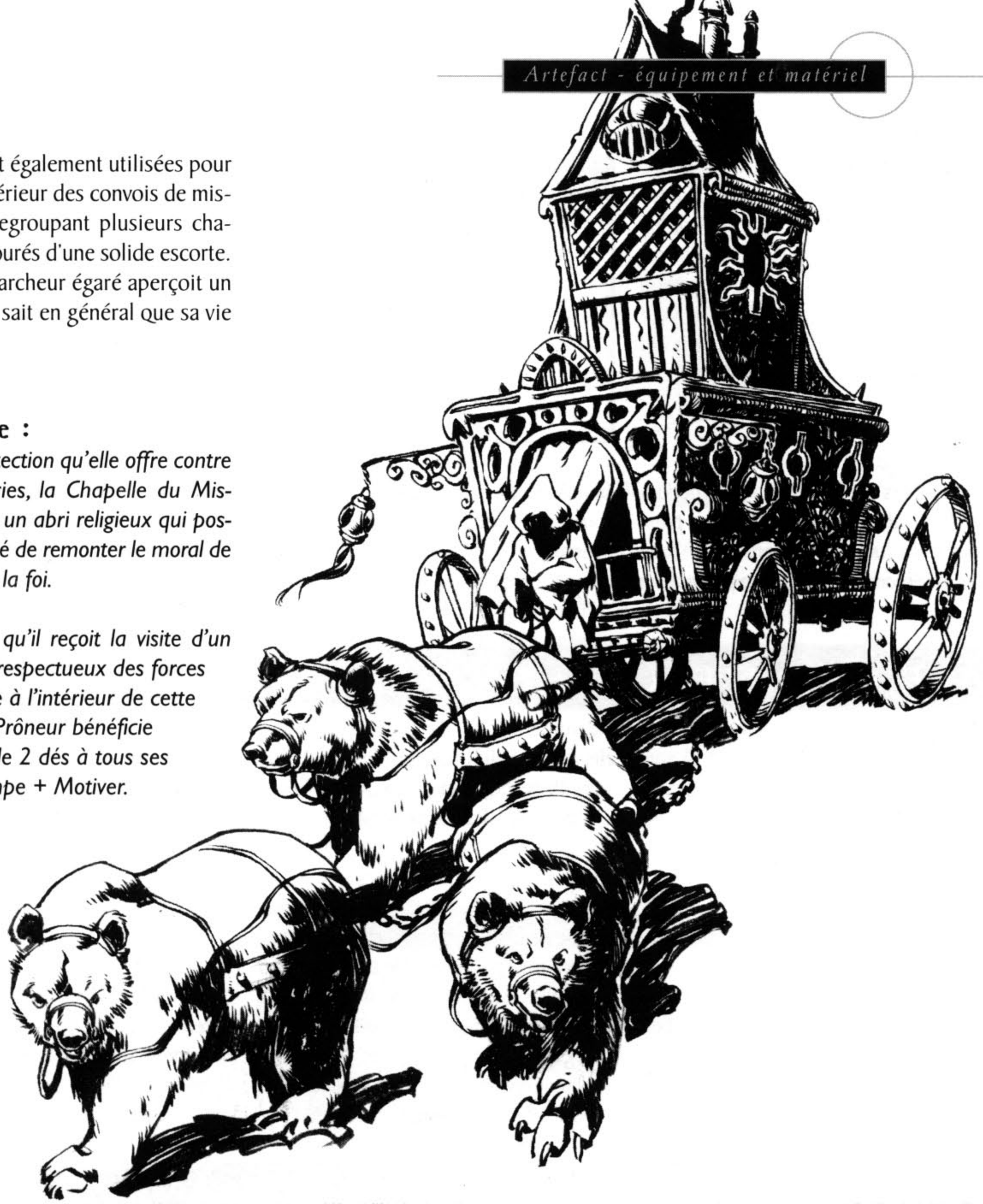
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ --

Prix : 2000 Lux

luxances sont également utilisées pour décorer l'extérieur des convois de missionnaires, regroupant plusieurs chapelles et entourés d'une solide escorte. Lorsqu'un Marcheur égaré aperçoit un tel convoi, il sait en général que sa vie est sauvée.

Technique :
Outre la protection qu'elle offre contre les intempéries, la Chapelle du Missionnaire est un abri religieux qui possède la faculté de remonter le moral de ceux qui ont la foi.

Chaque fois qu'il reçoit la visite d'un personnage respectueux des forces de la lumière à l'intérieur de cette Chapelle, le Prôneur bénéficie d'un bonus de 2 dés à tous ses tests de Trempe + Motiver.



Le Collier de Lumière

Description :
Pour les survivants de Sombre-Terre, la lumière est synonyme de pouvoir et de bienfaits. Cela, les Prôneurs l'ont bien compris et savent s'en servir. Aussi, de nombreux accessoires qu'ils utilisent dans leurs rituels et l'exercice de leur pouvoir sont basés sur ce principe.

C'est le cas du Collier de Lumière, qui se présente sous la forme d'un miroir discal assez large que le Prôneur se glisse autour du cou lorsqu'il souhaite utiliser le pouvoir de son aura charismatique. À y regarder de plus près, le collier est loin d'être une surface lisse et simple. Il s'agit en fait d'un assemblage de petits miroirs convexes formants des angles complexes. Le Collier est l'œuvre d'un Bâtisseur génial qui conçoit ces petits bijoux sur mesure à la demande d'un Prôneur. Son effet est de canaliser la lumière du soleil pour la renvoyer sur certaines parties du visage avec différentes intensités. Les modèles les plus évolués possèdent deux faces distinctes. La première confère à son porteur un charisme surnaturel et il émane de lui une aura que l'on croirait inspirée directement de Solaar. La deuxième face du collier permet au Prôneur de donner à son visage une apparence terrifiante.

Le seul inconvénient du Collier de Lumière est le fait qu'il ne soit fait que pour un seul individu. Lorgor, l'inventeur à l'origine de cet objet, définit les agencements de miroirs en fonction de la morphologie de l'individu. Impossible donc de le prêter à un ami. Le deuxième problème est que Lorgor

semble être le seul à maîtriser cet art, basé sur des calculs très poussés d'optique et sur un instinct aiguisé. Aujourd'hui âgé de près de 60 ans, Lorgor souffre d'une maladie incurable qui lui laisse peu de temps à vivre. S'il ne peut transmettre son savoir à quelqu'un, plus personne ne pourra bénéficier des Colliers de Lumière.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Collier de Lumière
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/ --
Prix : 150 Lux

Technique :

Les Colliers de Lumière ne fonctionnent que dans les stallites et en plein jour, à la lumière du soleil. La face « embellissante » offre à son porteur un bonus de trois dés supplémentaires à tous ses jets de Prestance + Influencer, Prestance + Séduire et Communication + Éloquence. La face « enlaidissante » permet au porteur du collier de bénéficier d'un bonus de trois dés supplémentaires à tous ses jets de Prestance + Impressionner.

Le Compte-Coche

Description :

De plus en plus utilisé par les Érudits, le Compte-Coche est un outil indispensable, symbole du progrès des techniques dans Sombre-Terre. Inventé par un Prôneur, il fait la fierté de la caste qui le considère comme une victoire sur les inventeurs.

Le Compte-Coche est une machine au fonctionnement simple, qui permet d'effectuer automatiquement des calculs. Encore rudimentaire, la machine est d'ores et déjà capable d'effectuer les quatre opérations de base entre deux nombres donnés. Un clavier, dont chaque touche est reliée à un petit vérin, permet de déclencher ceux-ci lors de la saisie des chiffres. Ceux-ci libèrent alors de petites billes de métal dont la taille et le poids diffèrent selon le chiffre et qui vont être peser sur un contrepoids. Il suffit alors de préciser l'opération que l'on souhaite effectuer pour déclencher le mécanisme final : les billes roulent dans de petits cylindres, guidées par des aiguillages. Le poids total des billes donne le résultat de l'opération.

Mesurant trente centimètres sur vingt-cinq pour un poids de 2 kg, le Compte-Coche ne figure pas parmi les objets facilement transportables. Ne travaillant pas à une vitesse phénoménale, il permet tout de même d'alléger la tâche des Érudits chargés de comptabiliser les stocks du stallite. Cependant, certains Prôneurs traditionalistes sont encore réticents à l'utilisation de cette machine. Ils la considèrent inutile et lui préfère l'Ardoise de Galaham, plus compacte et plus simple à utiliser. D'autres trouvent déjà le Compte-Coche dépassé et lui rajoutent de nouvelles opérations.

Technique :

Le Compte-Coche permet à son utilisateur de bénéficier de 3 dés supplémentaires à tous ses jets d'Érudition + Intendance. S'il est transporté, l'objet est doté d'un Encombrement de niveau 2.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Compte-Coche
Catégorie de bien : Outils de Prôneurs
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix : 40 Lux

L'Élixir du Clairvoyant

Description :

Le « Clairvoyant », comme l'appellent souvent les Prôneurs entre eux, est un des secrets les mieux gardés de cette caste. Il s'agit d'une drogue qui est préparée par des Nourrisseurs employés au secret dans la Cité Interdite et qui permet aux Prôneurs de développer leurs facultés intellectuelles, et surtout leur mémoire, pendant une courte période. C'est par conséquent un produit que l'on se passe sous le

manteau et qui n'est consommé que par quelques dignitaires dans le secret. Il est facile d'imaginer la réaction que pourrait susciter une telle révélation dans le rang des autres castes en apprenant que certains dirigeants du stallite dépendent d'une drogue qui éveille leur esprit. Si l'élixir ne produit pas d'effet secondaire particulier, il a pour principal inconvénient de susciter chez l'utilisateur une accoutumance fulgurante. Il suffit de deux à trois utilisations pour éprouver un manque. Souvent livré sous la forme d'une petite fiole de terre cuite contenant deux doses, on trouve le Clairvoyant dans la plupart des castes, excepté chez les Fouineurs. Il serait abusif d'affirmer que seuls les Prôneurs ont besoin de pousser momentanément leurs capacités intellectuelles au-delà de leurs limites. Cependant, le Clairvoyant est majoritairement utilisé par les archivistes et les bibliothécaires pour faciliter leur travail.

Technique :
L'Élixir du Clairvoyant confère un bonus de 2 dés à tous les jets d'Érudition. Il offre ainsi la possibilité de tenter des tests de certaines compétences intellectuelles à des personnages qui ne la possédaient pas nécessairement. L'explication est simple : en ravivant la mémoire de manière prodigieuse, la drogue permet à son utilisateur d'avoir accès aux souvenirs les plus rudimentaires. Il suffit qu'il ait un jour entendu parler de tel ou tel domaine pour qu'il puisse s'en souvenir.

La contrepartie de cette drogue est l'accoutumance qu'elle produit. À partir de la deuxième utilisation le personnage doit tenter un jet de Trempe + Résister contre un seuil de 4R. En cas d'échec, il devient accro. S'il ne consomme pas régulièrement l'Élixir (une dose tous les 3 jours en moyenne), le personnage doit tenter quotidiennement à partir du quatrième jour un jet de Résistance + Contrôler contre un seuil de 3R. En cas d'échec, il subit une grave crise, qui se traduit par des tremblements importants et la perte provisoire de 2 dés à tous ses jets d'Agilité et d'Arts Martiaux. La crise cesse aussitôt qu'une nouvelle dose d'Élixir est avalée.



Sortir de cet état de dépendance nécessite un arrêt total de consommation durant quinze jours complets. Chaque jour, le personnage devra effectuer les jets de Résistance + Contrôler décrits ci-dessus et subir les effets secondaires en cas d'échec.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Élixir du Clairvoyant
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix : 60 Lux

LES HERMÈS

Description :
Les Hermès symbolisent, encore une fois, la démonstration du travail commun entre Prôneurs et Nourrisseurs. Lors d'une mission scientifique en partance pour Istan et Nople, des missionnaires accompagnés de chasseurs et de soigneurs firent la découverte d'un oiseau exceptionnel. D'une envergure de 90 cm et d'un plumage grisâtre, l'oiseau fut rapidement pris en affection par Löndar, le Nourrisseur chef de la mission. Celui-ci s'aperçut que l'Hermès était doté d'un sens de l'orientation extrêmement développé et qu'il pouvait parcourir des distances colossales dans l'Obscur en un temps record. Mieux, Löndar parvint à révéler chez l'oiseau un instinct de messager. En effet, il était possible d'apprendre à l'Hermès près d'une dizaine de destinations différentes qu'il enregistrait et savait retrouver à la perfection. Ne restait plus au Nourrisseur qu'à fixer un message ou un objet de faible poids pour que l'oiseau puisse le transporter.

Cette mission est revenue à Phénice avec sa découverte il y a déjà plus de vingt ans. Depuis, de nombreux Prôneurs se sont liés d'amitié avec un Hermès qui leur rend bien des services. En outre, l'oiseau étant un animal sacré aux yeux des Marcheurs, on peut être quasiment sûr que le message arrivera à

bon port. Ce respect témoigné à l'Hermès confère à ses messages un attribut divin, et de nombreuses superstitions ont vu le jour à son sujet. On prétend, par exemple, que si un Hermès survole un stallite en décrivant plusieurs cercles, c'est qu'il transporte une nouvelle grave. En revanche, s'il se pose sans détour, c'est qu'il s'agit d'une bonne nouvelle.

Bien sûr, les Prôneurs ne sont pas les seuls à apprécier les services de l'Hermès, bien que ce soit eux qui en usent le plus. En effet, les Nourrisseurs qui dirigeaient la mission n'ont jamais apprécié d'avoir été évincés de la sorte. Löndar, notamment, aurait beaucoup aimé poursuivre ses études sur l'animal, dont il pense n'avoir pas encore révélé toutes ses capacités. Malheureusement, les Prôneurs maintiennent un prix prohibitif pour l'acquisition d'un Hermès, ce qui empêche bien souvent les autres castes de s'en procurer.



Technique :
L'Hermès parcourt en moyenne 400 km par jour, et est capable de transporter des objets pesant jusqu'à 200 gs.

Pour lui donner des ordres, il faut tenter un test de Survie + Hermès ou de Communication + Empathie, au choix.

Avec un succès unique, l'Hermès se rendra à la destination indiquée par son maître, mais il mettra deux fois plus de temps (vitesse moyenne quotidienne : 200 km). Avec deux ou trois succès, il s'y rendra à la vitesse moyenne de 400 km par jour.
Enfin, avec quatre succès ou plus, l'Hermès s'acquittera de sa mission à la vitesse moyenne de 600 kmpar jour.

Le maître de l'Hermès peut obtenir d'autres services de son oiseau (chasse, traque, guidage, etc.), mais il lui faudra obtenir au moins trois succès dans le test décrit ci-dessus.

L'HERMÈS

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 7 / Camoufler 5, Esquiver 4, Voler 7
- FORCE 1 / Porter 2
- HARGNE 2 / Agresser 2
- PRESTANCE 4 / Influencer 3
- RÉSISTANCE 1 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 4
- SENS 5 / Observer 4, S'orienter 6, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 2

Armes	Dommages
Bec	+2

VIE : 4
ENERGIE : 4

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Hermès
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : Istan et Nople (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Rare
Prix : 150 Lux

LE JEU DE SOMBRE-TERRE

Description :

Les Prôneurs sont éduqués dès leur plus tendre enfance à méditer le combat perpétuel entre l'Ombre et la Lumière dans leur environnement quotidien. Pour matérialiser cette lutte, on a l'habitude de faire jouer très tôt les apprentis au Jeu de Sombre-Terre.

Il s'agit d'un jeu de stratégie se pratiquant en solitaire avec un médiateur. L'unique joueur représente les forces de la lumière alors que le médiateur ne fait que placer les pièces de l'Obscur en début de partie et d'arbitrer celles-ci. Le cadre du jeu symbolisant le stallite et ses abords, le joueur place ses 21 pièces représentant les Gardiens du Feu, les Prôneurs, les fidèles et une pièce spéciale arborant les traits du Phénix. Le médiateur, quant à lui, place en début de partie des mortezones et autres pièges autour du stallite dans des endroits gardés secrets, ainsi que des créatures de l'Obscur. Le but du joueur est d'empêcher les créatures de pénétrer dans le stallite, de mobiliser ses troupes pour aller détruire l'ennemi dans sa tanière tout en évitant les mortezones et de convertir des infidèles à la vraie foi. Pour y parvenir, il peut faire appel à des miracles de Solaar, si ses Prôneurs se révèlent suffisamment pieux dans leur tâche. C'est un jeu assez complexe dans lequel le médiateur a un rôle important à tenir. C'est lui qui compte les points de foi accumulés par les Prôneurs, qui chronomètre la partie et qui tranche les cas litigieux.

Dans cette version du Jeu de Sombre-Terre, les forces de l'Obscur n'ont pas de rôle réellement actif dans la partie. Il serait injurieux pour un Prôneur d'avoir à interpréter les desseins de son ennemi juré. Il faut noter que la tâche du médiateur est de faire gagner le joueur quoi qu'il arrive, afin que Solaar triomphe des ténèbres. Cependant, certains affirment avoir vu des parties nettement plus animées avec deux joueurs, chacun interprétant tour à tour la Lumière ou l'Obscur. Bien que ces parties soient considérées comme hérétiques, elles ont tendance à se banaliser. De nombreuses variantes existent également pour ce jeu, selon le stallite et selon les individus. Certains joueurs sont connus pour rajouter systématiquement des pièces au jeu afin de le rendre « plus conforme à la réalité », selon leurs dires.

La fonction du jeu de Sombre-Terre est avant tout éducative, mais elle sert également à tester la foi du joueur. Lorsque les Prôneurs se déplacent pour rencontrer des fidèles ils emmènent toujours un jeu avec eux. Ils font ainsi la démonstration de la supériorité de Solaar face aux ténèbres et prouvent le bien fondé de la religion du Soleil-Dieu. De plus, on utilise le jeu pour déceler les hérétiques. Si un joueur se révèle trop mauvais et que le médiateur a du mal à le faire gagner, cela signifie souvent que le Prôneur n'est pas suffisamment convaincu de ses chances de succès contre les forces de l'Obscur…

Technique :

Le Jeu de Sombre-Terre, s'il est pratiqué assidûment par un Prôneur, lui confère une confiance et une crédibilité qui se traduisent par 1 dé de bonus à tous ses jets de Trempe + Motiver, Prestance + Influencer et Communication + Éloquence.

C'est au MJ d'estimer si un PJ, par son Roleplaying, peut bénéficier de cet avantage. Le joueur doit, pour cela, penser à transporter son jeu avec lui et rappeler à tout le monde, au cours des parties de Dark Earth, qu'il y joue régulièrement.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Jeu de Sombre-Terre
Catégorie de bien : Outils de Prôneurs
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Commun / Rare
Prix : 20 Lux

LE KHRYS-TAHAÂR

Description :

Ce cristal aux formes complexes est l'œuvre d'une célèbre Bâtisseuse appelée Khrys. Originaire du Nâh, cette femme a toujours été connue pour ses fréquentes collaborations avec la caste Prôneur. Le Khrys-Tahaâr est composé d'un cristal allongé, de 10 cm de long pour 1 cm de diamètre, posé au centre d'une planche en pierre lui donnant l'apparence d'un cadran solaire. On peut observer sur la surface plane des graduations colorées qui se répondent entre elles, ainsi qu'une légende permettant d'interpréter les indications fournies par le cristal.

L'utilisation du Khrys-Tahaâr est assez simple, car il suffit de le poser sur le

sol, n'importe où dans le stallite. Instantanément, la lumière du soleil se diffracte à travers le cristal pour correspondre avec le marquage sur la planche de pierre. Il suffit alors d'observer les graduations colorées et de les comparer à la légende pour obtenir une valeur approchée de l'intensité lumineuse qui baigne les lieux. Le chiffre varie sur une échelle de I et I0 (sans unité) représentant la luminosité locale. Cette valeur, que les Prôneurs appellent « Luminance », sert notamment à établir la valeur d'un terrain dans un stallite.

Plus un Céleste est méritant, plus il aura de chance de construire sa maison dans un endroit à luminance élevée. Cette échelle détermine la manière dont les Phéniciens sont répartis sur les différentes marches du stallite en fonction de leur statut — au sein de leur caste.

Seuls les Fouineurs font exception à la règle car ils sont seuls responsables de leur répartition au sein de la Première Marche. Évidemment, l'utilité du Khrys-Tahaâr se limite aux frontières des stallites, puisque la lumière est insuffisante dans l'Obscur pour calculer une luminance.

Technique :

En plus des avantages précisés dans la description ci-dessus, le Khrys-Tahaâr confère à son utilisateur un bonus de 2 dés à tous ses jets de Techniques + Lumière.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Khrys-Tahaâr
Catégorie de bien : Outils de Prôneurs
Origine géographique : Nâh (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 50 Lux

LE PARESSEUX

LE PARESSEUX

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 3, GRIMPER 3
- FORCE 1
- HARGNE 2 / AGRESSER 1
- PRESTANCE 2 / INFLUENCER 1
- RÉSISTANCE 1 / CONTRÔLER 1, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 2 / OBSERVER 2, SURVEILLER 2

TREMPE 2 / MOTIVER 2

ARMES	DOMMAGES
Dents	+0

VIE : 5
ÉNERGIE : 5

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Paresseux
Catégorie de bien : Animaux
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix : 40 Lux

Description :

Compagnon habituel du Prôneur, le Paresseux est un petit rongeur au caractère docile. Mesurant moins de 20 cm de long, il est souvent assez rondelet à force d'être gâté par ses maîtres. Son pelage gris-roux aux reflets cuivrés donne souvent l'impression qu'il s'agit d'un jouet de l'Avant entièrement automatisé. Ce que préfère le Prôneur chez le Paresseux, c'est sans doute son côté affectueux. Dormant plus de 18 heures par jour, il aime s'enrouler autour du cou de son maître pour se reposer et se réchauffer. En outre, le rongeur a l'habitude de chasser la plupart des parasites citadins pour s'en nourrir et débarrasse ainsi les quartiers Prôneurs de la vermine.

Le seul inconvénient que l'on pourrait trouver à ces petites bestioles plutôt discrètes, c'est qu'elles ressentent le besoin de ronger le métal… La plupart des Prôneurs en sont les victimes passives et laissent parfois leur paresseux égratigner consciencieusement leur mobilier. D'autres, plus malins, ont fait de cet inconvénient un précieux avan-

tage : ils sont parvenus à dresser le rongeur pour le faire sculpter des pièces de métal à la demande. Certes, ce genre de sculptures sont rudimentaires, mais elles permettent au Paresseux de se faire les dents.

Technique :

Le Paresseux dégage une chaleur importante. Grâce à lui, les Prôneurs passent de bien meilleures nuits dans l'Obscur. Les maîtres d'un Paresseux bénéficient de 1 dé supplémentaire à leurs tests de Résistance + Endurer réclamés par le MJ pour lutter contre les nuits froides.

De plus, la simple présence d'un Paresseux à ses côtés réconforte énormément le Prôneur, qui bénéficie grâce à l'animal (et tant qu'il reste avec lui) d'un point d'Energie supplémentaire. Les règles concernant ce point d'Énergie sont exactement les mêmes que celles régissant les points d'Énergie traditionnels.



Les Parfums du Langage

Description :

Si les Gardiens du Feu sont réputés pour leurs interrogatoires assez musclés, les Ministres sont les spécialistes incontestés dans l'art de faire parler les Célestes en douceur. Pour cela, nombre de Prôneurs inquisiteurs utilisent les différents composants des Parfums du Langage.

Réparties en quatre couleurs, ces senteurs très recherchées ont la particularité d'agir de façon subtile sur l'esprit de la victime en la poussant dans ses retranchements jusqu'à ce qu'elle avoue l'information espérée.

1 Le Parfum Bleu agit sur l'inconscient et le rêve en obligeant le patient à parler pendant son sommeil ou en état d'hypnose. Pour cela, il suffit de mettre la victime en condition réceptive (sommeil ou pseudo-sommeil) puis de lui faire respirer le Parfum Bleu pendant une journée entière dans une pièce close. L'inquisiteur n'aura alors plus qu'à interroger le Céleste.

1 Le Parfum Rouge déclenche une réaction frénétique chez l'individu. Il suffit de faire respirer une simple bouffée de ce gaz pour le plonger dans un état de violence aiguë. On le laisse alors épuiser sa rage dans une cellule avant de profiter de l'état d'hébétude qui conclura cette crise de démence. On peut obtenir ainsi n'importe quelle information. En revanche, les effets d'un tel produit se révèlent très dangereux si le patient s'échappe...

1 Le Parfum Vert plonge le patient dans un état de profonde béatitude. Dans ces conditions, il devient réceptif à un interrogatoire subtil et délicat. Ce sont en général des Prôneurs ayant le langage habile qui utilisent ce parfum car il faut éviter à tout prix de stresser l'individu, au risque de faire échouer l'interrogatoire.

1 Le Parfum Noir fait sombrer la victime dans un état dépressif. Elle se recroqueville sur elle-même et se met souvent à sangloter. Un Prôneur peut alors venir la voir et obtenir d'elle ce qu'il veut en s'improvisant ami ou confesseur.

Les Parfums du Langage ont plusieurs inconvénients. Tout d'abord, ils sont hors de prix et sont donc réservés à des patients très importants et pour des renseignements qui ne pourraient être obtenus autrement. De plus, l'utilisation de tels procédés est très mal perçue par certains Prôneurs qui les considèrent injustes et déloyaux. Aussi faut-il s'entourer de nombreuses précautions.

Plusieurs fois, on a constaté qu'un patient pouvait réagir de manière très violente au traitement par les parfums. Des Prôneurs ont travaillé sur la question et ont conclu que certaines personnes n'étaient pas réceptives aux parfums. Pire, certains peuvent provoquer des réactions contraires et troublantes. Certains Prôneurs sont réputés pour être des maîtres dans l'art du dosage des parfums en combinant astucieusement certaines couleurs. Effet garanti !

Dans tous les cas, l'utilisation des Parfums du Langage ne peut s'effectuer que dans des conditions très particulières. Il s'agit d'une méthode clinique et pas d'un vulgaire artifice que l'on peut employer n'importe quand et n'importe où, comme au beau milieu d'une rue de Phénice.

Technique :

Si les méthodes d'utilisation varient d'un type de Parfum à l'autre, les effets lors d'un interrogatoire, en revanche, sont assez similaires :

Chaque fois qu'il se sert d'un Parfum du Langage, un Prôneur prend un avantage psychologique conséquent sur l'individu qu'il interroge. À condition que le Prôneur effectue ces tests dans le

cadre bien précis des interrogatoires – et non pas lors d'une conversation courante, par exemple -, il bénéficie de deux dés supplémentaires à tous ses tests de Prestance + Influencer, Communication + Baratin, Communication + Éloquence et Communication + Empathie.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Parfums du Langage
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Roke
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix (la dose) : 50 Lux

La Plainte de Solaar

Description :
La religion de Solaar est basée en partie sur un grand nombre de cérémonies dont les Prôneurs ont la charge. Parmi eux, ce sont les Ministres qui organisent la procession et tentent de la rendre aussi parfaite que le Phénix l'aurait voulue. Pour cela, ils disposent de tout un arsenal d'effets visuels, de rituels, de chants, de danses et de musiques qui ont pour but de mettre en transe la population.

Ces cérémonies sont toutes rythmées par le chant étrange de la Plainte de Solaar, un instrument de lumière qui décrit, par des mélodies complexes, le combat perpétuel de Solaar contre le Noir-Nuage. Selon la légende, la structure mélodique aurait été dictée par le dieu lui-même à un jeune Prôneur afin qu'il fabrique le premier instrument dans la nuit. À l'aube, lorsque le Noir-Nuage s'ouvrit, il put écouter pour la première fois la voix du Soleil-Dieu.

La Plainte de Solaar est un instrument très lourd constitué de cinq cylindres reliés à une machine utilisant la lumière et la vapeur. La lumière du soleil est piégée dans un réseau de miroirs et de lentilles dont le rôle est d'amplifier la lueur divine et de la canaliser. Redirigée dans les tuyaux, cette lumière concentrée vient frapper de petits réceptacles contenant une faible quantité d'eau. Cette dernière est ainsi chauffée par l'intensité lumineuse pour produire de la vapeur. Enfin, cette vapeur, en s'échappant du réceptacle, actionne un clapet qui empêche le son de sortir. Le Prôneur utilise alors des gants spéciaux pour intercepter les rayons lumineux grâce à ses mains à la sortie des cylindres. L'absence de chaleur annule alors la production de vapeur, fait redescendre le clapet et produit un son étrange dont l'écho est reproduit à l'infini.

Hauts de 5 m pour 3 de large, les instruments de la Plainte de Solaar sont une dizaine dans chaque stallite, répartis aux quatre coins de manière à se répondre mutuellement lors des cérémonies. Cependant, il existe une version « portable » et moins encombrante de cet instrument, dont les Prôneurs se servent plus régulièrement afin de pouvoir en jouer lors de leurs déplacements. Le son produit par cette plainte est moins impressionnant que le modèle à taille réelle mais il conserve malgré tout son influence envoûtante.

Technique :
L'utilisateur de la Plainte de Solaar peut envoûter les foules et apaiser les esprits. Le Prôneur qui en joue bénéficie de trois dés pour tous ses tests de Trempe + Motiver, Prestance + Influencer ainsi que Communication + Empathie.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Plainte de Solaar
Catégorie de bien : Instruments de musique
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Très Rare
Prix : 500 Lux

Précis des Monstruosités

Description :
Les Érudits se succèdent depuis plusieurs siècles afin de venir à bout de ces épais ouvrages. Composé de deux volumes contenant près de 500 pages chacun, le Précis des Monstruosités contient tout ce que doit savoir un Prôneur sur les dangers de l'Obscur. Le premier tome est consacré à toutes les créa-

tures de l'Obscur qui ont pu être observées par les Marcheurs qui parcoururent Sombre-Terre. Le second se donne pour principe de fournir aux Prôneurs un aperçu de tous les pièges géographiques ou météorologiques qui attendent le Céleste en voyage dans l'Obscur.

En fait, peu de Prôneurs utilisent réellement ce livre car ils privilégient la tradition orale à la culture de l'écrit. De nombreuse légendes circulant dans les stallites, propagées par les conteurs et les aventuriers, constituent la base d'un savoir qui se transmet de père en fils. De part les Précis et les Livres de Savoir, un contre-courant parallèle tente de coucher cette connaissance sur le papier pour qu'il se conserve à travers les générations sans pertes ni déformations. C'est finalement une réapparition de l'Histoire face au Mythe.

Le Précis des Monstruosités est le parfait exemple de cette nouvelle science encore à l'aube de son développement. Rédigé par une centaine d'Érudits différents sur près de 150 ans d'Histoire de la Roke, le style et la qualité de ce livre sont quelque peu hétérogènes. Pour certains, il s'appuie sur des témoignages très précis avec croquis à l'appui ; pour d'autres, il ne s'agit que de ragots obtenus auprès de Marcheurs en état d'ivresse…

Le résultat, très inégal dans de nombreux domaines, est fortement décrié par la caste des Marcheurs qui savent que de nombreux passages du Précis ne sont que tissus de mensonges. Les bruits qui courent laissent entendre que la fraternité de Rusk désire reprendre le projet un peu plus sérieusement (cf. le supplément Les Carnets de l'Obscur). En attendant, le Précis des Monstruosités a l'avantage de faire rêver les apprentis Prôneurs qui passent de nombreuses heures à le lire et à imaginer cet Obscur, source de nombreuses légendes.

Technique :
Un Prôneur utilisant le Précis des Monstruosités bénéficie de deux dés supplémentaires à tous ses jets de Survie + Obscur.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Précis des Monstruosités

Catégorie de bien : Outils de Prôneurs

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / --

Prix : 50 Lux

LES SPHÈRES SOLAARIENNES

Description :
Les Sphères font partie des outils primordiaux de la caste Prôneur. Simples boules phosphorescentes, elles représentent à la perfection le rôle du Prôneur en captant la lumière divine et en la restituant indirectement et ceci même dans l'Obscur. Chaque Prôneur au sein de la caste utilise d'une façon bien particulière ces petites sphères indispensables à la religion solaarienne.

- Les Érudits : pour ces intellectuels, la sphère est surtout un instrument de méditation. Le Prôneur se munit de trois d'entre elles et les manipule d'une seule main pour réaliser des figures complexes. LesSphères jouent un rôle psychologique en apaisant l'esprit afin qu'il puisse se consacrer librement à sa tâche. À chaque fois que le personnage augmente de statut, il apprend de nouvelles figures de plus en plus complexes qui lui permettent d'améliorer encore son potentiel de concentration.

- Les Ministres : ceux-ci font une toute autre utilisation des Sphères Solaariennes. Les Ministres se voient octroyer un nombre de sphères dépendant de leur statut. Elles sont purement ornementales et symbolisent uniquement la place du Ministre dans la hiérarchie Prôneur. Elles se fixent au niveau de l'épaule dans de petits réceptacles cousus à cet effet. Cette décoration n'est pourtant pas obligatoire et ne dépend que de la volonté du Prôneur.

- Les Missionnaires : Parmi les Prôneurs, ce sont certainement les Missionnaires qui font l'utilisation la plus inattendue des Sphères solaariennes. En effet, ils sont les seuls à être régulièrement appelés à sortir dans l'Obscur et donc à avoir besoin de se défendre. C'est pour cette raison qu'ils relient quatre à cinq sphères entre elles par un mince fil de cuivre. Ils fabriquent ainsi des sortes de bolas qui leur permettent de se défendre contre l'ennemi en exhibant cet attribut lumineux face aux créatures de l'Obscur. En faisant tournoyer le bola de lumière au-dessus de leur tête, les Missionnaires espèrent également impressionner d'éventuels non-croyants.

- Les Illuminés : Le problème est plus complexe pour les Illuminés qui divergent bien souvent dans leurs croyances. Toutefois, on retrouve bien souvent

dans leur utilisation des Sphères la notion de vision de l'invisible. La plupart du temps, ces Illuminés sont persuadés de pouvoir lire dans l'avenir, déceler les mensonges, sentir s'ils sont en danger...

Notons qu'il existe un petit groupe d'apprentis Prôneurs appelés les Sphériques dont le rôle est de recharger les Sphères solaarienne grâce à la lumière divine. Âgés de huit à quartorze ans, ces jeunes Célestes passent leurs journées à tendre les bras vers le ciel pour les alimenter.

Technique :

Les Sphères Solaariennes sont utilisées de diverses manières par les Prôneurs, et offrent donc des avantages différents :

Érudits :
L'utilisation des sphères les aide dans leur concentration avant leur travaux de lecture. Chaque fois que les Érudits effectuent leur petit jonglage, ils bénéficient de 2 dés supplémentaires à leurs tests d'Érudition + Lettres.

Ministres :
L'ornement de Sphères Solaariennes arboré par un Prôneur produit beaucoup d'effet sur les Célestes — mais pas sur les Marcheurs. Le Prôneur ainsi décoré disposera de 2 dés supplémentaires à tous ses jets de Prestance + Séduire face à n'importe quel Céleste respectueux des forces de la Lumière.

Missionnaires :
Les bolas de sphères lumineuses confèrent automatiquement 1 dé de bonus à tous les jets de Prestance + Impressionner. De plus, il s'agit d'une arme qui possède exactement les mêmes caractéristiques que le Faucheur (voir coups spéciaux du Faucheur p. 77 du livret 1 de Dark Earth).

Illuminés :
La lecture des Sphères Solaarienne et l'interprétation qu'ils en font motive et aide psychologiquement les Illuminés. Ils bénéficient, grâce à cela, d'un bonus de 2 dés supplémentaires en Trempe + Résister et en Trempe + Surmonter.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Sphères Solaariennes
Catégorie de bien : Lumière
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Rare
Prix (la shère) : 45 Lux

Les Tenues d'apparat

Description :

L'apparence du Prôneur, et notamment celle des Ministres, prend une importance cruciale lors des processions et autres événements du culte de Solaar. Depuis plusieurs siècles déjà, les Prôneurs ont codifié le port des vêtements religieux et le maquillage. Aussi existe-t-il pour chaque occasion une tenue officielle et les ornements qui l'accompagnent.

La Toge Miroir est un long costume d'apparat constitué uniquement de disques miroirs attachés les uns aux autres. Le Prôneur habillé de la sorte est souvent le personnage central de la cérémonie. Il est placé à l'endroit le plus lumineux possible pour que les rayons de Solaar se reflètent dans toutes les directions. Le Prôneur prend alors le rôle de messager du Soleil-Dieu en étant porteur du rayonnement divin. La Toge Miroir est utilisée dans la plupart des cérémonies par un seul Ministre à la fois. Pour l'occasion, on recouvre tout son corps d'un maquillage doré.

Le port du Disque Solaire est obligatoire pour tous les Prôneurs qui participent de près ou de loin aux cérémonies religieuses. Il s'agit d'un cercle représentant l'astre solaire doté de huit rayons de différentes tailles. Peint sur une partie du corps qui varie selon les Célestes, on le retrouve très souvent sur le front ou au poignet. Seuls les Érudits sont dispensés de ce maquillage quotidien car on considère que leur fonction est d'étudier avant de paraître. La longueur et l'angle des rayons du soleil sont d'autres moyens de déterminer le rôle et le statut du Prôneur instantanément.

L'Habit Blanc, objet de superstitions dans l'Obscur, prend toute sa signification religieuse dans les stallites. Il est porté exclusivement par les Prôneurs, lors des processions rythmées par la Plainte de Solaar, arborant le Disque Solaire sur la poitrine. En toutes autres circonstances, on lui préfère un vêtement gris par respect envers les superstitions de la communauté Marcheur.

La Marque de l'Obscur est une cérémonie durant laquelle on s'empare d'un prisonnier que l'on maquille afin de le faire ressembler à une créature de l'Obscur. On lui cercle les yeux de noir, on lui trace des veines sombres sur le

corps et on badigeonne son visage avec un pigment rouge sang. Le malheureux est alors lâché dans le stallite et des Prôneurs en Habit Blanc lui font la chasse. La comédie se termine lorsque les poursuivants simulent le meurtre du prisonnier.

1Les Griffes du Phénix font partie du décorum initiatique des Prôneurs. Ces derniers utilisent de faux ongles — sculptés dans une résine très rare — qu'ils enduisent d'un pigment écarlate. Durant la cérémonie, ces Prôneurs jouent le rôle d'avatars du Phénix. Lorsqu'un Ministre endosse le rôle d'inquisiteur et qu'il doit juger un confrère, il se munit souvent des Griffes pour donner plus de poids à son jugement.

Technique :
Les tenues d'apparat sont plus des objets intimement liés à la culture des Prôneurs que des Artefacts offrant des avantages à ceux qui les portent.

Néanmoins, de nombreux Célestes sont superstitieux et le simple fait de voir des Prôneurs vêtus de ces habits les emplit de crainte ou de respect. Dans ce cas précis, ces différents habits offrent aux Prôneurs qui les portent un bonus de un dé supplémentaire à tous les jets de Prestance. La Toge Miroir, encore plus impressionnante, permet de bénéficier de non pas un mais deux dés aux tests de Prestance.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Tenues d'Apparat
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / --
Prix : 10 à 250 Lux

Le Témoin du Temps

Description :
Obsédés par leur besoin d'observation de la lumière divine, les Prôneurs mettent un point d'honneur à contrôler la course de l'astre solaire. Pour ce, ils ont mis au point un appareil très étrange qui possède la particularité d'indiquer l'heure de la journée en fonction de la position du soleil. Mais là où des Marcheurs auraient utilisé des mouvements de balanciers et les Bâtisseurs un simple cadran solaire, les Prôneurs ont préféré utiliser les propriétés mystiques d'un champignon pour simuler le cours du temps. Appelé Luminophore par les Érudits qui l'ont découvert, ce champignon change de teinte en fonction de la position du Soleil-Dieu dans le ciel. Réduit en poudre, on s'en sert pour en enduire une plaque de métal qui est attachée au poignet par un bracelet de cuir. Seuls les Prôneurs ont le droit de porter un tel objet et le fait de voir un autre Céleste porter un Témoin du Temps peut le conduire à la peine de mort. On ignore pourquoi les grandes instances de la caste désirent conserver un tel secret sur les propriétés de ce champignon. Certains affirment qu'il s'agirait d'un morceau de la peau de Solaar qu'il aurait perdu lors de son combat contre le Noir-Nuage. Dans tous les cas, certaines personnes ne souhaitent pas que les Célestes connaissent la vérité sur la nature de ces Luminophores.

Le problème d'un Témoin du Temps est qu'il ne fonctionne que dans les alentours d'un stallite. Plus on se rapproche du centre d'un puit de lumière et plus l'intensité de la couleur est importante. Les teintes varient du bleu-noir au beau milieu de la nuit, jusqu'au rouge vif lorsque l'astre divin est à son zénith. Après midi, les couleurs reprennent le cycle inverse pour revenir au bleu-noir à minuit. Le problème du Témoin du Temps est qu'il ne vaut que pour un stallite. Bizarrement, lorsqu'on arrive dans un nouveau puits de lumière, les couleurs changent de correspondance pour ne plus avoir de rapport avec les heures habituelles. Ce sont parfois des changements subtils, mais ils peuvent tout aussi bien être radicaux en inversant totalement les couleurs.

Technique :
Outre le fait de connaître l'heure de manière très précise à tout moment de la journée, le Témoin du Temps permet à son utilisateur de mieux maîtriser les particularités de la région de son stallite et de mieux se repérer. Tant qu'il reste dans les alentours du stallite, le Prôneur qui possède un Témoin du Temps bénéficie d'un dé supplémentaire à ses jets d'Érudition + Région et à ses jets de Sens + S'Orienter.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Témoin du Temps
Catégorie de bien : Outils de Prôneurs
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / --
Prix : 80 Lux

LE TRYCICLO

Description :

Très pratique dans les rues escarpées de Phénice, le Tryciclo permet aux Prôneurs pressés de se déplacer rapidement. Dans la plupart des stallites, les rues réservées à l'élite de la société sont souvent pavées, propres et droites. Aussi les Prôneurs ont-ils songé à un moyen de transport adapté et ont conçu le Tryciclo.

Il s'agit en fait d'un grand vélo possédant deux énormes roues avant et une petite roue arrière. Au-dessus de celle-ci, on fixe un porte-bagage qui se rattache à la selle. Les deux roues avant confèrent à l'ensemble une stabilité remarquable. Les Érudits en profitent bien souvent pour transporter leurs livres dans tout le stallite.

En outre, dans les grandes artères escarpées de Phénice, les Prôneurs ont récemment prévu de tendre de grands câbles à un mètre au-dessus du sol. Les célestes n'auront plus qu'à venir arrimer leur Tryciclo au câble d'acier pour être tirés jusqu'en haut de la rue. Ce moyen de transport n'est pas encore très répandu, mais les grandes instances de la caste Prôneur souhaitent faire du Tryciclo le moyen de locomotion moderne pour tous les Célestes.

Technique :

Le Tryciclo est un véhicule à énergie musculaire capable, sur terrain non accidenté, d'atteindre des vitesses de l'ordre de 40 km/h. Un Prôneur peut y transporter jusqu'à 80 kg en plus de son propre poids, c'est à dire l'équivalent d'un autre passager.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Tryciclo
Catégorie de bien : Véhicules terrestres
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / --
Prix (la shère) : 300 Lux



1. Équipement de Fouineur

2. Équipement de Nourrisseur

3. Équipement de Bâtisseur

4. Équipement de Gardien du Feu

5. Équipement de Prôneur

6. Équipement de Marcheur

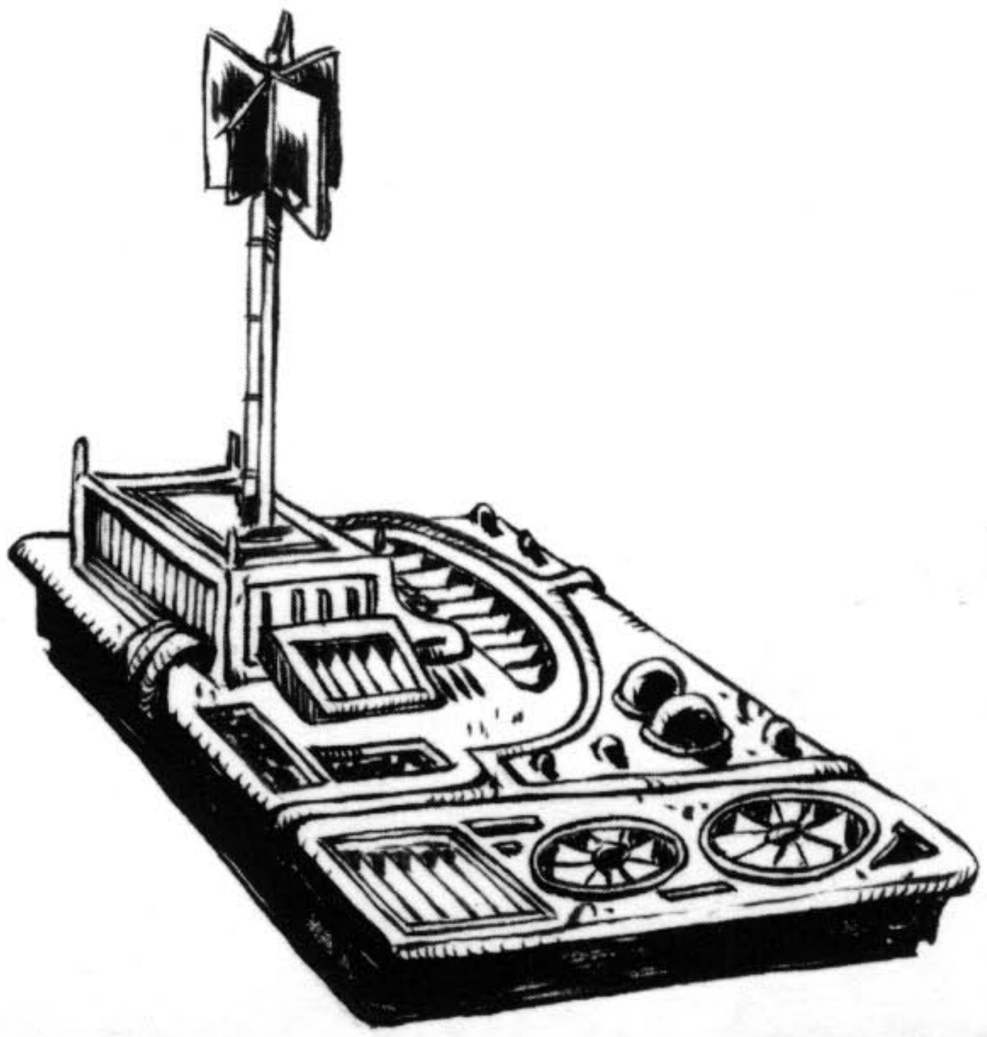


ÉQUIPEMENT DE MARCHEUR

L'Almanach des vents •
L'arbalète à répétition •
La Bloude •
La Bu-Solaar •
La Chaudière à Fumante •
Les Conserveurs •
Les Chaussraï •
Le Chachophone •
Distillateurs et Purificateurs •
Les Filtres •
La Fumante •
La griffe d'Urs •
Les Huiles et les Graisses •
Les Luxâmes •
Les Masques multi-filtres •
La Montre à balancier •
Le Planeum Muta •
Les Solarmes •
La Sphère de projection •

6

L'Almanach des vents



Description :

Les véhicules à voile sont de plus en plus nombreux sur les plateaux et les rares plaines de Sombre-Terre. Au cours des dernières années, des stallites ont pu entretenir des relations commerciales grâce à ces véhicules. Leurs pilotes, des convoyeurs courageux et à l'affût de toutes les techniques susceptibles d'améliorer leur route ont posé les bases de ces Almanachs des vents.

Ils se présentent sous la forme de plateaux métalliques équipés de girouettes, d'hélices et de roulements qui livrent aux convoyeurs des indications précises sur le sens et la force des vents. Couplés à des relevés géographiques sur le terrain à parcourir, ces Almanachs leur permettent de prévoir des itinéraires avantageux pour relier les Stallites.

Technique :

À l'instar des véhicules propulsés par la force éolienne, l'Almanach des Vents se pilote par des jets successifs de Techniques + Vents, de seuils variables selon la puissance du vent et le type de relief. C'est au MJ d'estimer les seuils de réussite, qui varient de 1R à 5R.

Les girouettes, hélices, les instruments de mesure des vents et les données géographiques transportées par le véhicule permettent au pilote de bénéficier de deux dés supplémentaires à ses jets de Techniques + Vents et de Sens + S'Orienter. L'Almanach se pilote à un ou deux et peut transporter jusqu'à quatre passagers.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Almanach des vents

Catégorie de bien : Véhicules terrestres

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / --

Prix : 4000 Lux

L'Arbalète à répétition

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Arbalète à répétition

Catégorie de bien : Armes de trait

Origine géographique : Stallite de Drön (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare

Prix : 100 Lux

Description :

Le Marcheur doit pouvoir faire face à une exigence primordiale : assurer sa propre survie avec le matériel qu'il transporte. L'arbalète est constituée d'une armature classique et d'un mécanisme d'accumulation d'énergie. La tension réclame une force hors du commun lors du premier tir. Puis le mécanisme récupère une partie de l'énergie de tension et la restitue pour retendre l'arbalète aux trois-quarts de sa puissance. On peut donc enchaî-

ner quatre tirs (pleine puissance, trois-quarts, à moitié, au quart). Cette cadence de tir élevée en fait un outil très apprécié aussi bien pour la chasse (le gibier blessé n'a pas le temps de s'enfuir dans l'ombre), que pour se défendre. Cette arme n'est pas très discrète et pèse près de deux fois le poids normal. Elle compense ce défaut par une robustesse exceptionnelle qui lui permet de fonctionner dans la plupart des milieux. Seules les pluies acides peuvent endommager le mécanisme. Ce principe a aussi été appliqué à des armes d'une taille beaucoup plus importante. Il s'agit d'armes lourdes ayant presque la taille d'un homme. Ces modèles sont fixes et assurent généralement la défense des stallites.

Technique :

Pour être chargée, l'arbalète à répétition nécessite la réussite d'un test de Force + Forcer contre un seuil de 3R (une seule tentative par Passe). Tant que ce jet n'est pas réussi, l'arbalète ne peut être utilisée.

Une fois chargée, l'arbalète pourra tirer quatre fois sans nécessiter de temps de rechargement.

Le premier tir possède un bonus de +4 au tir. Le deuxième, un bonus de +3. Le troisième bénéficie d'un bonus de +2 aux dommages. Enfin, le quatrième tir ne fait que +1 en dommages.

Les caractéristiques de l'arbalète à répétition sont les suivantes :

- **Domm.** : *+4/+3/+2/+1*
- **Portée** : *10/20/50*
- **Rechargement** : *3 Passes après les 4 tirs.*
- **Enc.** : *2*

La Bloude

Description :

Dans l'Obscur, les eaux stagnent sur de grandes surfaces. Dans ces eaux croupies se développent des vies animales suceuses de sang telles que les sangsues. Véritable danger pour les Marcheurs, ces suceuses de sang sont, à l'image du moustique, les vecteurs de maladies infectieuses qui peuvent s'avérer mortelles.

Pour prévenir l'attaque des sangsues, les Marcheurs n'hésitent pas à s'enduire d'une mélasse graisseuse, baptisée la Bloude, dont l'odeur pestilentielle rappelle celle des excréments d'urs...

Technique :

La Bloude offre une protection imparable contre la menace des sangsues.

Concrètement, le MJ devra faire bénéficier les Marcheurs qui s'en enduisent d'un bonus de +1 dé à tous leurs tests de Survie + Marais.

En contrepartie, l'odeur écœurante de la Bloude a tendance à rendre malade ses utilisateurs. Ces derniers doivent effectuer toutes les deux heures – et ce jusqu'à ce qu'ils aient ôté la mélasse – un jet de Trempe + Surmonter contre un seuil de 1R. En cas d'échec, le Marcheur doit noter 2 points dans le compteur d'intempéries.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Bloude
Catégorie de bien : Fioles et potions
Origine géographique : Marais Glauques (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun / Commun
Prix (la dose) : 10 Lux

La Bu-Solar

Description :

Les Marcheurs ont longtemps recherché des moyens de mesurer les distances parcourues dans Sombre-Terre. La Bu-Solar a été inventée pour permettre de calculer la distance qui sépare un Marcheur d'un stallite.

C'est un système ingénieux de prismes enchâssés dans un cylindre métallique d'une dizaine de centimètres environ. Il suffit de viser le « puits de lumière » et de noter la déviation des rayons diffractés à l'intérieur du prisme. Par comparaisons successives, on peut ainsi évaluer la distance par rapport à la source lumineuse. Cet instrument a plusieurs inconvénients :

- Il est relativement fragile. Des chocs risquent de désynchroniser les prismes et de fournir aux marcheurs des résultats absurdes ;

- Les mesures doivent être faites au moins une fois par jour afin de compenser les variations de lecture dues aux variations de l'air ;

- Il ne permet qu'un repérage relatif. La marge d'erreur s'échelonne de un à trois kilomètres.

Certaines Bu-Solar sont plus performantes grâce à des cartes inscrites sur des plaques de cuivre et fixées sur le cylindre. Ces cartes permettent de faire des relevés en fonction d'autres points éclairés dans la pénombre des stallites, comme les Monastères ou les Redoutes. De la sorte, les cartes des Abords sont plus précises et permettront sans doute, dans les années à venir, un meilleur contrôle de l'environnement par les Célestes ainsi que la construction de nouveaux bâtiments.

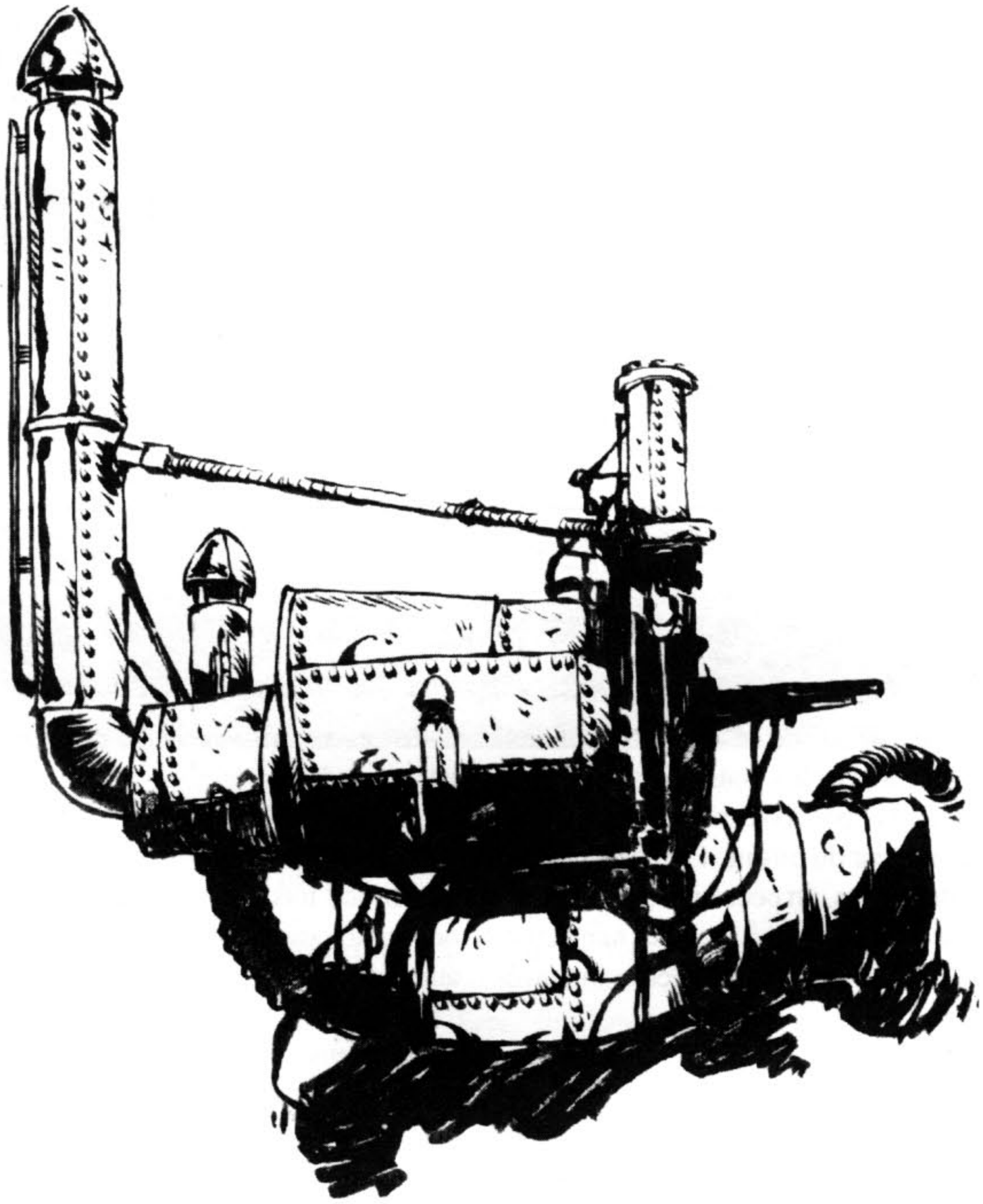
Technique :
La Bu-Solar fait bénéficier son utilisateur de trois dés supplémentaires pour tous les jets de Sens + S'orienter.

La fragilité de l'appareil implique qu'il soit entretenu soigneusement. Chaque mois, l'utilisateur doit procéder à un test de Techniques + Lumières contre un seuil de 1R. Si le jet échoue, la Bu-Solar se détériore : son bonus diminue de 1 dé, n'offrant donc plus que deux dés supplémentaires. Les jets d'entretien doivent se poursuivre sur un rythme mensuel. Lorsque la Bu-Solar est complètement détériorée, le seul moyen de la réparer est de réussir un jet de Technique + Lumières contre un seuil de 5R. Un seul jet est autorisé. S'il est réussi, l'appareil est entièrement réparé et offre à nouveau ses trois dés bonus. Si le jet échoue, la Bu-Solar est définitivement hors d'usage.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Bu-Solar
Catégorie de bien : Outils de Marche
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare / --
Prix : 50 Lux

La Chaudière à Fumante



Description :
La Fumante (voir plus loin) est un combustible dont le rendement a fait ses preuves. Mais les fumées toxiques provenant de la combustion nécessitent des mesures de protection. Les Bâtisseurs se sont donc penchés sur le problème et ont mis au point deux types de chaudières à Fumante : un modèle de grande taille pour les Stallites ou les campements importants et un autre, de petite taille, facilement transportable par les Marcheurs.

Les grandes chaudières sont reliées à de longs systèmes de canalisations filtrantes qui rejettent les fumées assainies en dehors du Stallite. Elles mesurent près de trois mètres cube, et permettent une production d'énergie suffisante pour chauffer un quartier d'une quinzaine d'habitations. Pour être efficaces, les systèmes de filtrage doivent mesurer au moins trente mètres et leurs filtres en mousse doivent être changés tous les trois jours.

Les modèles portables sont fournis sous forme de kits. Démontés, ils se pré-

sentent sous la forme d'une petite « brique » (30 x 20 x 15cm). Le montage ne prend que deux à trois minutes et on obtient finalement un four rectangulaire de treize litres et un convertisseur permettant le retraitement de la chaleur en énergie motrice (vapeur) ou électrique. Les grandes possibilités d'adaptation de cette chaudière en font un outil « universel » : il est possible de l'utiliser pour le chauffage, la production de lumière, la propulsion motorisée ou encore la défense.

Le seul problème de ce système est le filtrage et l'élimination des fumées toxiques.

Technique :
La Chaudière à Fumante est un puissant moteur aux applications nombreuses. Les deux principales fonctions restent néanmoins le chauffage et le travail utile à la propulsion de véhicules terrestres.

En terme de chauffage, cette Chaudière permet de lutter sans problème contre une menace de Froid de niveau 3. De plus, chaque individu situé à proximité de la Chaudière bénéficie de deux dés supplémentaires à tous les jets de Résistance + Endurer réclamés par le MJ pour lutter contre le froid (nuit à la belle étoile, par exemple).

Utilisés comme moteurs, les modèles portables ne peuvent s'adapter que sur des véhicules terrestres relativement petits (Landeur ou même traîneau, mais pas Brisant ni Fracas).

Les déjections de fumées toxiques, malgré les systèmes de filtrage, constituent un réel problème. Chaque jour, les personnages vivant aux alentours d'une Chaudière à Fumante doivent effectuer un jet de Résistance + Endurer contre un seuil de 2R. En cas d'échec, la victime est prise de crise de toux et de larmoiement. Elle subit un malus de +1 aux seuils de tous ses jets de Sens, Résistance et Arts Martiaux. Ce malus est cumulable avec d'autres, si le PJ continue d'échouer ses tests de Résistance + Endurer. Le problème cesse dès que la victime cesse de respirer ces fumées durant au moins une semaine complète.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Chaudière à Fumante
Catégorie de bien : Outils de Marche
Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 700 Lux

Les Conserveurs

Description :
Par nature, les Marcheurs doivent emporter le strict nécessaire. Sans compter qu'il est souvent difficile de transporter d'hypothétiques marchandises découvertes dans l'Obscur. En revanche, ils peuvent toujours protéger ces biens des intempéries en vu de leur retour sur les lieux afin de rapatrier ces marchandises.

Pendant des années, les Marcheurs ont utilisé les containers en usage dans les entrepôts des grandes zones industrielles de l'Avant. Cette méthode de stockage ne fit jamais l'unanimité. Les fûts étaient encombrants, les Marcheurs devaient les transporter jusqu'à des points de ralliement où d'autres Marcheurs organisaient de grandes caravanes qui acheminaient les marchandises vers les stallites et autres lieux de vie.

Afin d'éviter ces trajets lourds et dangereux dans l'Obscur, les Marcheurs songèrent à confectionner des ballots circulaires rétractables. Constitués d'anneaux métalliques ferrant un cylindre de tissu, ces fûts ont été dénommés conserveurs.

Selon les contrées de Sombre-Terre, les Marcheurs utilisent différents matériaux pour le revêtement des conserveurs : feuilles de rueg cousues les unes aux autres, matériaux souples et résistants découverts dans des usines de l'Avant. Une fois repliés sur eux même, les conserveurs ont l'aspect de disque plein que l'on peut accrocher à la ceinture.

La rigidité de l'objet permet une protection efficace contre les projectiles. En outre, certains Marcheurs ont fabriqué des tenues spécialement étudiées pour y fixer plusieurs conserveurs repliés. Ces Marcheurs bénéficient donc d'une armure digne d'un Gardien du Feu mais dont la forme pénalise le porteur dans ses mouvements.

Récemment, une rumeur circule dans la Roke. On prétend que certains conserveurs auraient été dotés de récepteurs qui permettent de les localiser dans l'Obscur. Les scientifiques qui œuvrent derrière les enceintes des Monastères Bleus seraient à l'origine de cette mystérieuse technologie. Apparemment, il s'agit bel et bien de récepteurs portatifs qui leur permettent d'enterrer les conserveurs et de les protéger ainsi des fouilles indiscrètes.

Technique :
Les Conserveurs sont sans doute très pratiques, mais ils demeurent malgré

tout assez encombrants : chaque Conserveur est affligé d'un facteur d'Encombrement égal à 1.

Un Conserveur peut transporter jusqu'à 50 cm³ de denrées, ce qui est énorme. Si un conteneur était entièrement rempli d'eau, il contiendrait 125 litres !

En réalité, un Marcheur peut y faire tenir l'équivalent de dix rations alimentaires quotidiennes.

Les Conserveurs repliés offrent des protections. Chaque conserveur ainsi porté est à considérer comme une pièce d'Armure d'indice 1 (c'est à dire que le porteur bénéficie de 1 dé supplémentaire aux jets de Résistance qu'il effectue pour diminuer les dommages encaissés).

En revanche, les Conserveurs gênent la mobilité de ceux qui les portent. Pour chaque Conserveur transporté, un individu doit ajouter un malus de +1 à tous les seuils de ses jets d'Agilité.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Conserveurs
Catégorie de bien : Contenants
Origine géographique : Vallée de l'Eden Perdu (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Peu Commun
Prix : 15 Lux

LES CHAUSSRAÏ

Description :

Toujours animés par un souci d'efficacité, les Marcheurs s'équipent bien souvent de Chaussraï. Il s'agit de bottes ferrées sous lesquelles sont disposés deux rails métalliques qui permettent d'emboîter toutes sortes d'accessoires utiles.

Les Marcheurs peuvent par exemple y fixer des crampons et en changer en fonction du terrain.

Ils y fixent parfois des lames tranchantes dont la maniabilité n'est certes pas très convaincante mais qui peuvent, aux pieds d'un combattant agile, devenir des armes mortelles.

Technique :

Les chaussraï sont tellement polyvalents que le Marcheur qui les chausse est réellement plus à l'aise lorsqu'il traverse les milieux accidentés ou difficiles de l'Obscur. Un personnage chaussé de chaussraï a droit à un dé supplémentaire pour tous ses tests de Survie. En ce qui concerne les lames fixées sur les rails, elles forment des armes dont les caractéristiques sont les suivantes :

1 ***Compétence à utiliser :*** *Basselame*
1 ***Dégâts :*** *Dommages + 1 (+ Force)*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Chaussraï
Catégorie de bien : Vêtements
Origine géographique : Stallite de Drön (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare / Très Rare
Prix : 45 Lux

LE CRACHOPHONE

Description :

Pour compenser une vue trop souvent réduite dans l'Obscur, les Marcheurs ont cherché des moyens d'amplifier leurs perceptions et notamment l'ouïe. Ces recherches ont abouti et ont initié la fabrication du Crachophone.
Esthétiquement, cet appareil est relativement discret. Il se compose de deux poches aplaties d'environ vingt centimètres de diamètre reliées entre elles par une armature métallique et maintenues sur le crâne par une lanière en fibres de rueg.

Le procédé consiste à insérer dans ces poches plusieurs couches de membranes tympaniques de crapauds géants — les Crachots — baignant dans de « l'endolymphe » (composant liquide nécessaire à l'amélioration de l'ouïe). De cette façon, on crée une caisse de résonance à hauteur des oreilles qui amplifie de façon spectaculaire les sens

auditifs de l'utilisateur. Cependant, notez que les sons sont déformés. L'utilisateur doit prévoir une courte période d'adaptation à chaque fois qu'il fixe cet appareil sur ses oreilles. Durant cette période, il arrive souvent qu'il souffre de légers troubles de l'équilibre. Pour conclure, on rappellera qu'en cas de bruits assourdissants, le Crachophone peut entraîner une surdité définitive.

Technique :
Le Crachophone confère à son utilisateur un bonus de deux dés supplémentaires à tous ses tests de Sens + Surveiller. L'appareil permet également à celui qui s'en sert de ne pratiquement jamais être surpris par un adversaire. Pour simuler cette vitesse de réaction le MJ accordera deux dés d'initiative gratuits à l'utilisateur du Crachophone pour la première — et uniquement la première — Passe d'un combat.

Si le MJ estime qu'un personnage portant un Crachophone a été soumis à un son trop puissant, il réclamera un test de Résistance + Endurer, contre un SR de 4. En cas d'échec, la victime, assourdie, subit des malus de +2 à tous les seuils de ses tests de Sens. Si la victime n'a obtenu aucun succès à ce test, elle subit une surdité partielle définitive et perd 1 point définitif dans la Capacité Sens.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Crachophone
Catégorie de bien : Prothèses
Origine géographique : Stallite Anacite (Eldena)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 40 Lux

DISTILLATEURS ET PURIFICATEURS



Description :
La nourriture et surtout l'eau potable sont une source constante de préoccupation pour le Marcheur. Malheureusement, l'eau de source dans l'Obscur est très souvent impropre à la consommation. Pour la rendre potable, il existe deux instruments fondamentaux : les distillateurs et les purificateurs.

Les purificateurs, facilement transportables, filtrent l'eau pour permettre l'élimination des particules en suspension. Ils se présentent sous la forme de deux gourdes d'une contenance d'un litre communiquant grâce à un système de filtres. Il suffit de remplir la gourde de « recueil », de l'aboucher au système de filtrage et de mettre le tout à la verticale. Le filtrage peut durer près d'une heure pour les eaux excessivement polluées. Malheureusement, un tel procédé est inefficace contre la pollution bactérienne ou celle que l'on doit aux métaux lourds.

Les distillateurs sont gros et encombrants (un poids moyen de 20 kg) mais ils permettent d'obtenir de l'eau potable à partir de n'importe quelle source. Le procédé est relativement simple : évaporation de l'eau suspecte, condensation d'une eau pure puis redistillation. On obtient ainsi une eau « bi-distillée », sûre à plus de 90%.

Outre le problème de l'encombrement, il y a celui de l'énergie. Cette bi-distillation est en effet très gourmande en énergie.

Par conséquent, il existe deux modèles d'alimentation : par combustion de Fumante ou par l'énergie éolienne. Le modèle à combustion de Fumante nécessite le transport d'une réserve en matière première mais fonctionne dans n'importe quelle condition atmosphérique. L'adjonction de la chaudière à Fumante implique deux à trois kilos de plus. Le modèle éolien nécessite des conditions atmosphériques relativement stables, un vent trop faible ou trop fort ne permettant pas un fonctionnement probant, sans compter leur poids qui peut atteindre les dix à douze kilos.

Utilisés dans des conditions optimales, ces distillateurs produisent trois litres d'eau à l'heure. Les deux modèles nécessitent un nettoyage complet à l'eau pure tous les trente litres produits. Dans le cas contraire, il existe 5% cumulatif par litre supplémentaire produit que le procédé de purification soit inefficace.

Technique :
Le purificateur confère une protection de deux contre la Soif (voir les règles de Dark Earth sur la survie en milieu hostile).

Son avantage est qu'il est léger et facilement transportable. Son inconvénient est qu'il ne purifie pas certains types d'eau, tels que précisés dans le texte ci-dessus (C'est au MJ de juger).

Le distillateur offre une protection de trois contre le Soif et ce, quel que soit le type d'eau distillée.

Son inconvénient est son poids et son encombrement. Le modèle « Fumante » est affligé d'un Encombrement de un. Le modèle éolien, quant à lui, impose un Encombrement de deux à celui qui le transporte.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Purificateur
Catégorie de bien : Distillateurs
Origine géographique : Marais Glauques (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 30 Lux

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Distillateur à Fumante
Catégorie de bien : Distillateurs
Origine géographique : Cratère d'Aral (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/Peu Commun
Prix : 50 Lux

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Distillateur éolien
Catégorie de bien : Distillateurs
Origine géographique : Pays des Neuf Vents (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Peu Commun
Prix : 45 Lux

Les Filtres

Description :
Le filtre est au Marcheur un instrument indispensable. Contre les tempêtes de poussière, les gaz toxiques ou les vents chimiques, il est nécessaire de posséder des filtres adéquats. La plupart des filtres sont constitués de deux parties : la base commune et le composant filtrant.

- La base commune est une grille en métal de forme rectangulaire d'une largeur de trois à cinq centimètres pour une longueur de dix à quinze centimètres. Le pourtour de cette grille est fait en bois (rarement) ou en rueg durci.
- Le composant filtrant, quel qu'il soit, se fixe sur l'intégralité de la grille.

Certains filtres sont plus ou moins performants. À ce jour, on dénombre deux grandes familles de filtres.

- Les premiers, dits « généraux» , sont les plus courants et s'utilisent dans n'importe quelle condition. Ils sont composés d'une grille en charbon ou en laine de verre.

De tels matériaux (essentiellement la laine de verre) sont, à terme, dangereux pour la santé du Marcheur.

- Les seconds, dits « végétaux », sont plus récents et fabriqués à base de plantes : champignons divers, mousse, feuilles de plantes sauvages, etc.

Chaque espèce possède ses qualités d'épuration et s'optimise en fonction du milieu traversé. Adaptés à tel ou tel environnement, ces filtres sont plus rares.

On peut se les procurer auprès de Marcheurs qui connaissent bien le milieu concerné ou, plus rarement auprès de quelques Nourrisseurs capables de cerner les dangers d'un milieu et de fabriquer un filtre adapté.

Aucun filtre ne résiste au temps, exceptés ceux que l'on fabrique avec la laine de verre. Dans ce cas précis, on peut procéder à une révision complète afin que le filtre soit comme neuf.

Technique :

• ***Les filtres à laine de verre*** *sont très efficace (indice 3), ont une longue durée de vie, mais peuvent se révéler dangereux, à terme, pour les Marcheurs qui les utilisent.*

Concrètement, le MJ n'imposera pas le changement d'un filtre de cette catégorie pour cause d'usure prématurée. En revanche, régulièrement (une fois par trimestre, à peu près), il réclamera un jet de Résistance + Endurer contre un seuil de 1R. Le MJ doit comptabiliser le nombre d'échecs à ce test. Dès que ce nombre atteint trois, la victime est atteinte d'un mal, une sorte de cancer un peu moins grave et perd un point définitif dans une des Capacités suivantes : Résistance ou Force, déterminée aléatoirement. S'il continue à utiliser ce filtre, le risque se poursuit. Si la victime tombe à zéro dans une Capacité, elle meurt.

• ***Les filtres à charbon*** *sont ceux qui sont décrits dans les règles de base. Leur indice varie de 1 à 2. Plus fragiles que les filtres à laine de verre, ils nécessitent d'être changés environ tous les ans, mais n'entraînent pas de désagrément du type de ceux à laine de verre.*

• ***Les filtres végétaux*** *sont précaires, mais efficaces (indice 2) et, surtout, sans aucun danger pour la santé. Les filtres végétaux doivent être changés tous les trois mois environ. En contrepartie, un personnage doué sera capable de fabriquer ces filtres en récupérant les mousses ou champignons adaptés dans l'Obscur. Fabriquer un tel filtre nécessite la réussite à un test de Survie + Végétaux contre un seuil de 4R. La tentative prend plusieurs heures (entre 4 et 8 heures) et un seul test est autorisé.*

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Filtre à laine de verre
Catégorie de bien : Filtres
Origine géographique : Stallite de Kathar (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Rare
Prix : 70 Lux

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Filtre végétal
Catégorie de bien : Filtres
Origine géographique : Sombre-Terre
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 40 Lux

La Fumante

Description :

Au sein des marais de Sombre-Terre, recouverte par une couche de vase produite par les sédiments du Noir-Nuage, réside une terre noirâtre et compacte ressemblant à la tourbe des temps de l'Avant. Elle est constituée de différentes matières végétales qui se sont décomposées à l'abri de l'air. Cette tourbe appelée Fumante possède une particularité utilisée par les Marcheurs. Une fois la Fumante séchée, elle peut servir de combustible, combustible qui se caractérise par son excellent rendement. Cependant, en brûlant, elle produit un dégagement gazeux, une épaisse fumée dense et opaque de couleur violette. Cette fumée est extrêmement toxique et oblige le Marcheur à prendre les précautions adéquates.

Les Marcheurs ont découvert une mousse, recouvrant le fond des marécages, étroitement liée à cette tourbe particulière. En effet, cette mousse semble absorber la fumée que dégage la Fumante. Au contact de la mousse, la fumée est moins dense et surtout devient inoffensive en ne laissant qu'un goût amer dans la bouche. De ce fait, les Marcheurs ont fabriqué des filtres à base de cette mousse pour pallier le défaut de ce nouveau combustible. Malheureusement, ce type de mousse ne filtre pas l'air vicié présent dans l'atmosphère.

Des Marcheurs eurent l'idée de mettre à profit cette fumée toxique. Elle contient un gaz qui altère le comportement. L'être vivant qui l'inhale devient complètement fou et s'attaque à tout ce qui bouge dans les minutes qui suivent l'inhalation, avant de s'effondrer mort. Un système composé de Fumante et de phosphore (ou de soufre, ou encore de poudre) peut permettre une combustion rapide qui engendre un écran de fumée empoisonnée. Les Marcheurs s'en protègent grâce leur filtre en mousse des marais. Le désavantage

de ce procédé est évidemment le manque de visibilité ainsi que le danger qu'il représente si quelqu'un venait à perdre son masque. En conséquence, si ce système représente un moyen efficace de se protéger, les Marcheurs doivent peser les risques dus notamment au manque de visibilité. Un écran de fumée peut aussi être formé autour d'un campement pour camoufler la lumière d'un feu de camp.

De plus, ce combustible est une bonne monnaie d'échange avec les Stallites, les Bâtisseurs étant très intéressés par la Fumante.

Technique :

La Fumante est un excellent combustible mais elle est autant recherchée comme carburant que pour sa faculté à produire une fumée toxique et opaque. L'utilisation de la Fumante comme écran de fumée suit les règles suivantes :

1Au sein de l'écran de fumée, les seuils de tous les tests de Sens sont affligés d'un malus de +3.

1 Le combat, lui aussi, est problématique : chaque combattant entouré de cette fumée perd 2 dés de son Potentiel de Combat.

1Enfin, quiconque respire cette fumée toxique - qui s'attaque au système nerveux - doit effectuer, à chaque Passe, un jet de Résistance + Endurer contre un seuil de 4R. En cas d'échec, la victime perd 4 points de Vie et se met à attaquer tout ce qui l'entoure.

Un paquet de uun kilo de Fumante produit un écran de Fumée qui se dissipe au bout de dix Passes.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Fumante

Catégorie de bien : Plantes et champignons

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 30 Lux

LA GRIFFE D'URS

Description :

La surface de la Terre est devenue bien plus accidentée qu'elle ne l'était auparavant. L'équipement standard pour l'escalade est souvent très encombrant : plusieurs cordes, des pitons, des piolets d'escalade, etc. C'est pourquoi, avec l'aide des Bâtisseurs, certains ont modifié leur corde d'escalade.

La corde en elle-même est semblable à toutes les autres. En guise de chanvre, on utilise toujours le rueg, sur une longueur de dix, voire quinze mètres.



Cependant, à chacune de ses extrémités, on fixe une « main métallique » munie de quatre griffes rétractiles comparables à des crochets. Rattachée à chaque « main », une ficelle pend le long de la corde. En tirant dessus, on active un loquet qui a pour effet de redresser les griffes libérant ainsi la corde de son point d'ancrage.

Cette invention n'est utile qu'en descente mais elle permet au Marcheur une excellente opération : il peut descendre plusieurs centaines de mètres grâce à une seule paire de Griffes d'urs. En effet, un grimpeur peut, en fixant la première griffe descendre le long de la corde. Arrivé au bout, il fixe la seconde griffe puis libère la précédente et ainsi de suite. Il est capable de progresser ainsi par tranche de dix mètres. En revanche, cette corde requiert un minimum d'habileté.

Technique :
À condition qu'elle soit utilisée dans les conditions décrites ci-dessus (utilisation en descente uniquement), la Griffe d'Urs permet à son utilisateur de bénéficier de trois dés supplémentaires à tous ses jets d'Agilité + Grimper.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Griffe d'Urs
Catégorie de bien : Outils de Marche
Origine géographique : Cité des Ponts (Asia)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 25 Lux

Les Huiles et les Graisses

Description :
Les Marcheurs de Sombre-Terre ont résolu un grand nombre de leurs problèmes grâce aux huiles et aux graisses. La collaboration des Nourrisseurs fut très précieuse pour découvrir celles qui méritaient d'être utilisées. Ces corps gras servent en général à prévenir toutes sortes de maux spécifiques à la vie dans l'Obscur.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Biza
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Marais Glauques (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare
Prix : 30 Lux

● La Biza
La progression des Marcheurs est bien souvent pénalisée par les maladies que contractent un ou plusieurs membres du groupe. De nombreuses maladies étant transmises par les insectes, les Marcheurs se sont employés à trouver une solution. Ce problème connu de tous n'a pas à proprement parler d'issue miraculeuse mais on sait désormais que certaines espèces peuvent être tenues à l'écart du corps grâce à la Biza, une huile dont on enduit les parties de la peau exposées à l'air libre. Les insectes sont bel et bien tenus l'écart mais la couleur de peau du Marcheur vire au vert en moins de quatre jours. Cette couleur disgracieuse disparaît en principe en quelques jours. Mais si la Biza est appliquée sur le derme plus d'une semaine, la peau conservera cette teinte verdâtre, caractéristique des batraciens, pendant des mois. Au fil des années, un Marcheur qui a recours fréquemment à cette huile sera « marqué » à vie.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Géluré
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Serres de Glace (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 20 Lux

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Lactime
Catégorie de bien : Fioles et Potions
Origine géographique : Stallite de la Couronne Argentée (Eldena)
Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare
Prix : 20 Lux

● La Géluré
Lorsque les Marcheurs n'ont pas de combinaison adéquate pour résister au froid tenace de l'Obscur, ils portent des vêtements de cuir que l'on enduit au préalable de Géluré. Cette substance marron est très compacte et évoque davantage un onguent solide qu'une graisse. Il est nécessaire de la ramollir près d'une flamme pour faciliter sa lente et difficile application.

● La Lactime
Lorsque les Marcheurs échappent à une zone où ils ont décelé de la radioactivité grâce à leur luxâme (voir ci-dessous), ils utilisent la Lactime pour rincer leur combinaison et ainsi éliminer la présence de poussières et autres dépôts contaminés.

La Lactime est une huile végétale. Certains prétendent qu'elle contiendrait du rueg pilé qu'on aurait fait macérer pour en faire un liquide facile à utiliser. Après de nombreuses « ablutions », les luxâmes ne régissent plus en présence des tenues ainsi nettoyées.

Technique :

• *La Biza*

Chaque fois que des insectes — véhiculants des maladies ou pas — s'approchent d'un groupe de Marcheurs enduits de Biza, le MJ doit effectuer un jet de hasard, en lançant 3 dés. S'il obtient 3 succès, les insectes ne sont pas repoussés par la Biza. En cas d'échec à ce test, en revanche, les insectes évitent le groupe, qui n'a pas à craindre leur piqûre. La Biza n'est efficace que quatre jours. Après, il faut en étaler une nouvelle dose sur le corps. Lorsque l'épiderme d'un personnage prend la teinte vert batracien décrite ci-dessus, il souffre d'un malus de –2 dés à tous ses jets de Prestance.

• *La Géluré*

Chaque dose de Géluré confère un bonus de 2 dés aux jets de Résistance réclamés par le MJ pour lutter contre le froid, et diminue l'indice « Froid » d'un milieu de 1 point.

• *La Lactime*

Chaque dose de Lactime permet de diminuer l'indice « Spécial » d'un milieu radioactif (comme les Mortezones) de 2 points. De plus, les vêtements ainsi rincés sont totalement décontaminés. Un dose de Lactime permet de décontaminer jusqu'à cinq fois d'affilée les vêtements d'une personne. Après, il faut impérativement utiliser une nouvelle dose.

La Luxâme

Description :

Bien que les habitants de Sombre-Terre n'aient pas intégré les notions de rayonnement et de radioactivité, ils ont tout de même remarqué que certaines zones semblaient altérées par des forces invisibles. Ils ont aussi compris que ces zones ne pouvaient pas se limiter à des périmètres où la faune et la flore étaient perturbées par ces rayonnements invisibles. Les Marcheurs attribuent à Rusk la découverte de la propriété de certains lux. Il existe de mystérieuses pierres de lumière — semblables au lux — baptisées « Luxâmes », qui réagissent aux rayonnements. La luminosité des luxâmes vire au rouge lorsqu'ils sont introduits dans des zones à forte radioactivité. Les Marcheurs croient que les forces invisibles détruisent l'âme de la Luxâme en la brûlant tout comme elles brûlent la faune et la flore au cours des années.

Des Marcheurs ont eu l'idée de monter ces Luxâmes en pendentifs afin d'être alertés à tout moment si le lieu est radioactif.

Technique :

À l'instar des Badges de l'Avant détecteurs de radioactivité, la Luxâme est capable de déceler la présence de radioactivité. Mais cette détection est nettement moins fiable. Plus la Luxâme est grosse, plus sa capacité de détection est élevée et précise, et plus elle réagira en présence de radiations, même faibles.

Les grosses Luxâmes sont vendues au triple du prix de celles de taille moyenne (prix donné en encadré). Les petites Luxâmes, quant à elles, sont vendues deux fois moins cher que les moyennes.

Pour détecter la présence de radiations, le porteur d'une Luxâme a le droit de jeter un nombre de dés correspondant à la taille de celle-ci (taille déterminée au hasard lorsque sa présence en un lieu est avérée). Si le porteur obtient au moins un succès, sa Luxâme rougeoie et il sait alors qu'il évolue dans un lieu radioactif.

LA LUXÂME

TAILLE DE LA LUXAME	NBRE DE DÉS
PETITE	1 DÉ
MOYENNE	2 DÉS
GROSSE	3 DÉS

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Luxâme

Catégorie de bien : Plantes et champignons

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/ Rare

Prix (Luxâme moyenne) : 50 Lux

Les Masques multi-filtres

Description :

Les filtres ayant une durée de vie limitée, les Marcheurs sont amenés à transporter sur eux plusieurs filtres de rechange. Pour éviter ce genre d'encombrement, ils ont mis au point un masque à filtres interchangeables.

Ces masques sont constitués d'une partie, baptisée « museau », qui recouvre le nez et la bouche, d'une paire de lunettes de protection surmontant ce museau, et d'une lanière en cuir. Le museau abrite l'élément filtrant sur sa partie supérieure, protégé par un clapet imperméable. L'intérieur est tapissé d'un tissu en rueg qui fait office de premier barrage aux impuretés de l'air.

Quant aux lunettes, elles servent à protéger les yeux contre toute forme d'attaque, notamment les terribles airis. Ces masques peuvent être fabriqués pour divers usages. Certains deviennent de véritables casques de guerre, croisement entre le masque à filtre et le boulefer. Ceux-là sont particulièrement lourds. D'autres ressemblent à de simples cagoules protégeant le visage du froid.

Bien entendu, le masque multi-filtre trouve son origine à Kathar dont les procédés de filtrage ont fait la réputation. Dans ce stallite, les masques sont fabriqués de manière à compter plusieurs filtres dans le museau afin d'amplifier la qualité de filtrage et surtout la durée de vie.

En pouvant choisir des filtres spécifiques en fonction du milieu, les Marcheurs sont mieux armés pour s'aventurer dans l'Obscur et lutter contre la pollution ambiante.



Technique :

Originaires de Kathar, stallite réputé pour fabriquer les meilleurs filtres, les masques multi-filtres sont sans doute les plus efficaces au monde et offrent, en plus, l'avantage de protéger physiquement le porteur. Mais ils ont l'inconvénient d'être, sinon encombrants, du moins lourds, et de gêner considérablement la perception auditive et visuelle de ceux qui les portent.
Le masque multi-filtres est l'équivalent d'une pièce d'armure d'indice 2 (il fait donc bénéficier son porteur de deux dés supplémentaires à tous ses tests d'encaissement).

En ce qui concerne la poussière et les vents, la protection du masque multi-filtres est d'indice 3.

La multi-fonctionnalité du masque offre un bonus de 1 dé supplémentaire à tous les tests de Survie + Milieux (Glaces, Désert, Mortezones, Obscur, etc.).

Le malus à la perception conféré par l'aspect massif du masque se traduit par la perte de deux dés à tous les tests de Sens (Sens + Observer, Sens + S'orienter et Sens + Surveiller).

Enfin, pour la version « guerrière » du masque, le casque permet, telle une boulefer (Compétence utilisée pour attaquer), d'effectuer des dégâts de niveau +0 (+ Force de l'utilisateur).

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Masque Multi-filtres
Catégorie de bien : Filtres
Origine géographique : Kathar (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/Très Rare
Prix : 90 Lux

Les Montres à balancier

Description :

Les Marcheurs ont un avantage sur les Célestes de Sombre-Terre : à vivre dans l'Obscur, ils ont appris à compter le temps qui passe. En effet, un Céleste a souvent une perception médiévale de l'évolution du temps, persuadé que la durée du jour est égale à celle de la nuit. Les Marcheurs arpentant Sombre-Terre, parfois dans les ténèbres les plus absolues, ont redécouvert l'utilisation des montres à balanciers. Nul n'est en mesure de dire qui a initié cette découverte mais, de nos jours, certains Marcheurs sont à même d'en fabriquer.

Elles ont l'aspect de gros brassards en cuir et en métal qui enserrent fermement le poignet sur une largeur de dix centimètres. Leurs cadrans sont protégés par d'épais couvercles de verre.

Un système à balancier fournit l'énergie mécanique nécessaire à leur fonctionnement. Elles sont donc autonomes et robustes. Les Marcheurs qui disposent d'une montre à balancier bénéficient d'un temps absolu qui leur permet de mieux planifier leurs voyages et leurs éventuels échanges commerciaux.

En revanche, cette maîtrise d'un « temps absolu » est fortement décriée par la caste des Prôneurs qui dénoncent la montre à balancier comme un instrument païen. Depuis plusieurs années, on confisque systématiquement ces montres dans les Haltes des stallites. Les Marcheurs ont donc pris l'habitude de la cacher lorsqu'ils prévoient de faire halte dans un stallite.



Technique :

Avoir une notion précise du temps qui s'écoule offre un avantage particulier : La planification des trajets et l'orientation dans l'Obscur. Ainsi, un Marcheur équipé d'une montre à balancier bénéficie d'un dé supplémentaire pour tous ses jets de Sens + S'orienter.

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Montre à balancier

Catégorie de bien : Outils de Marche

Origine géographique : Nid des Aigles (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare

Prix : 20 Lux

Planeum Muta

Description :

Depuis le Grand Cataclysme, la réduction des ressources a obligé l'humanité à économiser et à recycler afin d'éviter tout gâchis potentiel. Le rueg, extrêmement polyvalent, en est une parfaite illustration. Parmi les nombreuses espèces de champignons, certaines ont développé une résistance particulière aux intempéries grâce à une atrophie de leur cuticule. C'est le cas de la Planeum Muta, une espèce nouvelle faisant près d'un mètre de haut pour un chapeau d'environ un mètre cinquante de diamètre. La membrane externe de son chapeau peut être facilement décollée de la chair. Tel un cuir végétal, cette substance peut se tanner et être utilisée pour la confection des toiles de tente ou le revêtement de nombreux contenants en usage sur Sombre-Terre.

Des rumeurs prétendent que certains Marcheurs, particulièrement audacieux, auraient confectionné des parapentes à l'aide du Planeum Muta. La chose n'est certes pas impossible car ce tissu est

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Planeum Muta

Catégorie de bien : Véhicule aériens

Origine géographique : Nid des Aigles (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Très Rare/Très Rare

Prix : 500 Lux

particulièrement robuste. À l'avenir, des Marcheurs espèrent mettre au point des parachutes directionnels sur le même modèle afin de descendre rapidement et en tout sécurité dans les failles de l'Obscur.

Technique :

Le Planeum Muta permet, d'une part, de mieux résister au froid. L'indice Froid d'un milieu est ainsi automatiquement diminué d'un niveau. La menace des Glaces, par exemple (voir livret I de Dark Earth, p. 66), passe de –3 à –2. Le Planeum Muta utilisé comme parapente est, d'autre part, un véhicule aérien robuste et relativement maniable. Il ne peut transporter qu'une seule personne, le pilote. Ce dernier doit, pour pouvoir contrôler l'appareil, réussir des tests de Survie + Vents contre un SR variant de 2 à 4, selon les situations (le MJ décide). En cas de deux échecs successifs, le Planeum Muta devient incontrôlable, et le pilote finit par s'écraser en encaissant 12 points de dommages (jet de Résistance accepté).

L'appareil peut planer jusqu'à des vitesses atteignant 100 km/h.



La Solarme

Description :

Lorsque les lux ont été découverts, les Célestes ont cherché des moyens de l'utiliser pour améliorer leur condition de vie.

Les Marcheurs ont, par exemple, pris l'habitude de les fixer sur des carreaux d'arbalète. Ceux-ci se révèlent être plus lourds et, donc, moins précis que les carreaux normaux. Les Célestes appellent ces carreaux des Solarmes. L'hampe d'un Solarme n'est pas sphérique mais triangulaire. Cette forme particulière permet d'enchâsser des éclats de lux. Ces carreaux, mal équilibrés, sont difficiles à utiliser mais ils scintillent dans le noir. Dès qu'ils ont atteint leur cible, cette dernière peut être suivie dans l'Obscur. Prenant exemple sur les Marcheurs, les Prôneurs ainsi que les Gardiens du Feu sertissent leurs armes de lux, mais uniquement à des fins esthétiques.

Technique :

Les Solarmes sont des carreaux qui s'adaptent aux arbalètes traditionnelles

CARACTÉRISTIQUES

Nom : Solarme
Catégorie de bien : Armes de trait
Origine géographique : Stallite de la Lumière Céleste (Solaria)
Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Peu Commun
Prix : 5 Lux

de Dark Earth. C'est donc la compétence Arbalète – elle même rattachée à l'Aptitude Arts Martiaux – qui est utilisée. Mais du fait du déséquilibre des Solarmes, le jet d'Arts Martiaux + Arbalètes est moins efficace : l'utilisateur doit soustraire deux dés à son Potentiel d'Attaque. Au lieu de lancer 5 dés pour résoudre son jet d'attaque, par exemple, il n'en lancera que 3. Les dommages occasionnés, en revanche, sont exactement les mêmes : +3.

Une créature blessée par un (ou plusieurs) Solarme devient très facile à traquer dans l'Obscur. Les traqueurs doivent effectuer des jets de Sens + Observer pour le retrouver contre un seuil de 2R. En cas de succès à ce test, la créature est repérée. Chaque traqueur a droit à 1 jet de Sens + Observer par Passe, et durant 10 Passes maximum. Au delà, on suppose que la créature est parvenue à s'échapper et n'est plus repérable.

SPHÈRE DE PROJECTION

Description :

Les armes ne sont pas l'apanage des Gardiens du Feu. Les Marcheurs ont les leurs, adaptées aux conditions de survie dans l'Obscur. Aussi les Marcheurs apprécient tout particulièrement la fronde qu'ils utilisent pour lancer des sphères de verre au contenu variable.

On trouve ainsi des billes de grande taille qui renferment plusieurs lucioles. Ces sphères sont très épaisses et résistantes. Lorsqu'elles heurtent le sol, il est bien rare qu'elles se brisent. Comme elles contiennent un grand nombre de lucioles, elles éclairent des zones de deux à trois mètres autour du point d'impact. Les Marcheurs en lancent en général une dizaine afin d'éclairer une zone à portée de fronde. Ces zones de lumières sont aussi utilisées pour effrayer la faune ou pour la rabattre vers des groupes de chasseurs.

D'autres sphères contiennent une glu phosphorescente qui permet aux Marcheurs de « marquer » une proie en fuite. Ils ont l'habitude de viser les pattes ou le flanc de l'animal afin qu'il soit, en plus, ralenti par la mélasse.

Technique :

Les sphères de Projection sont capables d'illuminer une zone d'impact située à une distance égale à la portée de la fronde qui les tire, soit une cinquantaine de mètres. Avec une dizaine de billes, l'indice de lumière est égal à 2. Tous les jets de Sens visant cette région s'effectuent en lançant 3 dés supplémentaires.

La glu phosphorescente permet de traquer très facilement un animal de l'Obscur. Pour le retrouver, les traqueurs devront réussir un jet de Sens + Observer contre un seuil de 2R. Si le traqueur obtient 5 succès en 10 tentatives – ou Passes – il rattrape la proie. Sinon, cette dernière parvient à s'échapper.

CARACTÉRISTIQUES

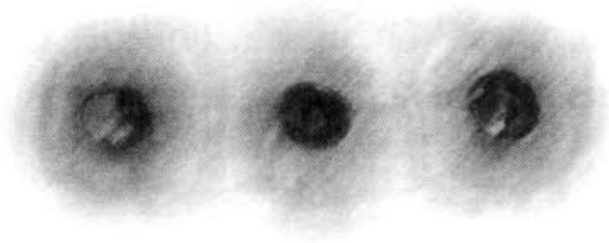
Nom : Sphère de Projection

Catégorie de bien : Lumière

Origine géographique : Sombre-Terre

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 5 Lux





Tableaux récapitulatifs



TABLEAUX RÉCAPITULATIFS

- ARMES BLANCHES
- ARMES DE JET
- ARMES DE TRAIT
- ARMES À FEU
- ARMURES
- BOUCLIERS
- VÊTEMENTS
- CONTENANTS
- FILTRES
- LUMIÈRE
- DISTILLATEURS
- RATIONS
- PLANTES ET CHAMPIGNONS
- INSECTES
- ANIMAUX
- OUTILS DE DRESSAGE
- OUTILS DE BÂTISSEURS
- OUTILS DE FOUINEURS
- OUTILS DE MARCHE
- OUTILS DE PRÔNEURS
- PIÈGES
- INSTRUMENTS DE MUSIQUE
- PROTHÈSES
- SOINS
- ÉCRITURE
- FIOLES ET POTIONS
- OBJETS DE L'AVANT
- VÉHICULES TERRESTRES
- VÉHICULES AQUATIQUES
- VÉHICULES À VAPEUR
- VÉHICULES AÉRIENS

TABLEAUX RÉCAPITULATIFS DES OBJETS DE DARK EARTH

Les tableaux qui suivent répertorient tous les biens, artefacts, équipements et possessions publiés pour Dark Earth depuis sa sortie.

ABRÉVIATIONS

Si vous trouvez une abréviation entre parenthèses juste après le nom d'un objet, cela signifie que l'objet a été décrit dans un autre supplément que celui que vous tenez entre les mains. L'abréviation précise justement le nom de ce supplément. Si, en revanche, rien ne figure après le nom de l'objet, c'est qu'il est décrit dans le présent supplément.

Les abréviations employées sont les suivantes :

- **DkE 1 :** Livret I du jeu de base Dark Earth
- **PS :** Plateau de Silice (livret de l'écran)
- **M :** Les Marcheurs (supplément)
- **CVM :**La Croisade de la Ville Mouvement (campagne)
- **PN :** Les Pyramides de Nâh (supplément)
- **CO :** Les Carnets de l'Obscur (supplément)

Les abréviations concernant la colonne Rareté sont les suivantes :

- **S/H :** S = Stallite, H = Halte

Exemples :

La Balance (DkE 1) est décrite dans le livret 1 de Dark Earth. La Bille de Vase-Lumière (CO) est mentionnée dans le supplément Les Carnets de l'Obscur. La Muerte, qui n'a aucune mention entre parenthèses, est décrite dans ce supplément.

CLASSEMENT

Les objets sont d'abord divisés en plusieurs catégories : armes blanches, armes de jet, véhicules, contenants, etc. Au sein d'une catégorie, ils sont ensuite classés par ordre alphabétique.

Tous les prix sont donnés en Lux (rappel : 2 Lux = 1 Octa). D'une manière générale, ces prix ont été légèrement retouchés, parfois à la hausse, parfois à la baisse (pour les sacs et les équipement secondaires, notamment). N'oubliez pas que, de toute façon, ces prix vous donnent avant tout un ordre d'idée. En effet, des variations de prix de l'ordre de 30% demeurent toujours possibles, pour ne pas dire vraisemblables.

Armes Blanches

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Aileron (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Commun	10
Articule (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Commun	10
Balance (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	80
Basselame (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	15
Boulefer (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	30
Coquefer (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Commun	5
Ecorcheur (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	20
Entrailleur (DkE I)	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	30
Epée-lumière	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	+50
Esponton (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	60
Falchion (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	55
Fauchard (DkE I)	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	100
Filets collants (CO)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	20
Flambergue (DkE I)	Cité des Ponts (Asia)	Peu Commune/Rare	60
Fortépée (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	80
Hache (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	15
Katar (DkE I)	Kathar (Roke)	Commun/Peu Commun	15
Laniard (PN)	Nâh (Solaria)	Commun/Peu Commun	100
Manople (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	20
Méduz	Montagnes Noires (Roke)	Très Rare/--	100
Palache (DkE I)	Phénice (Roke)	Peu Commun/Peu Commun	50
Piochard (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Commun	25
Poignard (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	5
Poignard courbé (DkE I)	Citadelle Cashmere (Asia)	Commun/Peu Commun	10

ARMES BLANCHES (suite)

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Rapière du Sunrex	Stallite du Sunrex (Roke)	Rare/Très Rare	90
Tranchoir (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	10
Trident (DkE I)	Kathar (Roke)	Peu Commun/Rare	60
Troislame (DkE I)	Phénice (Roke)	Peu Commun/Peu Commun	30

ARMES DE JET

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Boomerang (DkE I)	Seri Begawan (Asia)	Commun/Peu Commun	30
Chaînue (DkE I)	Cité des Ponts (Asia)	Peu Commun/Rare	25
Dard (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Commun	3
Disque (DkE I)	Cité des Ponts (Asia)	Commun/Peu Commun	20
Etoiles (DkE I)	Citadelle de Cashmere (Asia)	Commun/Peu Commun	3
Faucheur (DkE I)	Stallite des Mycos (Solaria)	Commun/Commun	10
Grenade phénicienne (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	60
Grenadion abominable (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	80
Grenadion étouffant (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	50
Hachette (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	10
Harpon d'os (CO)	Serres de Glace (Roke)	Commun/Peu Commun	20

Armes de trait

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Abeilles mécaniques	Sombre-Terre	Très Rare/--	100
Arbalète (DkE I)	Kathar (Roke)	Rare/Rare	80
Arbalète de poing (DkE I)	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	40
Arbalète à répétition	Drön (Roke)	Rare/Très Rare	100
Arc (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	30
Flèche empoisonnée	Sombre-Terre	Rare/Peu Commun	15
Harponneur	Pays des Vents (Asia)	Peu Commun/Rare	70
Lançat (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	60
Micropistol	Drön (Roke)	Rare/Rare	150
Solarme	Lumière Céleste (Solaria)	Commun/Peu Commun	5

Armes à feu

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Arquebuse (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	90
Canardier (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	60
Canon à vapeur (DkE I)	Phénice (Roke)	Très Rare/--	1000
Courbois (DkE I)	Phénice (Roke)	Très Rare/--	600
Feulune	Routes-Miroir (Solaria)	--/Très Rare	350
Lance-flammes (CO)	Drön, Kathar (Roke)	Rare/Très Rare	800
Mitraille (DkE I)	Phénice (Roke)	Très Rare/Très Rare	400
Mousquet à Rueg (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	150
Muerte	Monastère de Dorazon (Roke)	--/Très Rare	600
Ombre Blanche	Halte des Ombres (Roke)	--/Très Rare	500
Orgue de Torinaga	Plateau de Silice (Roke)	Très Rare/Très Rare	1500
Pistol à Rueg (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	200
Pistol à vapeur (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	180

ARMURES

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Armure dorée nâhienne complète (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	250
Armure magnétique	Stallite Magna (Roke)	Rare/Très Rare	350
Armures Mycos :			
• Anti-froid	Stallite des Mycos	(Roke) Peu Commun/Rare	100
• Anti-poussière	Stallite des Mycos	(Roke) Peu Commun/Rare	80
• Anti-choc	Stallite des Mycos	(Roke) Rare/Très Rare	200
• Camouflage	Stallite des Mycos	(Roke) Peu Commun/Rare	100
• Anti-radiations	Stallite des Mycos	(Roke) Très Rare/Très Rare	150
Bandelettes de Toléré (PN)	Nâh (Solaria)	Commun/Peu Commun	10
Carapurs	Stallite Magna (Roke)	Rare/Très Rare	500
Casque d'Ardemède	Roke	Très Rare/Très Rare	200
Casque Focal	Roke	Rare/Très Rare	90
Casque hypnotique	Roke	Très Rare/Très Rare	150
Chitine fuselée			
• complète (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	200
• Jambières chitine (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	60
• Cuirasse chitine (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	90
• Vambraces chitine (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	45
• Casque chitine (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	50
Cuir complète (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	60
Jambières cuir (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	20
Cuirasse cuir (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	30
Vambraces cuir (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	15
Calotte cuir (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	15

ARMURES (suite)

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Écarpe	Chutes de Gibraltar (Roke)	Peu Commun/Rare	350
Exosquelette pneumatique	Stallite de Drön (Roke)	Très Rare/--	500
Exosquelette à vapeur	Stallite de Drön (Roke)	Rare/ Rare	500
Métal :			
• Métal complète (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	250
• Jambières métal (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	75
• Cuirasse métal (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	110
• Vambraces métal (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	55
• Casque métal (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	60
Vêtements en rueg (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	15
Tenue complète de vêtements renforcés (PS)	Plateau de Silice (Roke)	Peu Commun/Rare	50
Pièce de vêtements renforcés (PS)	Plateau de Silice (Roke)	Peu Commun/Rare	20

BOUCLIERS

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Petit bouclier rueg (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Peu Commun	30
Petit bouclier métal (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	50
Grand bouclier rueg (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	70

VÊTEMENTS

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bottes d'Omero	Phénice (Roke)	Peu Commun/Très Rare	40
Cape Sépia	Balafre (Roke)	Commun/Peu Commun	50
Chaussraï	Drön (Roke)	Peu Commun/Peu Commun	45
Collier de Lumière	Roke	Très Rare/--	150
Mozaïk	Citadelle de Cashmere (Asia)	Rare/Très Rare	90
Tenues d'Apparat Prôneurs :			
• Toge Miroir	Sombre-Terre	Rare/--	250
• Disque Solaire	Sombre-Terre	Rare /--	10
• Habit Blanc	Sombre-Terre	Rare/--	30
• Griffes du Phénix	Sombre-Terre	Rare/--	40
Tunique Sépia	Balafre (Roke)	Peu Commun/Rare	80
Vêtements épais (*) (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	20
Fourrure (**) (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Peu Commun	40
Combinaison (***) (DkE I)	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	80

(*) : Indice 1 de protection contre le froid
(**) : Indice 2 de protection contre le froid
(***) : Indice 3 de protection contre le froid

CONTENANTS

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bidon (DkE I)	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	10
Carnassière (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	5
Cordelière (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	2
Conserveurs	Vallée de l'Eden Perdu (Solaria)	Peu Commun/Peu Commun	15
Escarcelle (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Commun	5
Fonte (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	10
Gourde (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	3
Havresac (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	10
Outre (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	5
Portefaix (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	10
Sac à dos (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	5
Tube (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	3

FILTRES

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Filtre Rudimentaire (*) (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	20
Filtre sophistiqué (**) (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	50
Filtre de Kathar (***) (DkE I)	Kathar (Roke)	Très Rare/Très Rare	80
Filtre à verre de laine (***)	Kathar (Roke)	Rare/Rare	70
Filtre végétal (**)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	40
Masque du Défunt	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	100
Masque Multi-filtres (***)	Kathar (Roke)	Très Rare/Très Rare	90

(*) : Indice 1 de protection contre la poussière/vents chimiques
(**) : Indice 2 de protection contre la poussière/vents chimiques
(***) : Indice 3 de protection contre la poussière/vents chimiques

LUMIÈRE

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bille de Vase-lumière (CO)	Marais de Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	10
Briquet à Rueg (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Peu Commun	30
Briquet à soufre (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	15
Incandescent (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	5
Lampanion (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	30
Lampe à huile (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	8
Luxance (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	35
Sang de Scarabée Céleste (25 cl) (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	100
Sphères solaarienne	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	45
Sphère de Projection	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	5
Torchère (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Commun	25
Torchine (DkE I)	Phénice (Roke)	Commun/Peu Commun	15

DISTILLATEURS

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Distillateur rudimentaire (*) (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	15
Distillateur moyen (**) (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	20
DistillateurSophistiqué (***) (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	40
Cyclofiltre (***)	Les Terres Bénites (Solaria)	Rare/Très Rare	70
Distillateur à Fumante (***)	Cratère d'Aral (Asia)	Très Rare/Peu Commun	50
Distillateur Eolien (***)	Pays des Neuf Vents (Asia)	Commun/Peu Commun	45
Distillateur piégé	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	50
Purificateur (**)	Marais Glauques (Roke)	Peu Commun/Rare	30

RATIONS

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Alcools :			
• Champignon (1 litre) (PS)	Plateau de Silice (Roke)	Peu Commun/Rare	5
• Rueg (1 litre) (DkE 3)	Sombre-Terre	Commun/Commun	2
Viande, rueg ou poix (Indice 1) (DkE 1)	Sombre-Terre	Commun/Commun	1
Viande, rueg ou poix (Indice 2) (DkE 1)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	3
Viande, rueg ou poix (Indice 3) (DkE 1)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	5

PLANTES ET CHAMPIGNONS

Nom	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Alconia	Citadelle de Cashmere (Asia)	Rare/Rare	80
Amanyte (DkE 1)	Plateau de Silice (Roke)	Peu Commun/Rare	2
Ebenès	Serres de Glace (Roke)	Rare/Rare	20
Fumante	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	30
Graines de Semence (M)	Roke	Peu Commun/Rare	5
Lactarius	Collines des Corautes (Roke)	Peu Commun/Rare	25
Practe livide (DkE 1)	Phénice (Roke)	Très Rare/Très Rare	100
Ressule (DkE 1)	Plateau de Silice (Roke)	Très Rare/Très Rare	80
Selopome (DkE 1)	Plateau de Silice (Roke)	Rare/Rare	20
Sun	Sombre-Terre	Peu Commun/Peu Commun	10

INSECTES

Nom	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Airis (DkE I)	Plateau de Silice (Roke)	Très Rare/--	90
Arachnale	Phénice (Roke)	Très Rare/--	150
Fournisse	Cité des Ponts (Asia)	Rare/Rare	20
Fusel (DkE I)	Plateau de Silice (Roke)	Très Rare/Très Rare	80
Harmonies colorées	Chaudron des Enfers (Roke)	Rare / Très Rare	50
Harmonies ternes	Chaudron des Enfers (Roke)	Peu Commun/Rare	10
Libellules de Ramagen	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	80

ANIMAUX

Nom	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Aigle (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	70
Buse (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Rare	50
Cerbère (DkE 2)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	30
Cerbère de guerre (CVM)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	50
Chameau osseux (PN)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Peu Commun	100
Chat nâhia (PN)	Nâh (Solaria)	Commun/Peu Commun	15
Corbeau (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	30
Crachot	Roke	Rare/Peu Commun	25
Dogue	Roke	Rare/Très Rare	100
Ebusia	Stallite Anacite (Eldena)	Rare/Très Rare	65
Faucon (PN)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	60
Grenouilles Grises (les 10)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	30
Hermès	Istan et Nople (Roke)	Rare/Rare	150

ANIMAUX (suite)

Nom	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Paresseux	Roke	Peu Commun/Rare	40
Rat (DkE I)	Sombre Terre	Commun/Commun	3
Scorpio (PN)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	15
Singe écarlate (PN)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	40
Sylence	Sombre-Terre	Très Rare/Très Rare	50
Takin (CO)	Nid des Aigles (Roke)	Peu Commun/Rare	250
Tortue ocre (PN)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	30
Urs domestique (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	250
Ver Grakil	L'Aroueg (Solaria)	Commun/Peu Commun	10
Yak (DkE I)	Sombre-Terre	Commun/Peu Commun	200

OUTILS DE DRESSAGE

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Appeaux (M)	Sombre-Terre	Peu Commun/Commun	15

OUTILS DE BÂTISSEURS

Nom	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bracelets-maçon	Sombre-Terre	Peu Commun/Très Rare	40
Harnais d'ascension	Roke	Rare/Très Rare	150
Lumask	Roke	Rare/Très Rare	70
Lux-Mètre	Phénice (Roke)	Commun/Rare	30
Noctavue	Roke	Très Rare/--	400
Trousse à outil d'Urbatek (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	35

Outils de Fouineurs

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Crécelle Mécanique	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	25
Griffes de Sine	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	30
Technique Petrucci	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	100

Outils de Marcheurs

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bu-Solar	Sombre-Terre	Très Rare/--	50
Chaudière à Fumante	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	700
Griffes d'Urs	Cité des Ponts (Asia)	Peu Commun/Rare	25
Luxâme	Sombre-Terre	Rare/Rare	50
Miroirs (PN)	Nâh (Solaria)	Commun/Peu Commun	30
Montre à Balancier	Nids des Aigles (Roke)	Rare/Très Rare	20
Raquettes (M)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	15
Trousse d'embaumement nâhienne (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	25

Outils de Prôneurs

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Compte-Coche	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	40
Jeu de Sombre-Terre	Sombre-Terre	Commun/Rare	20
Khrys-Tahaâr	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	50
Précis des Monstruosités	Sombre-Terre	Très Rare/--	50
Témoin du Temps	Sombre-Terre	Rare/--	80

Pièges

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Scies mécaniques	Phénice (Roke)	Peu Commun/Très Rare	65

Instruments de musique

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Harpe d'Ésherine	Chaudron des Enfers (Roke)	--/Très Rare	3000
Plainte de Solaar	Sombre-Terre	Peu Commun/Très Rare	500

Prothèses

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bras porteurs	Roke	Rare/Très Rare	350
Crachophone	Anacite (Eldena)	Peu Commun/Rare	40
Dos-Hotte	Roke	Commun/Peu Commun	50
Grime	Phénice (Roke)	Très Rare/Très Rare	150
Magnancre	Stallite Magna (Roke)	Très Rare/Rare	300
Main du Faiseur (*)	Nid des Aigles (Roke)	Rare/Très Rare	300
Main Yoshi (*)	Atelier Yoshi (Phénice, Roke)	Très Rare (**)/--	300
Membre contrepoids	Roke	Rare/Très Rare	250
Prothèse nâhienne (main, pied, ...) (PN)	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	50

(*) Aspect de prothèse uniquement.
(**) Chaque PJ a le droit d'effectuer un test de disponibilité. Pour un PJ Fouineur de Phénice, la Rareté devient : Peu Commun.

Soins

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Instruments chirurgicaux nâhiens (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	80
Matériel de chirurgie (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	70
Os de Rôm Neh	Istan et Nople	Peu Commun/Rare	80
Trousse de soins (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	25

Écriture

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Ardoise de Ghalaam	Roke	Rare/Très Rare	100
Encre (DkE I)	Sombre-Terre	Peu Commun/ Rare	10
Graveleur	Sombre-Terre	Peu Commun/Très Rare	90
Papyrus de scribe (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	50
Parchemin en rueg (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	80
Plans imprimés	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	50
Plume (DkE)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	20

Fioles et potions

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Adsul	Sombre-Terre	Rare/Rare	30
Betullus	Amazon (Eldena)	Rare/Rare	30
Biza	Marais Glauques (Roke)	Rare/Très Rare	30
Bloude	Marais Glauques (Phénice)	Peu Commun/Commun	10
Concoctions de Carabin (PN)	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	50
Coque du Levant	Nouvelle Calcutta (Asia)	Rare/Très Rare	150
Crapaud de Cashmere	Citadelle de Cashmere	Rare/Très Rare	90
Elixir du Clairvoyant	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	60
Farah	Nâh (Solaria)	Rare/--	350
Géluré	Serres de Glace (Roke)	Peu Commun/Rare	20
Insidium	Phénice (Roke)	Rare/Très Rare	40
Lactime	Couronne Argentée (Eldena)	Peu Commun/Rare	20
Leim	Forêt Pétrifiée (Solaria)	Rare/Très Rare	50
Lys	Stallite du Sunrex (Roke)	Rare/Très Rare	40
Mémoriam	Broken Angels (Eldena)	Rare/Très Rare	300
Musc et odeurs (M)	Sombre-Terre	Peu Commun/Rare	10
Nielle	Nâh (Solaria)	Rare/Très Rare	70
Parfums du Langage	Roke	Rare/Très Rare	50
Poteries de l'Assommoir	Phénice (Roke)	Peu Commun/Très Rare	60
Revam	Nâh (Solaria)	Peu Commun/Rare	15
Rochefolle	Phénice (Roke)	Peu Commun/Rare	45
Saponaire	Stallite du Sunrex (Roke)	Rare/Très Rare	80
Vivam	Sparta (Solaria)	Peu Commun/Rare	50

OBJETS DE L'AVANT

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Badge de radiation (CO)	Sombre-Terre	--/Très Rare	150
Bookset (CO)	Roke	Très Rare/Très Rare	250
Casque en kevlar (CO)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	80
Foudre (PN)	Roke	Très Rare/Très Rare	300
Hache de secours (CO)	Sombre-Terre	Rare/Très Rare	100
Médikit	Sombre-Terre	Très Rare/Très Rare	200
Robot biomécanique (CO)	Asia	Rare/Très Rare	200
Rollers (CO)	Eldena	Rare/Rare	70

VÉHICULES TERRESTRES

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Almanach des vents	Sombre-Terre	Très Rare/--	4000
Brisant (DkE I)	Sombre-Terre	Très Rare/--	5000
Caravelle (DkE I)	Sombre-Terre	Très Rare/--	8000
Chapelle du Missionnaire	Sombre-Terre	Rare/--	2000
Char d'amertume (PS)	Phénice (Roke)	Très Rare/Très Rare	1300
Percevent (DkE I)	Phénice (Roke)	Très Rare/Très Rare	3000
Traîneau (DkE I)	Sombre-Terre	Rare/Rare	500
Tryciclo	Phénice (Roke)	Très Rare/--	300

Véhicules aquatiques

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Bulle de Gerchwinder	Chutes de Gibraltar (Roke)	Rare/Très Rare	200 à 500
Navire de type Gaillard (PN)	Phénice, Istan et Nople (Roke)	Très Rare/Très Rare	16000

Véhicules à vapeur

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Fracas (DkE I)	Phénice (Roke)	Très Rare/--	10000
Juggernaut (CVM)	Phénice (Roke)	Très Rare/--	10000
Landeur (DkE I)	Phénice (Roke)	Très Rare/--	3500
Scarabée	Phénice (Roke)	Très Rare/--	4000

Véhicules aériens

Nom de l'objet	Origine géographique	Rareté (S/H)	Prix
Aiglon	Stallite de Kathar (Roke)	Rare/Très Rare	800
Planeum Muta	Nid des Aigles (Roke)	Très Rare/Très Rare	500
Triangle des Vents	Nid des Aigles (Roke)	Très Rare/Très Rare	1000

DARK EARTH®

Le jeu de rôle

« Fils, de la citadelle de Cashmere au stallite de Sunrex, ton équipement, c'est ce que t'as de plus précieux avec ta tête ! »

Marcheur ou fouineur, quelle que soit votre caste, ce supplément a été conçu pour vous.

Pour affronter les périls de l'Obscur ou triompher des intrigues qui se nouent dans l'ombre des stallites, ce supplément va devenir votre livre de chevet.

Tout est là : les objets du quotidien, les armes de légende, les familiers extraordinaires.

L'indispensable de l'équipement, présenté pour chaque caste.

ARTEFACTS a été écrit pour répondre aux exigences des joueurs : des descriptions précises et des règles simples à utiliser. Ce supplément vous propose de pénétrer l'atmosphère unique du monde de Sombre-Terre.

Désormais, plus rien ne vous retient...

Multisim EDITIONS

165 FF

ISBN 2-84476-008-2

kalisto