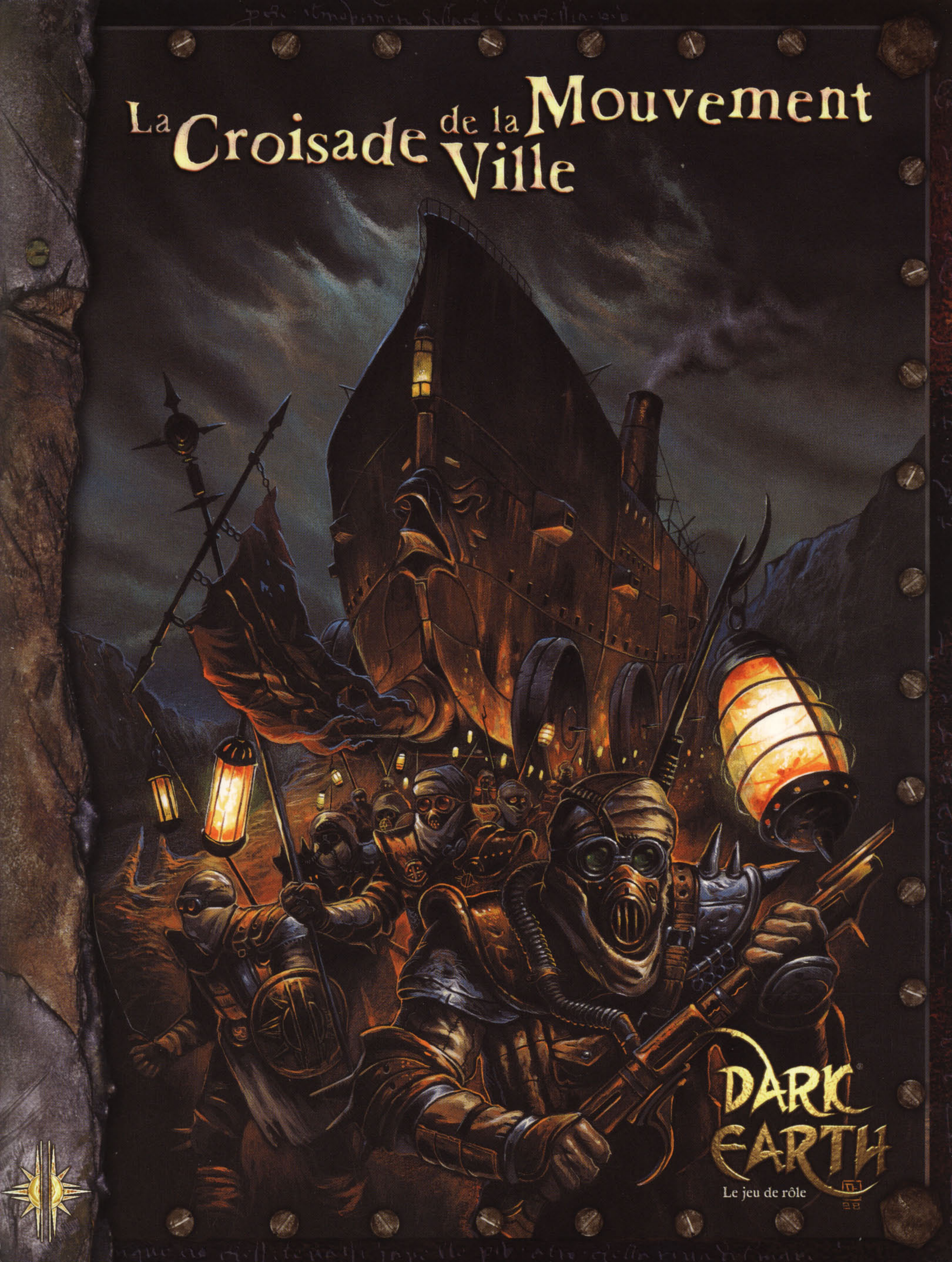


La Croisade de la Mouvement Ville



**DARK
EARTH**

Le jeu de rôle



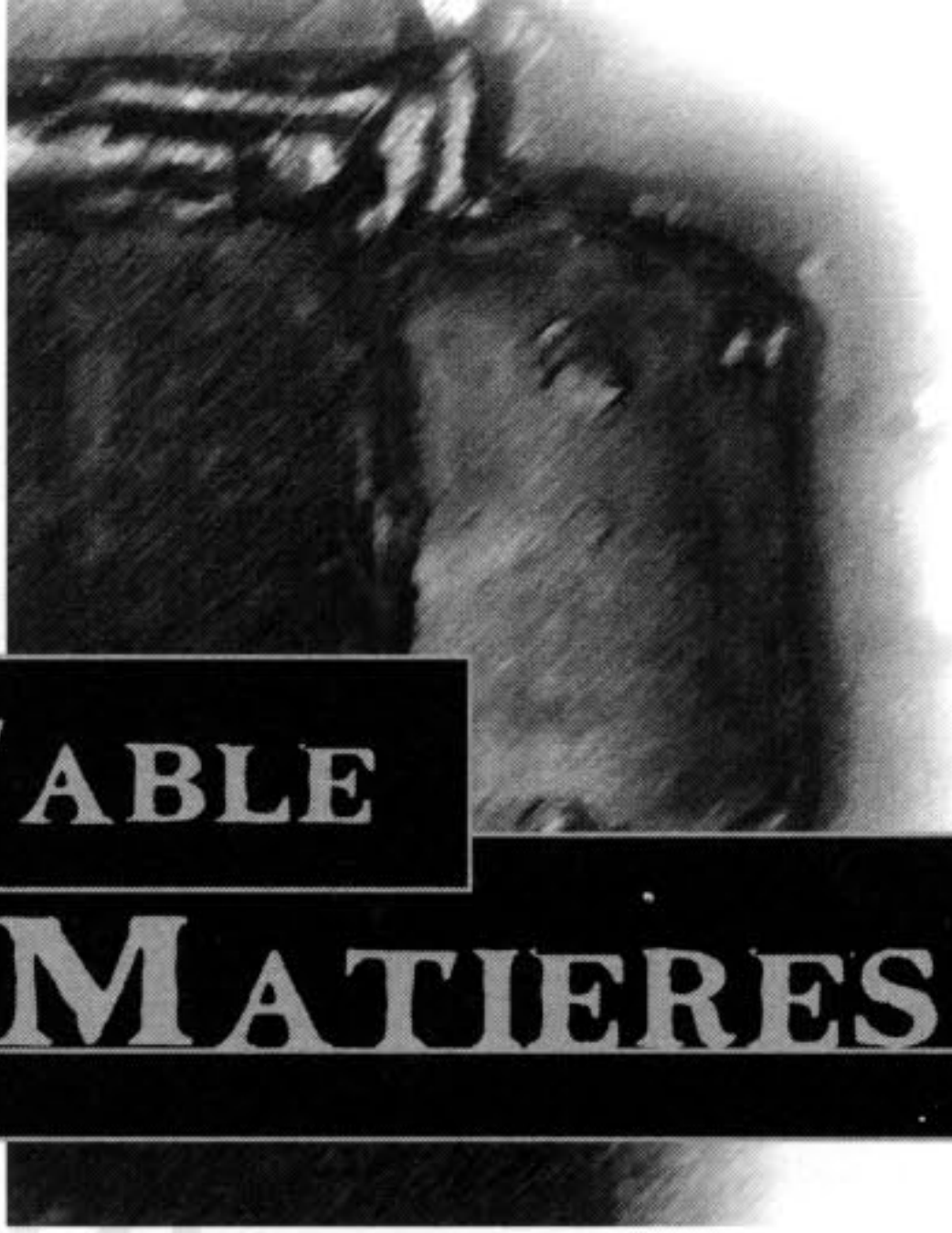


TABLE DES MATIERES

DES AIDES DE JEU

1. LES LIGNES DE FORCE

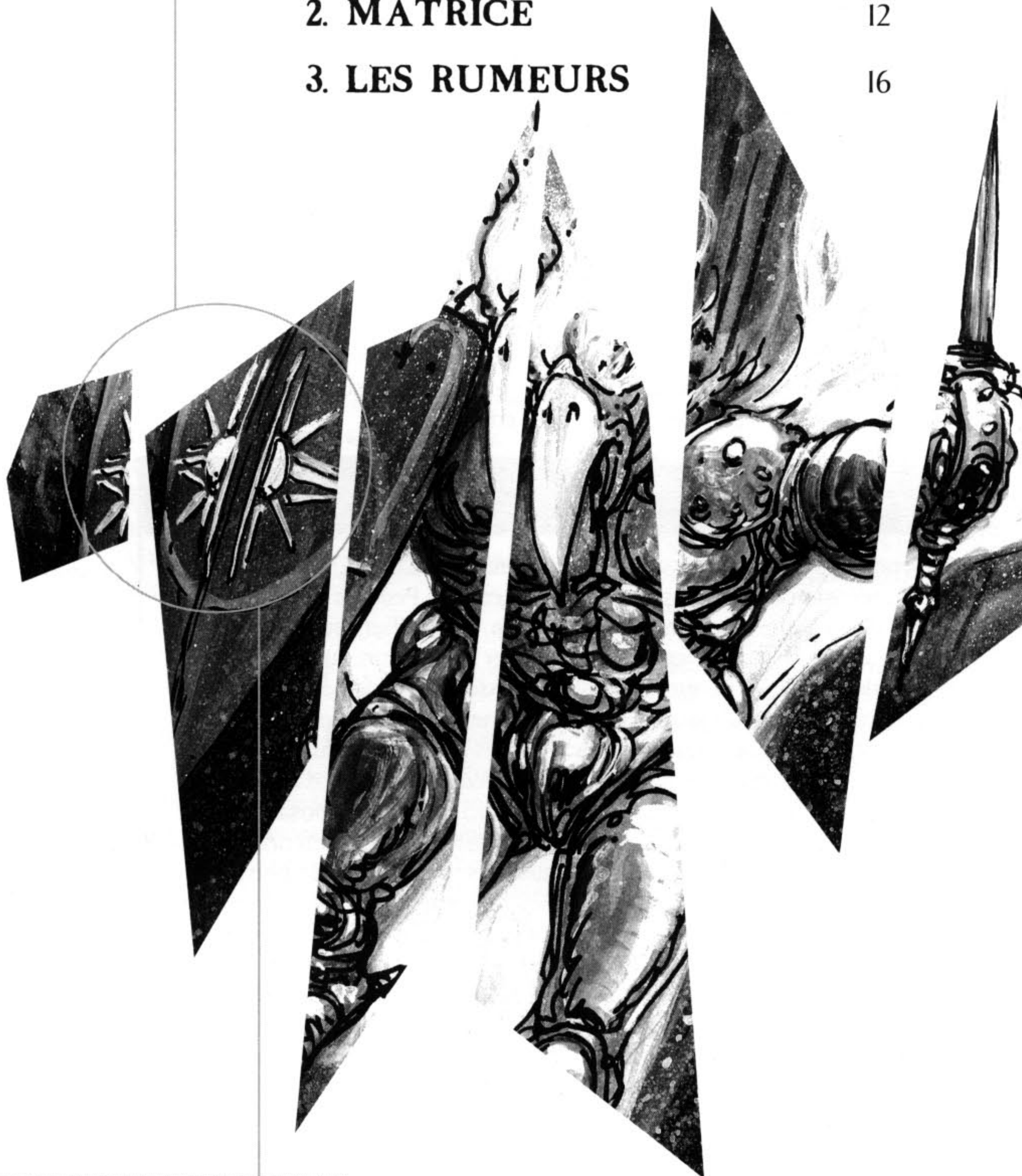
Le Phénix	2
La Pierre de Lumière	3
La Colonie	4
La Puissance des ténèbres	5
Face aux forces impossibles	9
Les séides de Nah	11

2. MATRICE

12

3. LES RUMEURS

16



DARK EARTH

LE PHÉNIX

La ferveur des phéniciens, la rage des Prôneurs à soulever les foules est telle que les mythes ont repris corps dans le stallite qui se dit immortel. Le plus vivace de tous est sans doute celui de la résurrection du Phénix, héros fondateur de la cité et du Solaarisme. La rumeur de sa venue a pris de telles proportions qu'elle s'est faite vérité. Tous guettent maintenant le visage du Dieu en décodant augures, auspices et signes. Même si le mythe n'est qu'un fantasme, il va s'avérer primordial dans l'accomplissement de la quête.

La Croisade s'en va délivrer Nople & Istan de l'emprise ténébreuse. Mais pour bien des Phéniciens, l'armée levée va remonter jusqu'aux sources du mal, au point de déchirer le Noir Nuage... Enfin, on pourra tutoyer Solaar, il s'invitera chaque jour à la table des hommes, et ce, en tout point des terres connues. C'est peu dire qu'on guette le Phénix. On y croit tant et si bien que tous sont prêts à suivre le premier qui en aura les atours.

Letho Gdanz l'est peut-être, ce Phénix, à moins qu'il ne s'agisse – ce serait quand même énorme ! – de cette pucelle d'Alianante Cascatelle ? Ou cet étrange Albinos, ou encore ces vagabonds gueulards... Vagabonds gueulards ? Les PJ peut-être ? Fort du statut que ses compagnons et lui vont acquérir, des hauts faits (n'en doutons pas) qu'ils vont accomplir, l'un des PJ va peut-être aussi

prétendre au statut de Phénix. Et s'il le faut, d'autres s'occuperont de tisser cette légende (A vous, MJ, de bien choisir le PJ à qui va incomber ce rôle à double tranchant).

UN MYTHE MOTEUR

C'est qu'au fil des événements, alors que se déroulera le tapis tragique du destin devant la Ville Mouvement, les troupes passeront à l'épreuve de la croyance. Désespoir et découragement seront de mises, l'envie de tout abandonner submergera par vagues successives chaque cohorte, chaque meute, chaque homme. Le Phénix est le remède à cette décomposition, et qu'un instant son ombre semble planer au-dessus un homme ou une femme, et c'est un souffle d'énergie incandescente qui traversera les combattants !

LEURS LÉGENDES PERSONNELLES

Le meneur de jeu va donc avoir à gérer l'ascension des PJ dans la hiérarchie de la Ville Mouvement. Le scénario est ainsi conçu : commençant au plus bas, les PJ finiront dans l'antichambre du pouvoir jusqu'à être les seuls artisans de la victoire. Dans le chapitre "les Croisés", le MJ trouvera comment, très concrètement, faire passer de grade en grade les PJ. Mais la montée en réputation dont on parle va bien plus loin qu'une simple reconnaissance militaire. Il s'agit de leur faire sentir qu'ils se forgent une réputation, qu'ils commencent à se faire respecter... et qu'on en viendra à parler d'eux autour des feux de camps.

Au MJ donc d'imaginer, au fil des actions des joueurs, la façon dont elles peuvent être traduites par le

commun des Croisés. Y a-t-il matière à légende ? Peut-on déformer une action, l'amplifier, au point de lui donner les couleurs du divin ? A vous de passer les événements dans cette moulinette mythique pour vérifier si l'un des PJ est digne du titre de Phénix. Il fera alors l'objet d'attention du Konkal... Tout en disposant, même s'il n'est que le prétendant des humbles, d'une force de persuasion déterminante. Nous avons distillé, le long du scénario, des chapitres et des rumeurs pour alimenter la prophétie du Phénix : si, décidément, vos joueurs ne se montrent pas à la hauteur, vous pourrez affubler de ce titre l'un des Commandores de la Croisade (tout particulièrement la Commandore Cascatelle), en veillant à mettre en scène le signe de Solaar l'intronisant.

LÉGENDE DU PHÉNIX

"... Alors Solaar reprendra corps. Du feu des âmes phéniciennes renâtra le Phénix. Il s'avancera dans l'Obscur pour pourfendre le Noir-Nuage et plonger les ténèbres dans l'oubli. Intrépide, Juste et Courageux, il se voilera d'oripeaux, il sera décrié et honni, avant d'endosser un manteau d'estime dans un geste si princier qu'il soulèvera les cendres du monde et en rallumera la flamme."

LA TENTATION DU PHÉNIX

Nombreux sont ceux qui pourront se croire Phénix, emportés dans la folie de la Croisade... La Baronne Cascatelle, par exemple, a été élevée dans cette idée depuis le berceau. Et beaucoup ont déjà compris qu'ils ne ramèneront de cette guerre que gloire et médailles, alors pourquoi pas celle là ?

Le Konkal sait comment tirer avantage de cette mystification : si jamais Letho venait à faiblir, seul le Phénix pourrait le remplacer. Les Konkalites guettent ainsi les prétendants, décidés à les avoir à leur solde le moment venu. C'est toute l'armée qui serait alors à leur botte... Et donc son armement : la Ville Mouvement est l'arme la plus efficace jamais construite !

La prophétie du Phénix est bel et bien l'une des clefs de la Croisade. Un signe de plus de son emportement fanatique ? A moins que Solaar ne prenne effectivement corps. L'idée du Phénix a de toute façon déjà bouleversé la réalité et contredit la raison.

LA PIERRE DE LUMIÈRE

Parcelle enchantée, sang d'un dieu endormi ou défunt, la Pierre de Lumière est un concentré d'archessence Runka puisé dans le tombeau à rêves phénicien pour être enchâssée dans le Léviathan. C'est un bien inestimable et une incroyable contribution des Initiés à la Croisade. La Pierre de Lumière doit servir à soutenir le Runka Istano-Nopéléen agonisant... Si elle arrive jusque là.

Pierre de fâte de la Ville Mouvement, la Pierre de Lumière est plus qu'un secret : c'est un des plus grands trésors de Sombre-Terre. Quatre personnes en tout et pour tout au sein de la Croisade connaissent son existence et sa présence dans le Léviathan. Letho Gdanz, forcément. Othero, pour en avoir conçu l'écrin en construisant le vaisseau de guerre et pour y avoir, seul, scellé la Pierre. Monsieur L'Ambre, qui eut l'immense honneur d'être, quelques heures, son porteur. Et L'Hermine - un de ces si rares élus -, dont la présence s'explique ainsi : il accompagne la Pierre, il en est le serviteur, et le seul à pouvoir canaliser son énergie - au risque d'en mourir.

La Pierre de Lumière va jouer un rôle très précis : elle est là pour soutenir, réveiller s'il le faut le Runka Istano-Nopéléen mis à mal par les coups de boutoir des forces obscures. Grâce à une résonance instaurée par L'Hermine, la Pierre de Lumière peut sauver le Runka, le temps d'un chant stellaire. Et ce mieux que toute l'armée en marche.

SON ASPECT

Striée d'un seul trait presque imperceptible qui dessine à sa surface d'imposibles entrelacs, la Pierre est comme un diamant qu'une géologie extraterrestre aurait parsemé d'éclats d'argent. Sa forme évoque un soleil - l'origine de Soleil des Syrthes, l'emblème des Croisés est peut-être bien là - irradiant une chaleur étrange : l'onde calorifique ne semble pas se diffuser, au contraire, c'est comme s'il elle aspirait ce qui l'entoure...

Son stellaire d'origine - la lignée Runka à laquelle elle appartient - est celui de Folmahaut. Un stellaire dédaigneux de l'humanité, et bien plus préoccupé des enjeux cosmiques. Les Runkas de cette ascendance ont souvent orchestré la lutte éperdue contre le Shankr.

LETHO SOUS INFLUENCE

La définition ci-dessus est bien sûr insuffisante, comme toujours pour ces forces indicibles : l'explication est restreinte par les limites de compréhension du cerveau humain. Mais disons qu'elle s'approche de l'énergie et des ondes que transmet la pierre. Bien que contenue dans une gangue hermétique, la pierre va influencer sur L'Élu et Letho. Ils vont s'obstiner à tenter de maintenir un ordre, une discipline parfaite dans la Croisade - là où l'Obscur demande parfois plus de souplesse d'esprit.

La démission des Marcheurs (épisode 3) sera le premier symptôme de cette pression exercée sur les figures de proue de la Croisade... Cette obstination risque de donner une allure tyrannique au Bellatore, qui n'a pourtant en tête que la victoire. Mais une victoire qui dépasse les hommes, au point de les emporter dans la mort sans que le Bellatore ne s'en émeuve. C'est, pour lui, le prix stratégique à payer pour mener ce combat qu'aucun ne comprend dans sa pleine mesure.

A DOUBLE TRANCHANT

La Pierre est donc fort bien cachée dans le Léviathan... A quelques mètres de Letho et L'Hermine. Nul, a priori, ne pouvait en deviner l'existence. Sauf qu'il est un traître en ces lieux : le Commandore Orso Vecress, lui aussi hébergé dans le Léviathan. Sous l'influence de l'Archessence Sombre, le Commandore Vecress ne peut que ressentir la force dégagée par la Pierre de Lumière. Il est parfois pris de malaises, une réaction de la noire substance présente dans son organisme... Un indice pour le moins révélateur : le mal est fait, le Konkall connaît l'existence de la Pierre, sans savoir où elle se trouve. L'organisation va

tout faire pour la trouver et la faire disparaître.

UNE AURA

On l'aura compris : la Pierre de Lumière dégage une force suffisante pour purifier - ou tuer si la contamination s'est trop emparée du corps - les hommes touchés par l'Archessence Sombre. Repoussoir formidable, elle n'en devient pas une arme : L'Hermine connaît sa valeur, et il ne compte pas la sortir du Léviathan - et le moins souvent possible de sa cache - avant d'être arrivé à Istan & Nople.

Les PJ vont, bien sûr, être mêlés à ces enjeux : dès le premier épisode, L'Ambre et Othero, dans la confusion du moment, vont évoquer la Pierre, sans en dire plus. Au fil des épisodes, indices et soupçons vont se confirmer, jusqu'à leur entrée dans le Léviathan. Là, initiés, ils ressentiront la force de la Pierre avant de comprendre - peut-être - le jeu du Konkall. L'Hermine enfin, au-dessus du gouffre qui sépare les stallites jumeaux, les choisira sans doute pour accomplir ce qui doit être.

Attention : les PJ ignorent vraisemblablement encore tout des Runkas, même s'ils ont pu en soupçonner l'existence à travers certains phénomènes ou scénarios... Tout comme le Shankr n'existe pour eux qu'à travers les Shankréatures. La Pierre de Lumière doit donc, dans votre bouche, garder une aura de mystère - entretenue par les paraboles de L'Hermine. Prenez garde à ne pas livrer d'explications malheureuses !



LA COLONIE

Dans le délire de l'euphorie phénicienne, les Sept Révérés ont pris cette décision folle : au convoi de ravitaillement qui doit rejoindre et rattraper la Ville Mouvement, va s'adjoindre une colonie ! Un millier d'hommes, de femmes et d'enfants, de familles marcheront au côté des chars de ruego et de nourriture, pour s'installer et reconstruire les stalites jumeaux ! Rien n'a pu empêcher cette décision : " hé bien quoi, la route sera sécurisée, déblayée par la Croisade ! " Qui peut douter que la victoire ne sera pas aisée et immédiate ? Qui oserait ce blasphème ?

Le convoi, plus vif et plus rapide que la Ville Mouvement, partira un mois après elle. Epaulé par une centaine de Gardiens du Feu, il doit rejoindre la Croisade à mi-course, soit deux mois environ après son départ. Il est essentiel à la bonne marche de la Croisade : la nourriture, certes, manquerait cruellement aux Croisés si elle n'arrivait à destination, mais c'est surtout le combustible qui ferait défaut au Léviathan. L'intense récolte de ruego n'a pas suffi à assurer l'autonomie complète du vaisseau amiral.

Obnubilé par la marche en avant, certain de laisser derrière lui si ce n'est un sillage de lumière au moins une trace qui doit faire office de rempart, obligé d'accepter cette contrainte pour partir au plus tôt, Letho Gdanz a lui-même mis en place son point faible. A sa décharge, il faut reconnaître que l'idée d'ajouter des colons au convoi l'a laissé pour le moins circonspect. Qu'importe, s'est-il dit : ce seront autant de bras pour le défendre en cas de problèmes... Fatale erreur. La colonie se révélera en définitive être un fardeau dont il faudra tenir compte, notamment lors de l'attaque de la Légion des Damnés.

LA PUISSANCE DES TÉNÈBRES /1

L'ubiquité du Shankr va se révéler aux joueurs dans toute sa force et son amplitude : l'ennemi n'a pas un, mais mille visages. La Ville Mouvement va être soumise sans répit à ses coups de boutoirs répétés et l'adversaire va sans cesse changer de forme, omniprésent, tapi, toujours prêt à fondre sur sa proie. Revue de détails de ces périls, qui allient les éléments les plus primaires aux plus fines stratégies de manipulation.

L'objectif premier du Shankr est clair : en finir avec le runka Istano-Nopéléen qui lui bloque la route de la Roke, empêchant un déferlement massif de ces rejets. Sa victoire est presque assurée, et la Croisade ne l'inquiète guère. En venant sur son terrain, l'Obscur, les Croisés vont à leur perte, affaiblissant d'autant Phénice... Mieux, ils livrent au Shankr l'arme la plus évoluée de Sombre Terre : le Léviathan, ainsi que des milliers d'armes...

Le Shankr, ou plutôt son émanation konkalite, ne va donc pas chercher à détruire le vaisseau de guerre - ce qui lui serait pourtant possible ne serait-ce qu'en piégeant le pont de Silice qui entame la route de l'Est. Son plan est plus vaste : une fois Nople tombé, c'est sur Phénice que s'abattra le courroux dévastateur du Sombre Dieu, et son cheval de Troie se nommera... Léviathan ! Voilà en tout cas ce qui pourrait se dérouler si Croisés et PJ échouaient. Espérons leur salut, même si il ne s'agira sans doute que d'une victoire à la Pyrrhus...

Attention, bien que confiant, l'ennemi ne va jamais oublier qu'il mène aussi une course contre la montre : chaque nuit un peu plus, le tombeau du Runka istano-nopéléen se scelle, et chaque nuit un peu plus, Shankréatures et Konkal participent à sa déchéance.

LES ATTAQUES DU SHANKR

Les premières émanations du Shankr dressées contre la Croisade sont celles qu'il a le plus d'aisance à maîtriser. S'insinuant dans des organismes primaires, il finit par en faire des colonies réactives aux pulsions simples : agresser et dévorer. Des nuées de Brouilles - jamais Marcheur n'en avait vu de telles - enta-

LES ENJEUX SUPÉRIEURS

C'est une sinistre partie d'échecs que se livrent l'Ombre et la Lumière le temps de cette traversée sans retour, et les hommes en sont bien les pions. Shankr et Konkal sacrifient sans compter leurs pièces et ne prennent jamais en compte dans leurs noirs desseins cette donnée annexe qu'est la vie. On ne s'attendait pas à moins.

Mais Letho Gdanz et L'Hermine font bien de même - tyrans au service d'une cause, dictateurs sans compassion dévoués à la victoire, et ce même si elle doit être arrachée par un ultime et unique survivant. Partis au secours d'un Runka menacé de mort, les sauveteurs n'ont pas pour objectif prioritaire d'eux-mêmes revenir... Ces affirmations s'avèrent de jour en jour, au fur et à mesure de

l'exposition du Bellatore et de son conseiller au feu enivrant de la Pierre de Lumière. Letho Gdanz, emporté dans le mouvement ravageur de l'obsession, en oublie jusqu'à son désir d'asseoir Phénice sous sa coupe.

Clairement, les deux hommes finiront par se situer au-delà des enjeux communs, conscients d'une cosmogonie qui échappe à tous. Héros incompréhensibles, assistant sans fléchir ni s'apitoyer à la lente décomposition de leur armée, ils sacrifient aux divinités scellées sous nos stallites... En prenant le risque de leur offrir le plus beau fleuron d'une humanité à peine relevée de cette guerre cosmique. Sur le champ de bataille qu'est Sombre-Terre, ils ont fait leur choix...

meront cette farandole vivace, avant que les Croisés ne s'embourbent dans un phagocyte géant, l'Algue Tueuse. L'Obscur est bien l'allié du Shankr.

Pour se rallier la faune, les ténèbres ne sont pas obligées de s'épuiser à parasiter toute une population. Des Urikans, touchés par l'Archessence Sombre, vont ainsi déferler sur la Ville-Mouvement. Seulement ils sont guidés par le plus puissant d'entre eux, un Urikan blanc, effectivement issu d'une mutation sombre. Le Shankr a là profité d'un habile jeu de dominos : le rassemblement des Urikans, leur charge de tonnerre sont dus à un cyclone qui s'avance vers la Croisade. Leur fuite éperdue, dévastatrice, n'était donc pas calculée par l'ennemi : le cyclone est une réponse de Sombre-Terre au combat cosmogonique qui se mène entre le Runka Istano-Nopéléen et la Shankréature... Les forces

mises en causes sont si puissantes qu'elles ont perturbé la météo... et les Urikans. Le bovidé albinos n'avait plus qu'à prendre leur tête.

On pourrait presque comparer l'immense troupeau qui traverse aveuglément l'Obscur à la mythique Légion des Damnés. Ces croquemitaines pour enfants turbulents seront bien de la partie, sous leur pire jour : une meute bestiale, pulsionnelle, primaire, qui représente la forme la plus évoluée de cette première série d'agressions.

LE COMLOT KONKALITE

Le Konkal a lui aussi cet aspect fourmillant. Une ruche dévouée à la chute des stallites. Ses membres sont autant d'ou-

LA PUISSANCE DES TÉNÉBRES /2

vriers agissant dans l'ombre, chacun pré-occupé de sa tâche, sans avoir conscience du dessein global de l'organisation. C'est la force de la secte : être un processus total jamais atteint ni touché par la disparition d'un de ses acteurs...

Les Konkalites tirent de ce schéma habilement hiérarchisé une extrême réactivité, qui va comme jamais être mise en action contre Letho Gdanz. Le meneur du complot est lui même dissimulé parmi les plus humbles : il s'agit d'un simple Croisé, le Sparte. Il a été délégué de Sparta pour son extrême acuité d'esprit et sa connaissance de l'Obscur. A Phénice, c'est un certain Drakor qui a placé les pions nécessaires au complot. Mais jamais ni Drakor ni le Sparte ne se sont rencontrés. Ils ignorent jusqu'à leurs noms respectifs.

Le Konkal va profiter de chaque événement, de chaque impulsion de la Ville Mouvement pour les détourner à son avantage. Le Sparte est l'homme de cette adaptation, disséminant ses ordres via une organisation indétectable de messagers, rompus au secret, étendant leur toile dans la Ville Mouvement. Les missions sont toujours orales, parfois partagées entre plusieurs espions de façon à ce qu'aucun d'entre eux n'aient la totalité du courrier...

LE LÉVIATHAN

Dès l'origine du projet de Letho Gdanz, le Konkal s'est mis en tête de retourner contre les Célestes leur puissance de feu.

Il allait falloir affaiblir la Croisade, sans l'anéantir, pour profiter, récupérer, s'approprier ce trésor de guerre que constituent armes et vaisseaux. L'idéal serait d'en prendre pleinement possession aux alentours des stallites jumeaux, quand les forces croisées qui les protègent auront été

affaiblies et que le Konkal aura réussi son infiltration. Élément clef de la démarche konkalite, cette vision se fonde sur une grande confiance dans le pouvoir d'érosion de l'Obscur. On va le voir, cette stratégie d'emprise va s'affiner au fil des épisodes...

LE PONT DE SILICE

Le sabotage du Pont de Silice entre de plein pied dans cette tactique du leurre. Le Sparte a mis en place avec l'organisation konkalite phénicienne une attaque précise et minutée du pont... pour pouvoir la contrecarrer et la dénoncer ! Objectif de ce tortueux projet : assurer l'impunité du meneur occulte, le Sparte. Pas d'état d'âme : les Konkalites chargés de l'attentat sont consciemment sacrifiés... Et les PJ sont mêlés sans hasard (le Sparte s'est intégré à leur meute suite à l'épisode I) à ce simulacre de parade.

LA LÉGION DES DAMNÉS

C'est encore le Konkal qui a eu l'idée d'utiliser la Légion des Damnés pour frapper l'un des points faibles de la Ville Mouvement : le convoi de ravitaillement censé le rallier à mi-course (accompagné de l'aberrante colonie destinée à peupler Istan & Nople, comme déjà conquis dans l'esprit des Phéniciens). Le plan est pernicieux : en coupant le cordon qui relie les Croisés à Phénice et à l'arrière-front, en semblant menacer le stallite (ne serait-ce que de sa sinistre réputation), La Légion doit freiner Letho Gdanz, et le forcer à un compromettant demi-tour. Ce ne sera pas le cas (Le Bellatore sera intransigeant), mais avant même la bataille, une victoire est gagnée : Croisés et stratèges solaaariens sont déstabilisés, l'armée divisée et affaiblie, et un temps précieux est gagné pour les Istaniens et le Shankr.

LA PIERRE DE LUMIERE & OTHERO

On l'a vu, s'emparer de la Pierre de Lumière va être un des autres objectifs du Konkal. Le Sparte a décidé de traquer la Pierre en remontant à l'origine de sa cache : Othéro, l'architecte du Léviathan. Il va, comme avec la Légion, utiliser pour ce faire un élément extérieur. Ce sera cette fois des commandos de guérilleros istaniens, qui vont enchaîner de

dévastatrices opérations suicides. Ces frappes sporadiques sont le fait de Sombre-Fils visiblement renseignés sur les objectifs précis à atteindre. Othéro sera l'un de ces objectifs : il doit être enlevé, puis torturé jusqu'à ce qu'il révèle son secret.

La chance des PJ est que le Sparte n'a pu qu'improviser cette manœuvre, puisqu'il prend conscience assez tard de l'existence de la Pierre. Les PJ auront peut-être à ce moment une longueur d'avance sur le Konkal...

AFFAIBLIR LETHO. PROFITER DE L'ENVOL DU PHÉNIX ET LEURRER LES PJ

Le Sparte connaît le pouvoir de suggestions des mythes et des croyances, surtout pour une armée constituée de Célestes peu aguerris aux habitudes de l'Obscur. Il a compris à quel point la prophétie du Phénix pouvait lui être profitable pour prendre en douceur, officiellement, la tête de la Croisade. Il suffirait d'y placer un Commandore contaminé, Orso Vecress, ou le soi-disant Phénix... Un Phénix issu de cendres saturées d'Archessence Sombre...

La réalisation de son plan passe par plusieurs manœuvres, mais l'arme est toujours la même. Une arme d'une efficacité extraordinaire, rapide comme l'éclair, définitive comme la morsure du serpent, populaire et pourtant insidieuse : la rumeur. Celles qui vont parcourir la Ville Mouvement visent :

♦ à faire chuter le moral des troupes (mais là, le Sparte n'a que peu d'efforts à fournir). Et à orchestrer enfin la Rédemption des troupes pour les lier à jamais à l'Obscur. Au chapitre des rumeurs, les thèses rédemptrices des Horlas devraient avoir un beau succès... D'autant que la Garde des Purs orchestrera une épuration pour débarrasser la Ville Mouvement du Konkal. Bien des innocents y seront sacrifiés - bientôt sanctifiés ! La voie de la Rédemption pourra dès lors tenter bien des Croisés déboussolés... N'oublions pas qu'ils dé-

LA PUISSANCE DES TÉNÈBRES /3

couvrent pour la première fois le vrai visage de Sombre-Terre, en même temps que l'absence de Solaar;

♦ à discréditer Letho et L'Hermine et à faire vibrer un vent de fronde et de mutinerie (voir le paragraphe suivant);

♦ à mettre du coup en tête de proue le véritable envoyé de Solaar, le Phénix (contaminé à bon escient);

LETHO, ARTISAN DES TÉNÈBRES

L'impopularité de Letho et de L'Hermine va vite tenir de l'évidence.

L'Hermine, l'homme de l'ombre, est la proie de tous les fantasmes de haine, bouc émissaire idéal, d'autant qu'albinos - comme l'Urikan monstrueux ! Ses vêtements et sa peau immaculés ont une couleur considérée, dans l'Obscur, comme maléfique.

Letho, cantonné dans le Léviathan, inaccessible, ne s'offrant à sa foule qu'à de rares occasions, vite décrié pour ses décisions, est celui qui a conduit tous ces hommes à leur mort. " Que ne sommes-nous pas restés derrière les

hauts remparts de Phénice ! Qu'avons finalement à faire de ces inconnus de Nopéléens ! "

Le Sparte va placer sa diffamation machiavélique encore au-delà. Il joue sur d'autres terrains, dont celui de l'initiation, et il ira jusqu'à évoquer la probable acquisition du Bellatore aux forces des ténèbres ! Les PJ vont être la première cible de cette désinformation, une fois leur prestige de Croisés acquis.

Il faut garder à l'esprit que dès les premières minutes du scénario, les PJ se retrouvent en conflit avec des hommes de la Garde des Purs (en fait envoyés par le Commandore Orso Vecress)... Au courant, le Sparte n'aura de mal à transformer cet a priori en suspicion, et ce, toujours en parlant aux PJ avec un désinvolte détachement, en allure de légitime interrogation.

"Comment le Konkal a-t-il pu aussi aisément s'infiltrer dans la Croisade ? Comment Letho a-t-il pu commettre une aussi grossière erreur en laissant la Légion l'attaquer par l'arrière ? Et pourquoi ne pas avoir volé au secours des colons ? Comment peut-il être guidé par un albinos ? ! Comment Othéro a-t-il été enlevé, dans le Léviathan même, si

ce n'est avec la complicité du maître des lieux ? Pourquoi s'obstiner à soutenir un tel rythme de marche si ce n'est pour déposer, exsangue, la Ville Mouvement au pied des Istaniens ?"

Mais ce sont les initiés, en fin de parcours, qui vont être le plus beau secours du Sparte ! Le nouveau mentor des PJ, Aton Sumak, en réaction aux allégations du Sparte que lui confieront peut-être les joueurs, semblera dépassé par les pouvoirs de L'Élu et des enjeux qu'il ne comprend pas. Cela, sans atteindre sa détermination, lui fera peur. Le comble sera atteint lors de la rencontre avec L'Hermine, qui évoque sans sourciller une solution ultime qui ne laisserait aucun survivant, mais le bien triomphant !

Si jamais le Sparte réussit sa propagande, et qu'un instant les PJ sont persuadés que Letho est le bras du Shankr, au MJ d'en profiter ! Un tel moment arrivera sans doute vers les épisodes 8 ou 9, quand, de surcroît, un des PJ sera en passe de s'introniser Phénix à la place du Phénix... Si les PJ veulent s'en prendre à Letho, que le MJ entretienne la confusion, et laisse les PJ l'agresser... Le Sparte le fera de toute façon à leur place, laissant Letho inconscient jusqu'aux stallites Jumeaux.

L'AMBRE & LE RETOUR DE FLAMME

Ah, si Monsieur L'Ambre était de la partie ! Lui qui venait, après des mois d'intrigues, de percer le Konkal phénicien, considéré comme inexistant par la plupart des Maisons ! Lui qui en avait remonté la piste, comprenant ainsi son fonctionnement et son organisation, lui qui avait cerné qu'un traître se logeait dans l'entourage immédiat de Letho... L'Ambre avait surtout deviné que le Konkal pouvait systématiquement détourner à son avantage les moindres faiblesses de la Ville Mouvement. Ah, les PJ pourront pester de cette phrase sibylline qu'il leur livre : "Méfiez-vous du retour de flamme..." Pourtant, tout y est. Le Léviathan et la Ville Mouvement se

retournant contre le stallite géniteur ? Un retour de flamme. Le Phénix déstabilisant Letho ? Un retour de flamme. Le Sparte prévenant les PJ que L'Hermine pourrait sacrifier tous et chacun pour mener à bien son plan ? Un retour de flamme. Quelques jours avant le coup, peut-être fatal, qui allait à nouveau le faire disparaître du devant de la scène, Monsieur L'Ambre s'amusait du Soleil des Syrthes. C'était lors d'un de ces conciles des Maisons qu'il prisait si peu : "a-t-on jamais vu l'aube et le crépuscule ainsi réunis en une même image ? Le mal est la lueur et le bien son ombre... Bienheureux les aveugles le jour où Solaar s'éveillera !"

ISTAN & NOPLE

Après avoir endossé le masque de meneur de la Légion, celui du Sparte et d'Orso Vecress, l'ennemi va revêtir un dernier visage humain : celui du chef de guerre Istalien. Conscient que sa victoire n'est qu'une question d'heures, il prend le risque de dépêcher - sur l'ordre du Konkal - le meilleur de ses troupes en avant-garde pour ralentir d'autant la Croisade. Commandos discrets, rapides, fluides, ces hommes menés par des Sombre-Fils sont l'antithèse totale de la guerre que comptait mener Letho...

L'affrontement dans Istan et Nople sera du même tonneau. Otages en guise de



LA PUISSANCE DES TÉNÈBRES /4

boucliers humains, bâtisses, rues, ponts (autant de lieux inconnus des Croisés) piégés et minés, combattants en embuscade... Le chef de guerre va tout faire pour briser ce qui constitue la force de la Croisade : sa masse compacte est effectivement impossible à arrêter. Le rouleau compresseur va perdre beaucoup de son impact une fois les troupes dissoutes dans les méandres méconnus des stallites jumeaux.

Et puis il y a cette ultime carte, l'in-

fâme Shankréature nourrie des cadavres gorgés d'Archessence Sombre... Le lent ballet des fossoyeurs nourrissant la chose dépasse de loin l'imaginaire cauchemardesque des Phéniciens...

Que se passe-t-il exactement dans les Syrthes ? La guerre qu'Istan mène au nom du Konkal à Nople depuis des années a récemment basculé, grâce à l'arrivée de Shankréatures... Surtout à cause de l'une d'entre elles. Enorme, elle est comme composée d'êtres saturés d'ar-

chessence et réunis dans un conglomérat composite et contre nature. C'est cette chose qui s'en prend au Runka, l'affaiblissant d'heure en heure... Jusqu'à la nuit où le Runka sera prêt à recevoir le coup fatal : une frappe mortelle que le Shankr lui même doit donner, au point d'en quitter son refuge pour venir jusqu'à Istan & Nople ! La Roke aurait alors déjà un pied dans la tombe....

FACE AUX FORCES IMPOSSIBLES /1

I l va vous falloir, tout au long de l'aventure, mettre en scène des révélations, qu'elles soient le fait de rencontres des PJ avec des créatures ou des phénomènes runka ou shankr, ou bien de confidences ou d'attitudes des principaux PNJ (principalement Aton, Letho et L'Hermine). Pour ne pas déflorer le thème de Dark Earth, il est préférable d'éviter d'en révéler tous ses secrets. Certains d'entre eux pourront être découverts par les PJ à l'occasion de la Croisade, mais d'autres se doivent de ne pas être encore dévoilés. Le récapitulatif qui suit vous permettra de bien gérer cet aspect essentiel du jeu, si vous avez choisi l'option (recommandée) d'une initiation progressive des personnages et du respect du calendrier des révélations.

Au fil de la campagne, les personnages-joueurs vont comprendre certains mécanismes liés à l'Archessence Runka ou Shankr. Ils vont au moins avoir confirmation de leurs éventuels soupçons :

Les "créatures de l'Obscur", autrement dit les Shankréatures, sont bien plus connues des autorités phéniciennes que ce qu'on a bien voulu faire croire aux PJ (l'autarcie du stallite expliquant cela). Il suffit de voir la réaction de Letho ou des Prôneurs face à leurs agressions pour le comprendre. On envoie les Croisés au front, mais on veille bien à ne pas trop s'en approcher soi-même, pour s'épargner l'obscur contamination. Il arrivera même à la Garde des Purs, plus ou moins discrètement, d'éliminer les fantassins

trop gravement ou ostensiblement contaminés à la suite d'un contact avec des Shankréatures.

L'Archessence Sombre est également une notion connue, des Prôneurs comme de l'Initié et de l'Elu, bien sûr. L'Initié, Aton, incitera régulièrement les PJ à se montrer extrêmement prudents vis à vis de ce fléau. Il sait que la maladie de l'Obscur se transmet par l'intermédiaire d'une sorte de liquide noir et visqueux qui, en partie, coule dans les veines des créatures maudites. Quand il aura atteint, vis à vis des PJ, un degré de confiance suffisamment solide, il les mettra au courant de l'existence de ce mode de contamination.

Il est également des phénomènes que

les PJ constateront, sans nécessairement recevoir d'explications. A eux de les percevoir... et de les imaginer !

LA PIERRE DE LUMIERE

Elle ne sera pas dévoilée immédiatement aux PJ (c'est l'une des clefs de la campagne). En revanche, ces derniers constateront peut-être son influence, surtout lorsqu'ils évolueront à l'intérieur du Léviathan, dans un rayon de dix mètres autour de la pierre. Cette influence est subtile. Protégée à l'intérieur de sa coquille de métal, la Pierre de Lumière ne purifie pas les corps contaminés (voir plus loin). En revanche, elle influe sur les esprits. Pourquoi est-elle recouverte d'une gangue ? La raison est simple : par souci de discrétion et de sécurité. Il ne faudrait effectivement pas longtemps aux agents du Shankr pour la repérer si elle voyageait sans la moindre dissimulation, en l'occurrence cette coquille métallique qui réduit son rayonnement et donc sa détection. De plus, cela pourrait constituer un danger pour quiconque hormis l'Elu, la formidable énergie émanant de cette gemme pouvant gravement brûler ou même tuer les êtres humains.

L'EMPRISE MENTALE DE LA PIERRE

Depuis le début de la Croisade, donc, Letho subit l'emprise mentale de la pierre. L'Hermine aussi, mais on pourrait ajouter "depuis toujours". En tant qu'Elu, il est totalement dévoué aux forces Runkas, au point de n'attacher que peu d'importance à la vie humaine. Letho Gdanz se comportera de plus en plus comme l'Hermine, n'hésitant pas à sacrifier des hommes pour le bien de la mission.

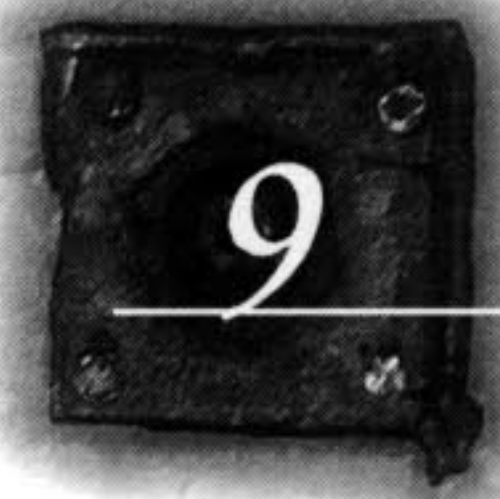
POUR LE MENEUR DE JEU

Au départ de la Croisade, les PJ ne devraient a priori pas en être encore au stade d'Initié. La Révélation, ceci dit, a certainement déjà eu lieu pour eux, surtout s'ils ont joué le scénario Nation Marcheur fourni avec le supplément "Les Marcheurs". Depuis leurs débuts, les PJ ont appris de plus en plus de choses concernant les aspects mystico-cosmogoniques de Sombre-Terre. Au cours de cette campagne, leur initiation va s'accélérer comme jamais. Les personnages vont, en effet, être confrontés à des manifestations flagrantes du Shankr... et du Runka istano-nopéléen, s'impliquant même dans la survie ou la disparition de ce dernier.

A l'issue de la Croisade, si Solaar leur a prêté vie, ils devraient donc être mûrs pour devenir des Initiés et choisir une Maison. Les révélations qui seront faites aux PJ au fil des épisodes de la campagne leur

permettront d'en apprendre bien plus que jusqu'à présent sur les mystères qui les entourent. Ces révélations constituant en définitive l'une de leurs seules véritables gratifications... Ce n'est certes pas la gloriole militaire fugace, surtout qu'elle est accompagnée d'une monstrueuse moisson des âmes, qui contentera les personnages...

Si vos PJ sont déjà Initiés, cela ne pose pas de problèmes insurmontables. Ils sont de toute façon enrôlés de force dans cette Croisade. La différence principale provient du fait qu'Aton se permettra de leur parler plus franchement que s'ils n'étaient que Révélés. Quant à L'Hermine, lui aussi s'adressera à eux de manière plus directe. Mais uniquement à partir de l'avant dernier épisode, le temps, pour vous, de faire progressivement peser de lourds soupçons à son égard (le Sparte est rusé !).



FACE AUX FORCES IMPOSSIBLES /2

Ce trait de caractère s'affirmera d'autant plus que la Ville Mouvement se rapprochera de son but. Des personnages comme Orso Vecress subissent aussi cette influence, mais elle ne se traduit pas de la même manière. Orso étant contaminé par L'Archessence Sombre, il a tendance à agir pour le Shankr, mais le rayonnement invisible de la pierre l'affecte malgré tout. C'est ce qui explique qu'il soit en proie à tant de contradictions internes et de remords.

Les PJ eux-mêmes, enfin, ressentiront les effets de la pierre. Quand ils seront à bord du Leviathan, à moins de dix mètres de la pierre, vous devrez leur décrire une étrange et éphémère sensation d'attraction vers l'est – ce qui pourra d'autant plus prêter à confusion qu'ils ont entendu parler des réfugiés et créatures issues de l'est, et qu'ils pourront ainsi croire à un Appel de l'Obscur. En plus de cela, les PJ, toujours du fait de cette pierre, se sentiront par moment anormalement forts dans leur tête et leur convictions, les horreurs connues au cours de la croisade étant soudain réduites à l'état de détail insignifiant. Cette troublante émotion s'atténuera jusqu'à disparaître quand ils quitteront le Léviathan. Gageons que bien des questions et bien des hypothèses alimenteront alors les conversations.

Si un PJ contaminé par l'Archessence Sombre (cela peut arriver !) s'approche de la pierre enveloppée de sa gangue, la perception induite sera sensiblement différente. A l'instar d'Orso Vecress, le PJ se sentira très mal à l'aise, voire un peu faible. Et pourtant, il ressentira lui-aussi une forte attraction vers l'est ainsi qu'un dédain, fugace heureusement, pour les vies des "trouffions de base". Ces descriptions vont bien sûr troubler et sans doute inquiéter les joueurs, mais cela les mettra dans une situation de doute très intéressante au moment de faire le choix crucial, exposé lors de l'ultime épisode de la campagne.

Quand la pierre est finalement sortie de sa gangue, c'est une toute autre histoire qui commence ! Cette fois, son rayonnement purificateur exprimera sa plénitude. La scène finale, au cours de laquelle l'Elu se "chargera" d'énergie avant de la transférer au Runka malade sera particulièrement spectaculaire, même si

les PJ n'en comprendront pas forcément tous les tenants et aboutissants.

CE QU'IL NE FAUT PAS DIRE :

Vous devez absolument éviter de mentionner la présence du Shankr en tant que tel, même si les PJ en connaissent ses serviteurs. Si son existence ne fait aucun doute, sa présence sur Sombre-Terre n'a pas encore été prouvée, et n'est d'ailleurs toujours pas soupçonnée. L'inévitable mouvement de panique au sein des Maisons qu'entraînera une telle découverte n'est pas encore venu. Le fait qu'il y ait des Shankréatures ne signifie pas, dans la tête des Initiés et de l'Elu en tout cas, qu'un Seigneur Shankr se terre sur notre planète. Le point de vue d'Aton et de l'Hermine est le suivant : Les Runkas ont banni les Shankr de la planète, au prix d'un affaiblissement considérable. Depuis le Cataclysme, l'Archessence Shankr est à nouveau présente sur Sombre-Terre, contaminant des êtres qui cherchent à affaiblir les Runkas afin de favoriser la venue sur le monde de leur maître, le "Seigneur des Ténèbres".

De même, il est préférable de rester discret sur la condition exacte du Runka. Les PJ constateront que ce dernier est affaibli, et que l'Hermine va le revigorer par un transfert d'une faramineuse énergie empruntée à la Pierre de Lumière. Mais ils ne pourront en aucun cas comprendre la manière dont le Shankr s'y est pris pour aggraver le Runka istano-nopéléen. L'Elu lui-même ne le sait pas, comprenant simplement que le Runka est affaibli par l'énorme créature du chapitre final.

La tactique du Shankr, en réalité, est la suivante : sachant bien qu'il est le seul à pouvoir tuer un Runka, ses fidèles Shankréatures pouvant au mieux affaiblir son aura de protection, le Shankr va se servir de son plus puissant fidèle : la Shankréature Supérieure, à laquelle sont opposés les Croisés lors du dantesque final. Lorsque la croisade atteint le stallite jumeau, l'immense Shankréature a déjà considérablement affaibli les défenses énergétiques qui entourent le Tombeau à Rêve du Runka. Si elle parvient à les diminuer encore un peu - tout va dépendre de l'action des PJ -, elle offrira un passage direct au Shankr, qui pourra s'approcher

du Runka endormi et l'anéantir, plongeant la région dans les ténèbres éternelles.

Enfin, vous pouvez décrire les effets de la purification, mais n'en expliquez pas le mécanisme aux PJ. Le meilleur moyen de se la représenter est l'image "matière - antimatière". La purification fonctionne exactement selon ce principe, les deux énergies se désintégrant en entrant en contact l'une avec l'autre tout comme s'annihilent matière et antimatière. Il est peu probable, néanmoins, que les PJ le comprennent immédiatement.

FINAL

Lors de la scène finale dans le gouffre, les PJ, l'Hermine, et sans doute le Sparte, vont donc s'approcher du Runka, et plus particulièrement du Tombeau à Rêve, progressant en pleine zone d'aura runka. Il faut savoir qu'un personnage contaminé par l'Archessence Sombre voit une partie de ses organes se teinter de cette Archessence Shankr, que ce soit à l'intérieur de certaines veines, sur des parties de sa peau, etc. Soumis à une forte influence d'aura Runka, ou directement d'une pierre runka, les parties teintées d'Archessence Sombre sont purement et simplement désintégrées... Tout comme l'énergie Runka équivalente. Il est évident qu'une Shankréature trop fortement contaminée est détruite, car son corps, désintégré au contact de l'énergie runka, ne lui permet plus de survivre. Mais un être faiblement contaminé, comme le Sparte, peut survivre dans une telle zone, même s'il serait probablement grièvement brûlé.

Nous parlons là d'une forte aura Runka, entourant un Tombeau à Rêves traditionnel. Mais celui d'Istan et Nople, on l'a dit, a été très affaibli par la surpuissante Shankréature. Le Sparte ne ressentira donc que des nausées en s'en approchant, se montrant, tout au plus, fiévreux et mal à l'aise. Sa tentative de contamination, grâce à sa botte secrète de l'œil de verre, a donc de grandes chances de réussir.

Pour conclure, gardez à l'esprit que l'Archessence Runka n'est en aucun cas supérieure à l'Archessence Shankr. Toutes deux constituent les pôles opposés d'un spectre énergétique.

LES SÉIDES DE NAH

La nouvelle a fait le tour de la cité en quelques heures : le stallite de Nah vient de promettre des renforts, deux mille hommes, peut-être plus ! Les hommes de Nah rallieront la Ville Mouvement en route : l'enthousiasme est à son comble. Mais l'attente, auréolée du mystère qui entoure les Séides, va être l'arlésienne de la Croisade. Viendront-ils ? Seront-ils si nombreux ? Et si c'était une invention ? Et si, pire, c'était une manœuvre ennemie ?

C'est comme un conte qu'on s'obstine à raconter aux enfants alors qu'ils n'y croient plus. Après des semaines d'attente, les hommes de Nah ne seront toujours pas là. La Garde des Purs aura eu beau répéter la nouvelle, fêter des messagers apportant la promesse, rien n'y fait, ils ne sont pas là. Oh pourtant, une fois, on a bien entendu dire qu'ils arrivaient, à cinq mille ! Une autre fois, c'était à dos d'oliphants - nul ne sait ce qu'est un oliphant, mais le bruit avait fait forte impression. Un Prôneur racontait même que la lumière se déplaçait avec eux... Foutaises, oui !

Voilà à peu près comment, au fur et à mesure des épisodes, vous devrez entretenir l'espoir de cette arrivée toujours imminente. C'est aux portes d'Istan et Nople, alors que les Croisés seront exsangues, qu'il vous faudra prendre une décision : faire ou non arriver les Séides de Nah pour le combat final. Leur absence serait une bonne morale à l'histoire... Leur venue une belle image :

"Un immense cri s'éleva des Croisés"

"Devant nous, enfin, se dressait l'aboutissement de tant de peines... Deux promontoires face à face, si petits, en ruines, mais fourmillant - on le présentait - de dangers. Nous étions tous abattus d'une si piètre architecture. Tous, nous étions désolés d'avoir tant combattu pour si peu, et tous nous avions la certitude que notre mort aurait lieu dans ce bout du monde déchu. Déjà, le puits de lumière s'estompait dans le gouffre. La lumière disparaissait par instant, pour réapparaître plus faible, et ces intermittences sinistres de Solaar empêchaient le Commandore d'annoncer la charge..."

"Et puis il y eut ce cor... Une sonnerie étrangère, fluide et espiègle. L'armée,

d'un seul geste, se tourna. Sur la colline s'avançaient cinq cents hommes en armures d'or. Les Séides de Nah ! Un immense cri de joie s'éleva des Croisés, parcourant chaque gorge, chaque corps, comme l'onde frissonnante d'un rayon de soleil."

DES SÉIDES AUX ALLURES DE DEMI-DIEUX

Ils sont presque deux cents guerriers, dont vingt fiers patriarches, aux armures éclatantes, parcourues de reflets et d'éclats d'or, armés de double-lame qu'ils manipulent comme des éclairs. Ils sont casqués de sculptures, riches oeuvres d'art évoquant aigles, chats, lynx, cerbères et faucons, animaux mythiques issus de leur culture empreinte du passé... Autour d'eux s'agitent trois cents glabres esclaves. Certains traînent un char de songe dans lequel a pris place un patriarche aux attributs pharaoniques. Des esclaves, robustes et eux aussi armés, semblent comprendre les ordres des Séides, pourtant simplement émis du regard ou d'un hochement de tête.

L'aspect irréel de la troupe est renforcé par d'étranges coutumes issues de Solaria : narguilés finement ouvragés, nourritures inconnues, chants magnifiques... Autant de détails, de richesses, qui trancheront avec la rugosité et le délabrement de la Ville Mouvement. Mais surtout, des Séides au majestueux silence se dégagent une force et une confiance inébranlables. Le moral des Croisés s'en emporte comme jamais.

UN RESSORT POUR LE SCÉNARIO

Voilà donc les hommes de Nah, cinq cents tout au plus, en comptant les es-

claves. En tant que MJ, vous disposez de plusieurs options. Tout d'abord, dans un scénario déjà complexe, vous pouvez décider ne pas utiliser cette ressource supplémentaire (il faut donc ne jamais parler des hommes de Nah, et soustraire les rumeurs les concernant des récapitulatifs). A vous de voir si vous vous sentez capable de maîtriser cette donnée supplémentaire.

Seconde option, vous installez la rumeur, mais ne faites jamais apparaître la caravane de Nah : une trahison qui renforcera par la suite l'aura sulfureuse du stallite de Solaria. Cette absence peut aussi passer pour une manipulation de Letho...

Troisième choix : les hommes de Nah arrivent in extremis, le temps d'un Deus Ex Machina bien utile si la Ville Mouvement a été décimée. C'est symboliquement une bonne affaire : l'humanité entière semblera à cet instant se lever en rempart contre l'Obscur !

En quatrième voie, nous vous proposons un coup légèrement retors. Les hommes de Nah rallient bien la Croisade, chargent avec elle dans les ruelles dévastées d'Istan & Nople, jusqu'à ce que les affrontements s'entament... Là, les Séides vont révéler leurs vrais visages, celui - une fois de plus - du Konkal. Un coup de poignard dans le dos en rebondissement supplémentaire. L'explication ? Une contamination dans l'Obscur, une attaque d'une maraude qui aura pris la place des Séides, profitant des masques et de la barrière de la langue pour instruire l'usurpation.

Faites votre choix !

Note : Les Caractéristiques des hommes de Nah se trouvent aux pages 30 et 31 de la Campagne.

MATRICE / 1

La belle rigueur de l'armée phénicienne, telle que nous venons de vous la décrire, est un idéal que les Commandores auront bien du mal à maintenir... Voici en quelque sorte la véritable description de la Croisade : une série de situations dont vous pouvez vous inspirer pour mettre en scène la vie de la Ville Mouvement. Nous avons tenté de tenir compte du délabrement progressif du moral et du matériel : toutes ces saynètes sont présentées de façon à progressivement faire empirer l'ambiance. Le moment principal de fracture, de basculement vers un quotidien de cauchemar, se situe à la fin de l'épisode 5 (soit après l'attaque de la Légion des Damnés et l'abattement du cyclone sur la colonne).

A LA SOUPE !

S'il est un moment qui ritualise la vie des Croisés, c'est bien la soupe. Il y a un repas chaud par jour, servi le soir : on voit alors de longues queues se former autour des chaudrons-carioles des Nourrisseurs. Dans les marmites, un rata certes chaud, plus ou moins épais, dont on devine que les épices sont là pour masquer le manque de fraîcheur et de goût véritable. Mieux vaut être servi parmi les derniers si on veut croiser un des bouts de barbaque qui traîne dans le fond... au risque de ne rien avoir. C'est qu'on ne peut pas vraiment parler d'abondance : à cette tambouille, s'ajoute la ration du lendemain, qui sera mangée en marche (un pain de ruego, un bout de viande boucanée... au début). Faut avoir de la discipline pour ne pas la dévorer le soir même.

La Ville Mouvement va connaître des disettes : au mécontentement des hommes quand, à la qualité et à la quantité, s'ajouteront les débordements dus à une faim tenace. D'engueulades autour du chaudron, on passera à des rixes, entre Croisés, puis avec les Nourrisseurs. La loi du plus fort pourra s'imposer, si les Flambeaux n'y prennent garde, dans les meutes : les plus faibles se devant de livrer leurs rations. De véritables émeutes peuvent également avoir lieu lors de ces distributions. Les Nourrisseurs auront aussi à défendre le bétail de trait dont ils s'occupent, et qui semblera par moment mieux servi que les hommes.

LA MIGRATION DES RATS

Dans ce contexte, les innombrables rats qui suivent la Ville Mouvement pourront

passer à un moment ou un autre pour une bénédiction. N'hésitez pas à régulièrement les mettre en scène. Ils se promènent sur les Croisés endormis. Ils poussent l'audace à chiper la bouffe dans les écuelles. Ils se baladent, après les combats, dans les charniers, repus des cadavres en décomposition. Porteurs possibles d'épidémies, les rats sont nonchalamment chassés par les Croisés : ça en devient un jeu, en jetant son coutelas, d'un coup de botte, de les tuer. La faim aidant, les plus habiles à ce jeu les traqueront autrement plus sérieusement.

BARRICADES & TOURS DE GARDE.

A chaque arrêt de la Ville, des pieux de basalte transportés dans certains chars d'amertume sont disposés aux alentours des bivouacs, alors que les Cohortes creusent de profondes tranchées - à la fois pour évacuer les pluies possibles et pour se protéger d'éventuels animaux en maraude. Ce rempart profite de la disposition des vaisseaux et des chars, et de la couronne de lumières créée par les feux de camps. Ceux-ci sont placés en périphérie du campement, le cœur de la Ville Mouvement à l'arrêt étant nettement moins éclairé.

Les PJ auront le droit, comme les autres, à leurs tours de garde. Ces derniers font l'objet d'intenses tractations (en lux les premiers jours, puis uniquement en nourriture), pour s'éviter ces longues heures de veille qui font suite à d'épuisantes journées. Creuser les tranchées est tout aussi pénible : on en est boueux jusqu'à la tête, ce qui vaut d'inévitables remontrances de la part des Flambeaux et des Purs.

L'APPEL

Tous les soirs, Commandores, Ardents et Flambeaux procèdent à un appel. L'information remonte de meute en cohorte en phalange... Il y aura les premiers jours quelque chose d'incongru dans cet appel : leur Flambeau n'aura pas quitté les PJ d'un pouce, et le voir hurler leur nom à quelques centimètres de leurs tympans devrait passer pour une belle aberration. Mais c'est après la bataille et pour endiguer les désertions que le système est valide : de grotesque, la cérémonie passera au sinistre. Evidemment, sécher l'appel est interdit et sanctionné.

BEUVERIES

Cela peut surprendre au premier abord, mais les cales du Léviathan contiennent pas mal de tonneaux d'alcool de ruego, une gnôle particulièrement sévère. Nulle bonté d'âme derrière ça : les puissants savent à quel point l'alcool peut faire tenir les hommes dans l'épreuve, si ce n'est pour les motiver, au moins pour qu'ils ne craquent pas. De même, une courte rasade avant les combats est censée mettre du cœur au ventre... Lors des moments les plus pénibles, les dames-jeannes tourneront de Croisé en Croisé de façon presque permanente. De quoi reposer les inconscients tourmentés... Le soir, autour du feu, ça vire vite à la beuverie, surtout que l'ambiance est au viril : ce sont de vrais défis à savoir qui s'écroulera le dernier. Qu'on gagne ou qu'on perde, qu'importe, puisque on s'écroule, ailleurs.

Attention : l'alcool ne coule quand même pas à volonté, et ce sont les Flambeaux qui jugent si leurs hommes le méritent ou non (il faudrait pour quoti-

MATRICE /2

LE DÉFI DE BEUVERIE

Les règles, très simples au demeurant, mettront de l'ambiance autour de votre table, au fur et à mesure que les quantités absorbées se feront litres et qu'il faudra désigner le champion du jour.

Au début, chaque participant commence par boire une bonne rasade d'alcool de rieg (soit environ une demie gourde, près d'un demi-litre !). Le personnage doit immédiatement effectuer un test de Résistance + Endurer. Le seuil de réussite est fixé à 2 pour cette mise en condition. Si le PJ réussit

le test, il peut continuer à boire. S'il échoue, il s'effondre et s'endort sur place.

Pour chaque rasade supplémentaire, on procède au même test, mais le seuil est augmenté d'une réussite, passant donc à 3 pour la deuxième rasade, à 4 pour la troisième, etc. Dès qu'un personnage échoue, il rejoint les rangs des ronfleurs. Le dernier personnage à réussir son test de Résistance + Endurer au seuil requis est le vainqueur peu glorieux de ce défi d'ivrognes.

diennement contenter tant d'hommes des citernes entières : la distribution d'alcool est une fête ou un soutien attendu). Et la méthode a son revers de médaille : de nombreuses bastonnades ont lieu une fois les Croisés ivres... Les Nourrisseurs finiront de toute façon par réquisitionner l'alcool pour les besoins des infirmeries de campagne.

CHANSONS & CHANTS DE GUERRE

"Allons, marchons, les gueux ! Partons vers d'autres cieux, Ripaille ou ventre creux, Cela importe peu. Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu..." Les chants de marche et de guerre vont être monnaie courante : ils vident les esprits, ils scandent la marche et sont censés unir la meute... N'hésitez donc pas à truffer la croisade de ces refrains. Des chants religieux peuvent aussi être entonnés, lors des cérémonies funéraires ou de grandes messes revigorantes... Et puis le soir, ce sont des chansonnettes des faubourgs de Phénice qui peuvent résonner dans les coeurs. Un PNJ (ou un PJ) doué pour la rime peut accéder à une belle popularité en tenant une chronique chantée de la Croisade. Mais attention : les militaires veillent, et des chansons peuvent être interdites si elles sont trop subversives ou si elles manquent de respect envers les chefs. Le chant officiel, un Kyrie que les Croisés

se doivent de connaître et de chanter en coeur, a été composé par Letho Gdanz en personne. En voici les paroles.

*" Allons, marchons, les gueux !
Partons vers d'autres cieux,
Ripaille ou ventre creux,
Cela importe peu.
Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu. "*

*" Le chemin est rugueux,
Les ennemis, nombreux,
Mais rien ne nous émeut
Ni l'Obscur ni le Feu.
Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu. "*

*" Si nous n'avons qu'un voeu,
C'est bien d'être de ceux
Qui, du stallite des pieux,
Bouteront les Ténébreux.
Kyrie Eleison, Solaar est notre Dieu. "*

DORMIR

On dort à même le sol, qu'il soit trempé ou non, dans un froid persistant que les couvertures et les bâches qui font office de tentes individuelles ont du mal à arrêter (plusieurs Croisés les abandonneront, préférant se serrer les uns contre les autres pour profiter de la chaleur humaine). On l'a vu, les feux de camps font office de rempart de lumières à la périphérie du campement, et il n'y a pas assez de combustible pour réchauffer chaque meute. Pas facile non plus de fermer l'oeil dans le brouhaha

des troupes (la fatigue aide bien quand même). Les Croisés ont aussi pris l'habitude de s'endormir sur leur paquetage, pour éviter que rats ou voleurs ne s'emparent des rations de nourriture... (ce qui peut arriver aux PJ négligents). Quelques vastes ruines, héritées de l'Avant, viendront certains soirs améliorer les conditions de sommeil. La Ville Mouvement pourra aussi dresser le campement au pied d'un monastère bleu ou d'un antique luciphore tombé en désuétude...

L'EMPRISE DE LA CRASSE

Si les gradés seront attentifs les premières semaines à la propreté des uniformes et des soldats, l'exigence ne pourra être de mise bien longtemps. Irrémédiablement, les uniformes se détériorent, les gueules se font barbares et chevelues. Les Croisés ne disposent que d'une seule tenue, qui doit leur faire quatre mois, et n'ont pas de point d'eau où se laver... Les odeurs suivent et tout ce petit monde va finir par puer autant qu'un yack. Seuls les Purs maintiendront un simulacre de prestance...

"La Croisade de La Ville Mouvement" est d'ailleurs emplie d'odeurs : celle lassante et rebutante de la tambouille, celle inoubliable des charniers (que ce soit après la bataille ou avec les Urikans), celle du feu et des immolations, mais celles aussi de la terre humide et des grands espaces, inconnues des Célestes. Le Léviathan est, lui aussi, plein d'essences particulières, renfermées dans la carcasse de métal. Les émanations du Shankr ont aussi leurs particularités : Shankréatures et Algues Tueuses puent littéralement la mort.

LATRINES

A chaque arrêt, il faut creuser les latrines, une immense fosse au bord de laquelle se relayent les Croisés pour pisser et chier. Légèrement mises à l'écart (mais contenue dans les remparts de fortune), selon le vent (en espérant qu'il ne tourne pas la nuit durant), les latrines sont une peste qui vire au âcre tellement elle est forte... Il

MATRICE /3

n'est pas rare de voir des malheureux dérapper dans la fosse, ne serait-ce qu'en la recouvrant de terre au fur et à mesure de la nuit. Humiliation suprême : y être jeté un soir de beuverie...

LES RENCONTRES

La Ville Mouvement peut croiser la route de pas mal de monde - on ne voit qu'elle dans l'Obscur. Il peut s'agir d'adaptés, de tribus nomades, de réfugiés fuyant, hargards, Istan... Il y a là quelques scènes à générer, un soir de garde par exemple pour les PJ. Une série d'ombres qui se profile, l'alerte est donnée et la rencontre vire au massacre. La présence de femmes dans la caravane peut encore plus faire dégénérer la situation, à moins que les PJ n'arrivent à s'affirmer...

Le long de la route, vous pouvez aussi disposer de ces signes que l'Obscur affectionne tant : des ossements humains, des restes rongés d'équipements de Marcheurs et ainsi de suite.

LÉVIATHAN ET CHARS

La Ville Mouvement a une pulsation, un cœur qui bat plus ou moins vite selon l'allure des troupes : c'est la soufflerie du Léviathan. Elle est comme le bruit de pas d'un géant, et les halètements de la machinerie vont devenir si familiers que si, d'un coup, ils s'arrêtaient, ce sont des milliers d'hommes qui suspendraient leur marche, figés dans l'inquiétude. Au-delà le Léviathan, juggernauts, chars d'amer-

tumes, percevents, brisants et caravelles peuvent servir à nourrir pas mal de moments : ils s'embourbent, il faut alors les déloger; les bêtes de trait peuvent s'emballer, fonçant en aveugle sur une meute; un canon, un ballot peut se détacher, s'écroulant de façon tout

aussi meurtrière. Dans ce dernier cas, on verra le Croisé en charge du vaisseau être sévèrement sanctionné, et ce même si - par exemple - il a malgré tout réussi à éviter la catastrophe. Bref, il n'est pas rare de voir quelqu'un coincé sous l'une

des machines, hurlant à la mort... Il faut aussi voir le travail des Bâtisseurs, plaçant devant les vaisseaux les charges et les mines qui vont permettre de faire disparaître les obstacles : un travail à haut risque (les explosifs ne sont guère sûrs, les éclats peuvent être dévastateurs etc.).

MARCHES FORCÉES

Pour calmer et mater les esprits, ou parce qu'il est grand temps d'arriver à Istan & Nople, vous pouvez faire vivre la Croisade au rythme d'une marche forcée. Le signe annonciateur en est l'accélération de la rythmique du Léviathan. Plusieurs jours durant, il n'y a pas de bivouac installé, juste une heure ou deux de sommeil accordées... On mange alors froid, on ne sent plus son corps, on voit ses compagnons s'écrouler de fatigue, piétinés par la suite, jusqu'à ce que quelqu'un se décide à jeter le malheureux dans une caravelle - " ah non, lui c'est pas la peine, il est mort... "

LES ABANDONS

Les blessés vont poser un problème aux Commandores, suite à la Bataille et aux escarmouches. Que faire de ceux qui ne peuvent plus marcher ou de ceux qui ralentiraient la bonne marche de la Croisade ? Les placer dans les chariots qui se vident alors que Ville avance ? - On les réserve aux armes récupérées. A plusieurs reprises, on pourra donc voir l'armée abandonner, dans des ruines, une caverne, un monastère, ces contingents de laissés pour compte...

HORLAS & PRONEURS : LES RAISONS DE TENIR

Régulièrement, les PJ pourront assister aux harangues de la centaine de soldats-prôneurs disséminés dans les troupes. Ils réconfortent, ils expliquent l'étrange volonté de Solaar, ils donnent du sens aux sacrifices, ils distribuent les absolutions... On voit des Croisés se lever à leur approche, parfois esquissant le geste de les frapper, d'autres fois, l'un se jette à leurs pieds et se met à sangloter ner-

veusement. Les Prôneurs sont des confidents, ceux à qui on peut confier sa détresse et sa folie. Ils ont en tout cas forts à faire : plus on approchera de Nople, plus des idées et des tentations Horlas se feront communes (les Horlas prônent la Rédemption, et considèrent que l'homme n'a pas sa place sur Sombre Terre - ils sont assez proches du Konkal). Les Horlas sont presque invisibles : ils ont si peu à faire pour prêcher le renoncement et le désespoir... Bien des Croisés s'approprient ce discours en ignorant l'origine.

SUICIDES & IMMOLATIONS

A la recherche du bonheur ou du salut, en quête d'un abrègement de leurs souffrances, certains Croisés en viendront à se suicider. Les officiers, les Prôneurs feront tout pour endiguer ce qui peut devenir un phénomène viral... L'influence de la pensée Horla se fait donc bien ressentir (surtout sur la fin de la campagne) et les prosélytes dévoués à la secte iront jusqu'à "promouvoir" l'immolation. Un brasier bref, comme une lueur, qui annonce l'incendie des âmes... Le meneur peut ainsi conclure la descente aux enfers, puis l'adhésion aux dogmes Horlas d'un des PNJ qu'il aura pris le temps de mettre en scène. Ces histoires de suicides peuvent aussi, à l'occasion, devenir une couverture efficace pour maquiller un crime.

CULTE DU CHEF ET DU GUERRIER

A l'opposé de ces idées, la Croisade s'anime d'un véritable culte du chef et du guerrier. Letho Gdanz, les Commandores (et surtout la Baronne Cascatelle qui, contre toute attente, a les guerriers les plus dévoués à sa cause) en sont les premiers bénéficiaires. Mais dans chaque troupe, les vrais guerriers sont reconnus, et des codes d'honneurs se dessinent (au point par exemple de ne pas regretter l'absence d'armes à feu : "c'est à l'épée qu'on combat"). Les plus valeureux de ces meneurs accèdent d'ailleurs rapidement aux places de Flambeaux laissées vacantes par les combats, et il n'est

MATRICE / 4

pas rare de voir des officiers démis de leurs fonctions au profit d'un soldat plus charismatique... Ce culte du guerrier impose ses règles : achever les blessés, avoir le courage de se tuer si on se sait "touché par les ténèbres" etc.

LA PLACE DES FEMMES

Un bon dixième des Croisés sont des femmes. Ni cantinières, ni infirmières (ce sont là des postes dévoués aux Nourrisseurs), elles sont bien l'égal des hommes, si ce n'est que les rapports de forces sont parfois à leur désavantage... Des histoires d'amours, des jalousies, des tensions naissent évidemment de cette présence. Certaines de ces romances sont belles à en pleurer, d'autres moments sont vils, mesquins, petits : un bon réservoir d'histoires pour le Meneur.

LES FOUINEURS (DÉSERTIONS)

La grande majorité des Croisés a été recrutée, par un consentement inconséquent ou de force, parmi les Fouineurs de la Première Marche. L'encadrement disciplinaire ne convient pas à tous, l'avancée dans l'Obscur est loin de l'aventure racontée à Phénice, et la sensation d'avoir été floué, méprisable chair à charnier, en étreindra plus d'un... Le mépris - ancestral - des Gardiens du Feu envers la Fouine ne viendra rien arranger... Il peut être intéressant pour le meneur de maintenir dans la Ville Mouvement le vieux clivage phénicien : les Fouineurs n'ont pas la langue dans leur poche, les Purs ont la main lourde... Le paroxysme de cette confrontation a lieu lors des tentatives de désertion. Impitoyablement, les Purs traquent les fuyards et tentent de les ramener : les "traîtres" sont alors crucifiés devant tous. Les officiers n'hésitent pas à rappeler à chacun d'autres vérités : hors de la Ville Mouvement, l'Obscur règne et rattrapera de toute façon les déserteurs (ils n'hésitent pas à en rajouter dans les descriptions presque mythologiques). Et surtout : il est inutile de croire qu'on peut rentrer dans Phénice alors qu'on a sur la main le Soleil des Syrthes.

TENSIONS & DÉRAPAGES

On le voit les tensions qui animent la Croisade et les PNJ que vous inventerez sont très nombreuses. Dans la folie de la guerre, grâce au dissimulateur Obscur, grâce à une loi du silence qui rejoint celle du plus fort, bien des comptes meurtriers vont se régler. Il faut bien comprendre à quel point la haine et l'honneur, la violence et la rage, sont exacerbés par les conditions de vie. Les raisons des vendettas et des crimes qui peuvent avoir lieu sembleront certaines fois ridicules. Parfois, cela semblera juste.

Après la furie, l'explosion de violence, de la bataille contre la Légion des Damnés, la folie va s'ajouter à ces tensions. Ils sont de plus en plus nombreux, ceux qui divaguent, ceux qui se réfugient dans des obsessions qui leur permettent de tenir, ceux qui craquent et perdent pied. Le carcan militaire ne fera que se resserrer pour tenir dans les limites du raisonnable tous ces traumatismes.

LES CALES DU LÉVIATHAN

Pour régler quelques uns de ces conflits, pour ne pas laisser impunis les débordements les plus flagrants, Purs et Officiers disposent d'une prison : les cales du Léviathan, où les fortes têtes s'épuisent à ramer pour faire avancer l'énorme vaisseau amiral. L'endroit est considéré comme infernal : peu de gens en sont ressortis - épuisés de toute façon, souvent trop faibles pour pouvoir parler -, mais ça a suffi pour créer une peur bleue d'une telle condamnation.

APRES LES BATAILLES

Parmi les râles et les gémissements, le ballet des Nourrisseurs s'entament. Ils sont accompagnés par des Purs, qui ont la sinistre mission d'achever ceux qui de toute façon mourront dans quelques heures... Une infirmerie de fortune s'élève : on y ampute, on y crie, l'hygiène est inexistante, les Nourrisseurs sont

des bouchers harassés... et à quelques mètres de là, on prépare le bûcher, la sépulture de flammes, que les Prôneurs béniront.

Sur les morts, les plus jeunes des soldats récupèrent, délogent tant bien que mal les cristaux phéniciens et les broches reprenant le Soleil des Syrthes. Tout ça part dans le Léviathan, et les comptes seront ajustés à l'appel du soir. Les armes sans guerrier sont aussi entassées, soit dans un char maintenant vide de nourriture, soit dans l'armurerie du Léviathan.

CONTAMINATIONS

Les PJ devront compter sur eux-mêmes pour panser leurs plaies. Les Nourrisseurs sont débordés, ils n'ont pas de matériel adéquat, et ils amputent et cautérisent à tour de bras. La Ville Mouvement est aussi secouée par des vagues paranoïaques touchant aux épidémies et aux contaminations. Aux premiers symptômes d'une crachetou, d'une as-sèche, on rejoint la colonne d'éclopés qui sera condamnée à rester dans l'Obscur, en attente d'un hypothétique secours. Pour ce qui est de la gale, là, rien à faire : tant de Croisés l'ont déjà... Les Nourrisseurs décréteront quand même une guerre aux rats, préconisant de ne pas les manger et de jeter les cadavres dans les latrines... La vraie peur naîtra de l'Archessence Sombre : après la lutte contre la Légion des Damnés, tous vivront dans l'angoisse d'être touchés par la nuit, et nombre de cas se déclareront. Gare à ne pas se montrer trop agressif, au risque d'être accusé dans ces moments de contamination, et d'être sur le champ exécuté...

BOURBIERS

Les PJ vont peut-être se retrouver à évoluer seuls dans l'Obscur. Ce dernier reprendra ses droits, et nous invitons alors le Meneur à se référer aux bourbiers et aux animaux décrits dans le supplément "Les Marcheurs".

LES RUMEURS

Sans cesse, la Ville Mouvement va être traversée par des rumeurs. Il s'agit d'un élément clef du scénario et d'une traduction des angoisses des Croisés. Les racontars sont pour eux un moyen de maintenir un semblant de relation sociale. C'est aussi un bon indicateur du moral et des aspirations des troupes, tout en étant une source d'information privilégiée, essentielle mais parfois trompeuse, pour les PJ. Certaines de ses rumeurs ont pour origine les allégations du Konkall et des Horlas ; d'autres sont de source officielle et sont distillées par la Garde des Purs ; enfin, la plupart apparaissent d'elles-mêmes, comme issues de l'inconscient collectif de la Ville. En voici quelques exemples.

DES NOUVELLES DES SYRTHES

Vous l'aurez compris, tous ignorent au départ à quoi ressemblent les stallites jumaux. Istan & Nople vont être, dans l'imaginaire des Croisés, des cités magnifiques, immenses, pleines des plus belles femmes et des plus grandes richesses. Et puis on commencera à dire qu'il n'en reste peut-être plus rien. Des rumeurs sur la défaite, irréversible, de Nople, viendront complètement inverser le tableau, alors qu'à l'approche renaîtront les rêves de faste.

LES SÉIDES DE NAH

Viendront-ils ? Combien seront-ils ? Qui sont-ils ? Est-ce qu'ils font réellement plus de deux mètres cinquante de haut ? Les rumeurs sur les hommes de Nah resurgissent à intervalle régulier, jusqu'à ce qu'on s'en lasse pendant une semaine ou deux..

LE LÉVIATHAN

Immense, surplombant la Ville Mouvement, le Léviathan est l'horizon des Croisés. Mais il leur est inaccessible. Alors, quand ils s'endorment dans le froid, ils rêlent ou rêvent en imaginant la chaleur, les lumières, les lits, les dorures, les repas, les femmes qui s'y trouvent... Les pulsations du moteur, le mode de propulsion révolutionnaire inventé par Othéro, font que beaucoup croient qu'une immense créature fait avancer le

vaisseau. C'est son cœur qu'on entend battre, et les hommes qui vont aux câles sont en fait son repas ! Letho Gdanz prend ainsi petit à petit une aura démesurée, dès qu'il passe trop de temps sans descendre visiter les Croisés. On lui attribue d'immenses bacchanales, des luxures incroyables... L'autre personnage qui intrigue, c'est bien sûr l'Ombre Blanche - L'Hermine -. Ceux qui l'ont vu disent qu'il a le visage de la mort ! Il EST la mort, même : il rôde, il compte les âmes, il s'est installé là pour pouvoir mieux faire ses choix !...

LE PHÉNIX

La prophétie du Phénix va être maintes fois répétée, et les prétendants examinés, passés à la loupe. On se targuera de les avoir rencontrés (ceci est vrai pour toutes les fortes personnalités qui émergeront de la Croisade, comme le Sparte ou les PJ). La première à en bénéficier, c'est Alianante Cascatelle. Elle vit, dans sa phalange, un véritable état de grâce, qui atteindra son paroxysme après son illustration dans la Bataille contre la Légion des Damnés. On n'a de cesse d'évoquer ses origines, de raconter son enfance, comment Solaar lui a fait ouvrir le Château d'Eau pour accueillir les troupes en préparation... Son pucelage, sa beauté, le feu de son regard animent bien des soirées...

LE CONVOI

Il ne faudra pas oublier d'informer les PJ de l'existence du convoi, de ruer et de nourrir, censé rallier la Croisade à mi-parcours. On l'attend avec impa-

tience, ne serait-ce que pour améliorer le quotidien culinaire... Et aussi parce que certains attendent leurs familles, un cousin ou une amie.

LE SPARTE

Le Sparte ne colle pas aux basques des PJ, il a bien d'autre chat à fouetter... Ce peut être bien de donner régulièrement de ses nouvelles, par l'intermédiaire de sa réputation grandissante - ou même simplement d'un bon mot de ce sympathique bonhomme.

LES MARCHEURS

Après leur désertion, leur mutinerie, les Marcheurs vont aussi revenir régulièrement dans les conversations. On les imagine à Phénice, se gaussant des Croisés dans les tavernes des Assommoirs. On se promet de les retrouver pour les tuer un par un ! On dit que l'Obscur s'est refermé sur eux et qu'ils sont tous morts...

LA MALÉDICTION

" Maudits, nous sommes tous maudits ! Tous, nous sommes touchés par la nuit, tous nous finiront trépanés, monstrueux comme les légionnaires maudits... " Voilà le genre de phrases typiques qui apparaîtront sous la férule des discrets Konkallites et Horlas... Une parmi bien d'autres.

Nous avons indiqué, au fil des épisodes, les instants favorables où placer les rumeurs importantes pour le déroulement du scénario.

DARK EARTH®



Le jeu de rôle

Par Régis Jaulin et Léonidas Vesperini

Prédication du Prôneur Fathar dans la quatrième fumerolle des Écharpes Pourpres.

«Mais oui, fils et filles du Phénix, bientôt vous marcherez dans la lumière bienfaitrice du soleil des Syrhtes. Vos coeurs s'empliront d'une joie immense à la vue des tours magnifiques, couvertes d'or et de bronze des deux cités jumelles d'Istan et de Nople. Des trésors immenses attendent depuis trop longtemps dans les mains corrompues des Ténèbres. Il vous appartient et à vous seuls uniquement, de vous en emparer pour le bien de notre stallite immortel, Phénice. Il vous appartient de détruire une bonne fois pour toute ces Ténèbres qui rongent depuis trop longtemps notre vie.

Regardez ma poitrine, regardez cette lumière majestueuse. Faites comme moi, ornez vos vêtements du symbole de la foi phénicienne, dessinez le double soleil des Syrhtes. Vous allez devenir les croisés de la plus fantastique aventure céleste de tous les temps. A chaque instant, vous serez sous la bénédiction de Solaar.

Un soleil de cousu sur vos tabards, une vie assurée au paradis de Solaar.

Nous formons la plus formidable des armées que pourra connaître Sombre-Terre. Les majestueuses portes de notre cité sont prêtes à s'ouvrir pour laisser passer le plus grand des engins jamais construits, le magnifique Léviathan. Avec cette machine de guerre, sous les ordres du plus courageux des commandores, le bellatore Letho Gdanz, Phénice vaincra à tout jamais les forces des Ténèbres.

Aaaaah, mes visions me reprennent. Aaaaah, Phénix, lui-même, le plus grand des fils de Solaar... Je le vois... Il est là parmi nous, peut-être parmi vous... Qui de vous? Toi, ma fille aux doux yeux bleus... Toi mon garçon, le plus rapide des fouineurs... Il va revenir. En vérité, je vous le jure sur les visions que Solaar m'envoie, la croisade est tout. Tout est la croisade...

Oui, mon fils, dirige-toi vers l'âtre. Tu y trouveras le soleil des Syrhtes que tu pourras coudre sur ta chasuble. Regardez mes fils, regardez et prenez exemple sur les larmes de joie de cet homme qui est touché par la grâce de Solaar. Regardez-le plonger avec délice dans la plus formidable aventure de sa vie, de ta vie, de votre vie: la croisade de la Ville Mouvement...

Vous pensiez être devenu un vétéran des dangers et des mystères de Dark Earth. Eh bien détrompez-vous. Avec la croisade de la Ville Mouvement, vous vivrez la plus périlleuse des aventures, une vraie campagne militaire avec son lot quotidien d'horreurs, de lâchetés, de pourris mais aussi de gestes héroïques, d'actions transcendantes et de gloire.

Vous trouverez dans ce livre magnifiquement illustré par Didier Graffet et Julien Delval une exposition haute en couleur, terrible dans ses détails de cette gigantesque croisade vers l'orient. Ainsi, vous lirez la description complète du lancement de la croisade, des enjeux majeurs, des personnages principaux, de l'ambiance générale, des complots et des rivalités, des mystères, des machines, des dangers et des hommes, chairs à canons de cette folie. Dix scénarios mettent en action la croisade vous permettant de faire vivre de longues et palpitantes parties de jeu.

Régis Jaulin et Léonidas Vesperini vous offrent l'une de ces campagnes de jeu de rôle qui marquent, celles dont on parle encore après plusieurs années, celles qui façonnent à tout jamais les personnages.

185 FF

ISBN 2-909934-86-1



MultiSim

