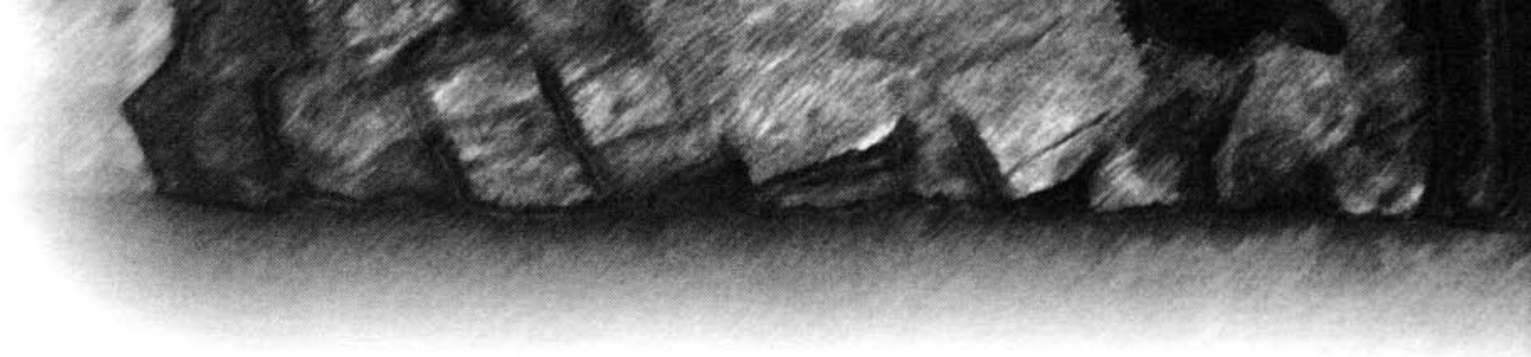
Les Marcheurs

Aventures dans l'Obscur

DARK EARTH®

Le jeu de rôle



CREDITS

CREATION ORIGINALE de Dark Earth
Guillaume Le Pennec

DIRECTION EDITORIALE
Frédéric Weil

BACKGROUND
Régis Jaulin
Léonidas Vesperini

SCENARIO
Régis Jaulin
Léonidas Vesperini

ADAPTATION DES REGLES
Léonidas Vesperini

ILLUSTRATIONS INTERIEURES
Julien Delval

COUVERTURE
Modélisation : François Rimasson
Création graphique : Cyrille Daujean

MAQUETTE
Patrick Mallet

Un grand merci à François Rimasson pour le temps qu'il prit, un merci à Risa Cohen pour le temps qu'elle donna.
Merci à Stéphane Adamiak et Fabrice Lamidey, frères de Marche...



Dark Earth © Kalisto
Dark Earth le jeu de rôle est une co-édition Multisim et Kalisto
Les Marcheurs, supplément pour le jeu de rôle Dark Earth est une édition MultiSim

MultiSim
13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

Kalisto
cité mondiale
parvis des Chartrons
33074 Bordeaux cedex

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

Les marcheurs



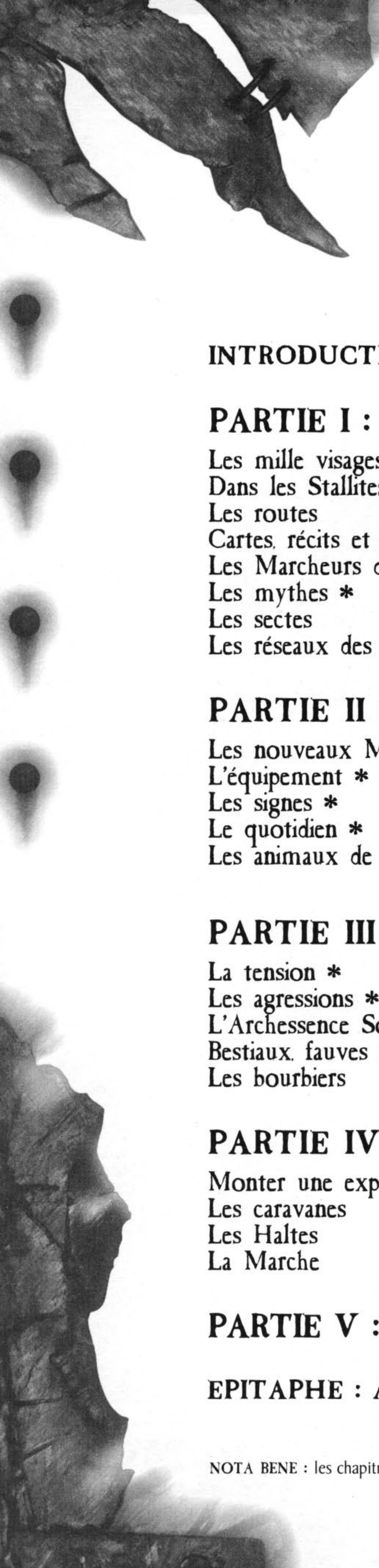


TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 5

PARTIE I : LES COMPAGNONS DE L'OBSCUR 6

Les mille visages de la Marche * 8
Dans les Stallites * 12
Les routes 14
Cartes, récits et observations * 16
Les Marcheurs de légende * 18
Les mythes * 23
Les sectes 25
Les réseaux des Initiés 28

PARTIE II : L'APPRENTISSAGE 30

Les nouveaux Marcheurs * 32
L'équipement * 34
Les signes * 37
Le quotidien * 38
Les animaux de compagnie * 40

PARTIE III : LA LUTTE 42

La tension * 44
Les agressions * 48
L'Archessence Sombre 52
Bestiaux, fauves et créatures 54
Les bourbiers 61

PARTIE IV : LE VOYAGE 76

Monter une expédition 78
Les caravanes 80
Les Haltes 85
La Marche 88

PARTIE V : SCENARIO : NATION MARCHEUR 90

EPITAPHE : AUX MORTS EN MARCHE... * 104

NOTA BENE : les chapitres marqués d'une astérisque sont, si le meneur de jeu le juge utile, lisibles par les joueurs.

INTRODUCTION

" Une nuit ou l'autre, Marcheur tu deviendras... "

Vous tenez entre les mains le premier supplément au jeu de rôle Dark Earth. Il s'agit d'une prolongation logique puisque ce supplément présente en détails la seconde facette du jeu : la Marche dans l'Obscur, en contrepoint aux intrigues des Célestes.

Un nuit ou l'autre, c'était écrit, les personnages étaient destinés à devenir Marcheurs. C'est un moment délicat, pour le meneur de jeu (MJ) comme pour les personnages-joueurs (PJ). Ces derniers, à l'épreuve de l'Obscur, vont devoir réajuster les hiérarchies, les liens qui s'étaient ourdis entre eux dans Phénice. Le meneur de jeu, lui, va devoir accompagner la sensible mutation des compétences des personnages et leur adaptation à ce nouvel environnement - des compléments de règles sont ici proposés pour que tout cela se déroule au fil de la Marche.

Phénice n'est pas oubliée pour autant - le stallite brille dans le cœur de tous les Marcheurs ! Les PJ y reviendront, ils pourront même un temps réintégrer leurs castes s'ils le désirent. Mais leur passé, les compétences acquises, leurs croyances, les dogmes auxquels ils ont adhérés, les expériences qu'ils ont vécues dans les rues de Phénice, voilà qui va peut-être forger des Marcheurs d'une nouvelle trempe. Des Marcheurs capables d'apprécier la liberté qu'offre l'Obscur, la clarté de ses enjeux quotidiens, en comparaison des complexes intrigues politiques des Stallites. A l'inverse, ils comprendront que la paix (relative) de Phénice n'a pas de prix, et qu'elle vaut bien quelques concessions...

Aux PJ de découvrir et de jeter un regard neuf sur ces Marcheurs peut-être un jour honnis, à l'aune de l'ignorance de certains Célestes. Ils vont devoir remettre en cause leurs valeurs, et chercher de nouveaux modèles d'organisation et de solidarité. Tâche difficile, s'il en est, en ces temps de ténèbres : il faut trouver une dignité face à l'enfer qu'est Sombre-Terre. C'est l'un des thèmes du scénario que nous vous proposons à la fin de ce supplément. Que les personnages-joueurs ne l'oublient pas, ou qu'ils le comprennent : ils sont Initiés. Témoins et acteurs d'une renaissance, ils sont en quête d'une civilisation et portent sur leurs épaules l'avenir du monde, en plus de leurs paquetages!

Cette extension présente le quotidien des Marcheurs et quelques uns des aléas du voyage. Nous avons voulu donner au meneur de jeu, et par son intermédiaire aux joueurs, les éléments nécessaires pour rendre ce quotidien vivant et crédible, en insistant sur certains détails dont ils pourront s'emparer de façon à tenter de maîtriser l'Obscur. Des précisions sont aussi fournies sur l'archessence Shankr.

Nous avons tenté de nourrir ces pages d'éléments, de situations qui animeront vos Marches de façon à rendre chacune d'entre elles différentes, sans qu'elles soient exagérément longues ou pire, routinières. Vous vous en rendrez compte à la lecture, nous sommes loin d'être exhaustifs sur l'Obscur. Il y a aussi de quoi, nous l'espérons, faire surgir dans vos imaginaires d'autres histoires qui prolongeront à leurs tours le réseau de conséquences et de connivences qui anime Sombre Terre.

C'est à travers cette cohérence que s'explore un monde et que les joueurs y prendront du plaisir. Aux meneurs de jeu, de coïncidences en mystères, de détails en révélations, de faire deviner à leurs joueurs le passé de Dark Earth, et de leur faire saisir son présent et les forces qui l'animent.

Mais attention, n'oubliez pas que Sombre-Terre peut-être rétive et retorse envers les explorateurs !

A vous d'ouvrir la Marche !



PARTIE I

LES COMPAGNONS DE L'OBSCUR

Cette première partie du supplément
présente la communauté disparate que constituent
les Marcheurs. Nous allons d'abord nous plonger
dans cette étrange famille, pour découvrir
les courants de pensées qui l'animent,
ses réactions solidaires
et ses comportements face à la mort,
la famille ou face aux Célestes.
Il s'agit de dévoiler ses rites et ses superstitions,
ses codes d'honneur et ses amertumes,
sans oublier une organisation
– signes de pistes et échanges d'informations –
qui pose les jalons indispensables à la Marche.
Quatre Marcheurs de légende incarnent
pour l'occasion les aspirations et les déceptions
des compagnons de l'Obscur.
Enfin, nous nous pencherons sur son imaginaire,
sur ses mythes et ses dérives sectaires,
avant de préciser le rôle des maisons
et des Initiés dans l'Obscur.

LES MILLE VISAGES DE LA MARCHE

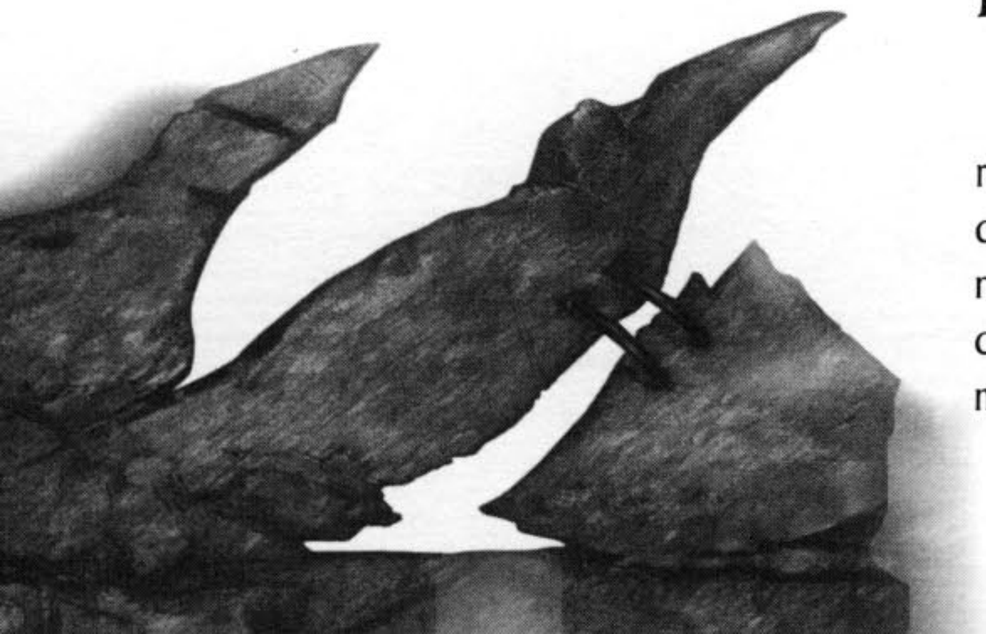
UN ROLE ESSENTIEL

Les Marcheurs jouent un rôle fondamental dans Sombre-Terre. C'est la survie du genre humain qui semble reposer sur leur travail et leurs missions. Qu'on en juge : les Marcheurs sont l'unique lien qui existe entre les stallites. L'unité face aux forces des ténèbres passe forcément par eux. Ils sont les porteurs de nouvelles, les messagers, et ils transbahutent tant bien que mal les germes de la renaissance. C'est qu'au-delà des missives, ils transportent en eux une expérience et des savoir-faire qu'ils n'ont de cesse d'inventer et de renouveler : ceux liés à leur culture de survie.

Ce rôle social vital ne s'arrête pas là. Les échanges sont aussi d'ordre économique, puisque les Marcheurs sont les convoyeurs des richesses et des matières premières nécessaires aux Célestes. On dépasse de loin les simples enjeux marchands : des cargaisons peuvent sauver des vies et des stallites !

Mais avant tout, les Marcheurs sont des défricheurs et des découvreurs. Ils sont les pionniers de ce nouveau monde, ils en appprennent les périls et en inventent les ressources. Chaque voyage est un défi qui, au-delà l'exploit physique, amène son lot de découvertes. Et c'est peut-être dans ces mystères à peine dévoilés que se cachent les solutions qui permettront à tous de mieux vivre. Et un jour, tous l'espèrent, un de ces grands aventuriers trouvera bien le moyen de rendre à Sombre-Terre sa fertilité d'antan. D'un point de vue plus pragmatique, les Marcheurs sont aussi les rois de la récupération. Ils ramènent de leurs voyages mille trésors de l'Avant et quelques unes des connaissances issues de ce passé...

Pas étonnant dès lors que des vocations naissent et que les plus courageux des Célestes, les plus fougueux et les plus optimistes, prennent un jour la route dans le but audacieux et ambitieux de révéler et de changer le monde. Qu'on se le dise ! Les Marcheurs irriguent Sombre-Terre de leurs périples, charriant dans leurs sacs les prémices du changement.



PRENDRE LA ROUTE

Etre Marcheur ou le devenir, ce n'est pas rentrer dans une caste, et adhérer à des codes ou a des traditions. Aucun Marcheur ne ressemble à l'autre, tous ont eu un parcours différent, et tous se sont forgés une morale personnelle au fil des épreuves. Leurs raisons d'être dans l'Obscur, leurs motivations diffèrent. Pour beaucoup, ce fut une obligation, pour d'autres un choix. Pour quelques-uns c'est une façon de s'enrichir, mais certains y voient surtout une perpétuelle fuite en avant.

Il n'est pas aisé de dessiner un portrait de cette communauté en mouvement, sans cesse en deuil de Ses membres. Les disparitions, les morts violentes sont si fréquentes qu'elles freinent inévitablement la constitution d'un groupe organisé. Le désir de liberté est aussi ce qui a poussé bien des Marcheurs hors des stallites. Et ils l'apprécient : "On est plus libre ici qu'à courber l'échine devant Solaar et les Prôneurs... - Libre de crever, ouais !". Leur grande force est peut-être de ne jamais être d'accord ! Surtout qu'aucun avis n'est jamais définitif : au fil des années, vous pouvez faire confiance à l'Obscur pour remettre en cause toutes les convictions et pousser à bien des renoncements. Difficile donc pour cette somme d'individus de se laisser dicter des règles.

Néanmoins, les Marcheurs ont accumulé un savoir et des expériences. Cette mémoire est l'un des ciments qui associent les voyageurs. Un autre de ces liants, ce sont la reconnaissance et le respect forgés par ce qu'ignoreront toujours les Célestes : la peur vécue dans l'Obscur. Et au final, s'il n'existe pas d'esprit de caste, il y a une identité Marcheur. On peut la découvrir au croisement des chemins, dans les haltes et les refuges. Les tavernes en sont les lieux essentiels.

LA SOLIDARITÉ À L'ÉPREUVE

Et il est vrai que dans ces bars, les Marcheurs semblent solidaires, à l'écoute les uns des autres (au moins en début de soirée, avant que l'alcool ou le kiff n'aient fait effet). Cette solidarité de taverne, ces hommes prêts à s'enflammer au moindre discours un peu enlevé, ces chansons tristes ou paillardes reprises en chœur, tout cela cache une réalité plus sordide. Bien sûr, les Marcheurs placent des signes de piste sur les chemins qu'ils empruntent (voir plus loin "La route"), bien sûr ils dressent ensemble les cartes des périls (voir plus loin "Cartes, récits & observations"). Mais derrière cette façade, tous savent que hors de ces murs, chacun défendra sa peau, et rien d'autre. Tous se doutent que certains Marcheurs ont été assassinés par leurs compagnons pour une cargaison, pour quelques lux ou une découverte à troquer pour faire fortune. Même Solaar n'est pas témoin dans les ténèbres... Et si ce n'est pas vrai, la suspicion est tout de même de mise. Pire, dans les stallites, quand les Faiseurs ou les Prôneurs organisent des convois grassement payés, la concurrence ne souffre aucune dignité.

Il n'est pas aisé de juger les Marcheurs, et c'est impossible de le faire en bloc. Quelques Marcheurs ont bien compris que l'union augmentait les chances de survie, et qu'ici comme ailleurs, on n'est peu de chose seul. Et puis les épreuves fabriquent des amitiés impérissables... "Jusqu'à ce que les circonstances rendent les gens mauvais !" : voilà ce que pourrait rétorquer n'importe quel routier... "Il n'y a pas de salauds dans l'Obscur, que des hommes". Les conversations sont pleines de ces adages pernicieux, qui instaurent comme priorité sa propre survie, et excusent toutes les lâchetés. Au mépris de l'autre, des missions commandées, et de toute dignité. Bref, chacun fabrique comme il peut sa morale... Et bien souvent la carapace d'indifférence qui lui permet de continuer à suivre son chemin.

LES FRATERNITÉS

Tout n'est quand même pas si noir : pour preuve l'existence de ce qu'on nomme les fraternités. Les excuses aux comportements précédents sont de toutes façons nombreuses. Pour n'en citer qu'une, on peut évoquer la peur des contagions et des épidémies, qui forcent les Marcheurs à se méfier d'un des leurs. Mais la plus courante des maladies de l'Obscur, la crachetou, a donné naissance à un sanatorium, dans le Nid des Aigles. C'est la trace la plus visible de l'action des fraternités.

A l'origine de ces groupes informels, on trouve toujours l'amitié. C'est à la fois une force et une faiblesse, mais les fraternités n'ont pas d'autre existence que ce lien ténu entre hommes de bonne volonté. Il ne s'agit pas de groupe figé ou de syndicat, on "n'entre" pas dans un fraternité. On adhère à un code d'honneur, sans risquer de punition si l'on ne le respecte pas. Il s'agit juste de Marcheurs qui tentent de faire preuve de conviction pour changer les mentalités, et qui se mettent ainsi d'accord. Avec deux mots clefs : le respect et la dignité. D'une fraternité à l'autre, ces notions sont plus ou moins élastiques, et les Marcheurs ajustent leurs tolérances aux circonstances.

C'est qu'on confie généralement aux fraternités le jugement des différends entre Marcheurs. Attention: toutes les exceptions et toutes les rébellions sont possibles, tout comme la conclusion d'une affaire dépend au final des Marcheurs présents lors de son règlement. Voici quelques exemples de ces points de vue, de ces luttes qui animent les fraternités.

DE LA PLACE DES FEMMES, DES RÉFUGIÉS ET DES MORTS

On est loin du solennel d'un tribunal. Les problèmes se résolvent à coup de poings, ou par des disgrâces. Un meurtre peut appeler une vendetta si des preuves sont fournies. Bref, les fraternités sont alors là pour tempérer. Il faut d'abord savoir que les Marcheurs possèdent une grande dis-

VÉROLE DE VOULPES !

S'il est une chose qui peut caractériser les Marcheurs, et faire deviner le nombre de kilomètres qu'ils ont dans les pattes, c'est leur dialecte et leur argot. La raison en est simple : ils sont les inventeurs de tout le vocabulaire lié à l'Obscur, et forcément nombre de ces mots sont inconnus des Célestes. C'en est presque une arme pour les Marcheurs en difficulté dans les stallites : leur parler peut alors leur servir de code incompréhensible par les Célestes. Tout ce jargon est aussi un signe de reconnaissance. Son acquisition ouvre des portes chez les Marcheurs et instaure une confiance de prime abord.

Leur langue reste évidemment proche de celle des Célestes, mais se sont les images et les références qui changent. Etre un "oiseau de nuit" n'a pas le même sens selon le côté du rempart où l'on se trouve. "L'autre ? Il est en train de courir la galipotte" : l'expression se réfère à un animal imaginaire inventé par eux pour excuser les retards au départ d'expédition. La fameuse galipotte ne s'en prenant qu'aux foirinards avinés. Elle se perche sur leur épaule et les cloue au sol, les empêchant de faire un geste, comme si la fatigue leur tombait dessus ! Mais c'est surtout dans le juron que se distinguent les Marcheurs : " Corne de Yack ", " Foutreciel ! ", etc. ; le fameux "vérole de voulpes !" étant le plus commun d'entre eux. Liberté donc aux meneurs de jeu et aux joueurs d'inventer quelques ponctuations dignes de faire écho dans l'Obscur...

RITUELS D'ACCEPTATION

" Bienvenue, petit ! ". C'était la première fois que je rentrais dans un tripot de Marcheurs. Je ne peux pas vraiment dire que je me sentais à l'aise. Un type balafré, qui puait la charogne, cracha par terre à ma vue. "T'inquiète pas, il t'en veut pas, c'est juste une façon de te prédire l'avenir !". Les moqueries allèrent bon train toute la soirée, sur mon allure de Céleste, ma façon de parler ou de boire... Les rares fois où je l'ai ouverte, pour dire le peu que je savais, il y a toujours eu une remarque cinglante pour me remettre à ma place. "Les érudits, petit, apprends qu'ils en savent moins que le bout de ma botte. Et tu vas voir, elle sait parler !" Et vlan ! Mais au bout du compte, ça ne c'est pas trop mal passé, sauf que je me souviens plus trop de la fin de la nuit...

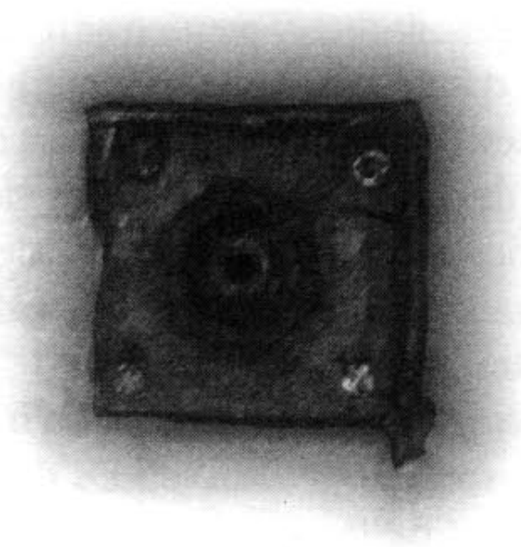
On est loin de ce qu'on m'avait raconté, et que je sais vrai. J'ai eu de la chance, c'est tout. On m'a parlé de bizutages terribles, de sévices que je préfère taire, de jeunes Fouineurs qui étaient presque esclaves lors de leurs premières Marches et qui devaient faire tout ce qu'on leur disait sans moufter. Il y a aussi Erskin qui m'a dit qu'un jour, il a du prendre un coup de poing de chaque Marcheur présent dans la halte pour prouver qu'il était un homme ! Cinq dents, il a perdu ! Moi, j'ai eu droit qu'à des blagues, comme quand Ether a lâché son urs sur moi.

"Mais, tu sais, petit, ce n'est pas ici, dans les stallites, que les Marcheurs montrent leurs vrais visages. Tiens, Rob, il est avenant, c'est la pire ordure que je connaisse, une fieffée crapule et mon meilleur ami! Tu vois, la seule intelligence c'est l'adaptation. C'est là-dessus qu'ils te jugeront. Essaye déjà d'être digne à tes yeux, et ils te respecteront peut-être un jour...". Il disait vrai, mais j'ai su accélérer les choses, tout bêtement en apprenant les chansons de Marcheurs et en me souvenant de leurs rimes paillardes. Et puis, un jour, j'en ai écrit une : c'était gagné ! Et je sais quand je l'entend reprise de tablée en tablée, qu'un jour, moi aussi, je pourrais rouler un jeunot dans la boue histoire de lui faire goûter à Sombre-Terre !

tance face à la mort. Elle est si commune que tous sont blindés, comme le sont les hommes et les femmes de Sombre-Terre, habitués dès leur plus jeune âge à une mortalité infantile impitoyable.

Les fraternités règlent beaucoup de problèmes de conscience : comment se comporter face aux réfugiés ? Que faire quand, de toute façon, on n'a pas de quoi les nourrir ? Certains prônent le dédain, d'autres se fendent de détours pour ramener les égarés jusqu'à une route un peu fréquentée. Face aux Marcheurs "touchés par la nuit", ou par d'autres maladies contagieuses, les fraternités ne se parent d'aucune illusion, et préfèrent souvent une mise à mort à une contamination. L'une d'entre elles s'est tout de même battue pour imposer dans les haltes, une pièce isolée pour les souffreteux.

Autre combat pour ces fraternités : prendre la défense des femmes qui ont fait le choix de la Marche. Non pas qu'on puisse les considérer comme soumises, loin de là. Les femmes de Sombre Terre, depuis l'Apocalypse, ont toujours su se montrer l'égal des hommes, assumant souvent leurs rôles et les remplaçant quand ils étaient déficients. Au point d'être préférées à eux dans bien des métiers. Mais l'Obscur rend facilement les mâles audacieux et libèrent leurs pulsions. Les Marcheuses savent ô combien se défendre, remettre en place les routiers au comportement animal, ou jouer des rapports de force... Mais les fraternités ont à cœur de sanctionner tous les débordements. Une manière de plus de faire œuvre de civilisation, de maintenir les hommes au-delà la sauvagerie de leur environnement... Et de réduire les vengeances terribles des Marcheuses souillées.



LES COMPAGNIES

Par delà les entraves du quotidien, de véritables courants de pensée traversent la communauté des Marcheurs. On peut parfois deviner la trace des Initiés dans ces aspirations, ou le désenchantement des Horlas - les membres d'une des sectes les plus influentes chez les voyageurs.

Les Marcheurs ne sont pas indifférents à la compréhension des mystères de Sombre-Terre. Bien des voyages sont sujets à des spéculations quant à l'Avant, ou bien à l'avenir. La moindre étincelle d'espoir peut se répandre comme une traînée de poudre de halte en refuge. Messagers, les Marcheurs suivent de près les enjeux politiques liés aux relations entre les stallites. Et nul mieux qu'eux ne voit se mettre en place la nouvelle civilisation... Ils en sont les observateurs privilégiés, disposant de plusieurs points de vue à même de leur ouvrir l'esprit.

Dans ce monde où tout est à inventer, les Marcheurs ne sont pas rétifs aux utopies. Pour preuve : deux Marcheurs de légendes, Fahar Drunsen et son rêve de nation Marcheur, et le projet encyclopédiste de Che Manego (voir plus loin). Mais ces rêves sont vite ramenés à leur juste valeur : ils sont évoqués,

on en parle, mais leur réalisation semble bien improbable. Les seules traces concrètes, pour l'instant, de la mise en action de telles idées, sont des petites compagnies de Marcheurs. Elles comptent au maximum une cinquantaine de membres, qui se partagent le travail et les missions, ainsi que les revenus et les risques. Ces derniers sont réduits d'autant, les compagnies pouvant organiser des convois plus sûrs et mieux équipés. Le principe de la compagnie vaut surtout pour harmoniser et simplifier les relations entre les Marcheurs et les stallites. Loin d'être filles d'utopies, ces compagnies ont plutôt été générées par l'usure... Même si à leur tête se trouvent de brillants Marcheurs, affiliés à une fraternité et ayant tous au fond de leur tête un rêve secret à réaliser. Mais ces compagnies sont éphémères et aucune n'a vécu plus de trois ans, détruite à terme par les dissensions ou les drames.

RITES ET SUPERSTITIONS

"Ne mange pas d'animaux difformes !" "Méfie-toi des gens qu'ont de la vérole sur la goule !" "Dors pas à côté d'un type qui tousse.". Les adages sont nombreux chez les Marcheurs, et ces quelques exemples font preuve d'un bon sens indéniable. Certains se révèlent même très pessimistes : " Quand dans l'Obscur, plusieurs éventualités se présentent, attends-toi toujours à la pire de toutes. Puis dis toi que c'est ce qui peux t'arriver de mieux ! ".Mais les Marcheurs traînent aussi avec eux tout un tas de superstitions erronées. Le blanc porte malheur, et ce sera difficile d'en faire démordre certains. On ne sait si la croyance est due à de douloureuses traversées de glacier ou si c'est une allusion aux Prôneurs... On dit aussi que voir un animal albinos, c'est courir au devant sa mort. Les oiseaux, autres que les rapazz, n'ont pas non plus leur place dans les caravanes : ce serait le désastre assuré.

Au même chapitre, certains Marcheurs effectuent - ou pas, tout dépend des hommes - des rites à la veille d'un départ. S'ils le peuvent, certains se plongeront dans un bain auquel ils mélangeront le sang d'un rat ou d'un oiseau. Les convois sont enfumés avec du rueg séché, qu'on enflamme pour attirer la chance sur le voyage. Pour sa première Marche, un Céleste est roulé dans la boue, "histoire que Sombre-Terre ne se rende pas compte de sa présence".

Les Marcheurs ont d'autres rites, qui ne sont pas très codifiés : il s'agit plutôt d'une façon sauvage d'expier le mauvais sort ou les malheurs qui viennent de frapper l'équipée. Ca se passe dans les haltes, ou autour des rares feux de camps. Les Marcheurs se mettent à chanter, jusqu'à rentrer en transe, et leurs voix et leurs tambourins amènent l'âme des défunts au-dessus du Noir-Nuage ou jusqu'à un nouveau corps. On voit aussi, lors des tours de gardes, des Marcheurs composer des dessins complexes avec différents sables ou terreaux qu'ils ont pris partout où Solaar les a conduit. A chaque relais de la garde, le Marcheur suivant continue cet hommage éphémère à un compagnon perdu. Quand une naissance à lieu dans l'Obscur, après que les Marcheurs se sont partagés le placenta, tous se saignent la main pour recouvrir de leurs sangs mêlés le nourrisson. (Le meneur de jeu peut aussi se reporter au chapitre sur les mythes, dans la présente partie du supplément, ainsi qu'à l'encadré "Litanies et autres techniques de résistance à l'Obscur", chapitre "La tension, partie La lutte").

DANS LES STALLITES

chapitre 2

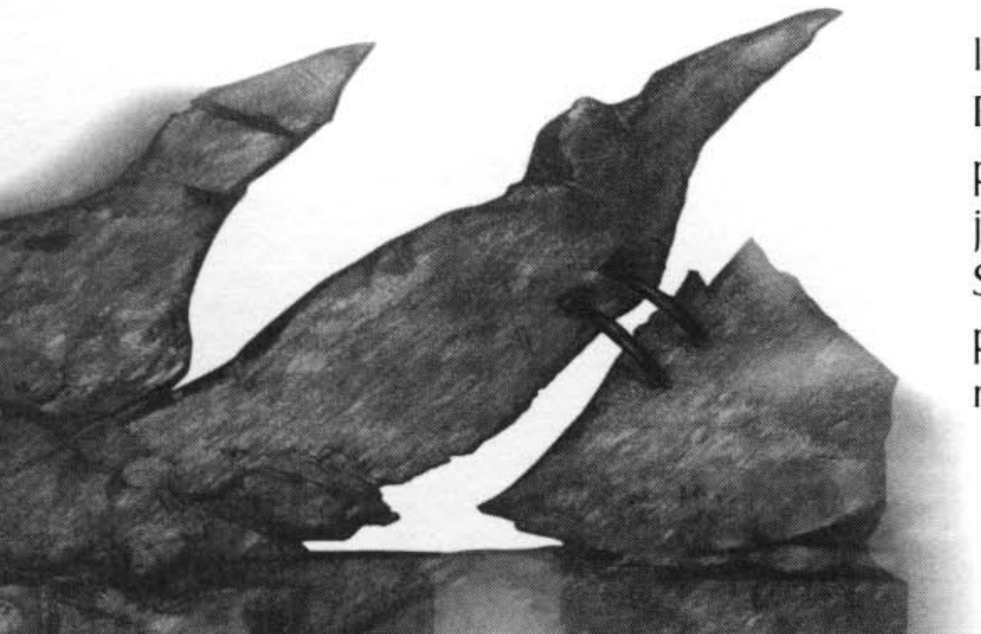
S'il est une relation étrange, c'est bien celle qu'établissent les Marcheurs avec les stallites. De longs mois durant, ils désirent ces édens brillants. Ce sont leurs destinations, leurs terres promises, leurs repos futurs... Mais ils sont comme des maris trompés à chaque arrivée. Emus par les retrouvailles, soulagés, leur joie devient déception, et l'attraction se fait vite répulsion. Elle ramène alors les hommes de la nuit sur la route, en partance pour d'autres éclats et d'autres rêves. Les stallites sont comme des paradis le temps des Marches. Pourtant, la vie n'y est pas si facile : les Marcheurs y sont quoi qu'il arrive des étrangers. Mais, nomades ou romanichels, ils ne peuvent se passer de ces oasis et de leurs chants.

LES QUARANTAINES

La première barrière qui se dresse devant les Marcheurs quand, épuisés, en attente d'un repos mérité, ils se présentent au pied des remparts citadins, c'est celle de la quarantaine. Jamais, ils ne sont accueillis en héros. Ils sont au contraire fouillés, parfois humiliés. Puis, ils sont soumis aux tâtonnements des Nourrisseurs chargés de détecter sur eux d'éventuelles maladies... La situation varie d'un stallite à l'autre : ici, les Nourrisseurs apportent véritablement des soins et du réconfort, mais là, les Marcheurs sont parqués et examinés comme du bétail. Les cargaisons subissent souvent des contrôles moins drastiques que les hommes...

Le comportement des Gardiens du Feu est aussi variable que la durée des quarantaines. Certains ont conscience de ce que viennent d'endurer les Marcheurs, d'autres s'en contrefichent et considèrent ces hommes pouilleux et crasseux comme des barbares proches des bêtes. Et il est difficile de leur faire ravaler leur morgue, au risque de se voir interdire l'accès au stallite... Le bras de fer est rarement la bonne solution. C'est surtout l'état et le comportement des Marcheurs qui décident du moment de la remise des laisser-passer. A voir aussi s'ils sont connus, en bien ou en mal, par les Gardiens du Feu. Evidemment, s'ils sont malades, cela peut traîner longtemps...

La quarantaine dure plus ou moins, selon les expériences passées de chaque stallite. Pour peu qu'un malfrat s'y soit introduit un peu plus tôt, elle sera rallongée de plusieurs jours. Cela dépend aussi de l'autarcie du Stallite, du confinement dans lequel vit la population et du niveau de paranoïa des Prôneurs et des Gardiens du Feu.



RITUELS D'EXPOSITION

Le moment le plus important de cette quarantaine est le rituel d'exposition à la lumière. Les Célestes savent que les hommes touchés par la nuit supportent difficilement le bienfait de Solaar. C'est parfois une excuse pour installer les Marcheurs à ciel ouvert. Mais le rituel a des formes plus ampoulées. Des Prôneurs reçoivent chaque Marcheur dans une pièce aux mille flambeaux, en récitant d'incompréhensibles litanies. Dans les plus reculés des stallites, ces séances d'exorcisme ressemblent presque à des tortures, les Prôneurs ayant trop vite fait une correspondance entre la lumière et le feu.

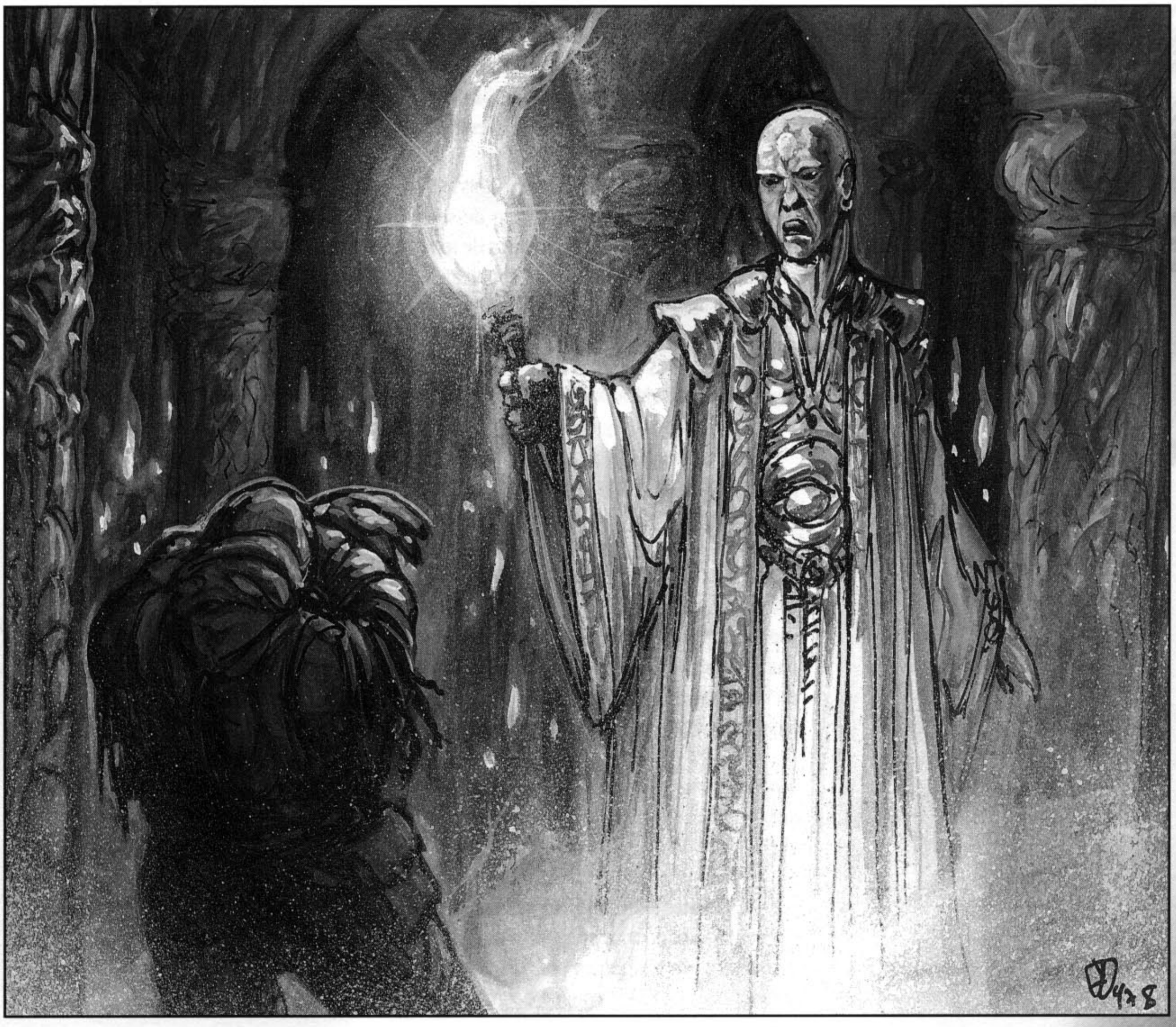
Les Marcheurs ont finalement appris à composer avec ces contraintes. Ils les savent inévitables, et apprécient quand elles sont bien menées. Dans les autres cas, de pervers systèmes de corruption ont été mis en place pour esquiver la quarantaine. On trouve aussi, mais c'est assez rare, des Fouineurs qui font office de passeurs en profitant d'une faille dans le système de défense du stallite. Voilà qui est surtout utilisé pour les cargaisons illicites ou trop taxées... De quoi néanmoins accélérer ce temps de purgatoire entre l'ombre et la lumière pour les PJ, tout en les mettant, une fois dans les murs, dans une situation délicate.

RIXES, TAPAGES ET FOIRINADES

L'une des principales raisons de friction entre les Célestes et les Marcheurs tient à l'attitude de ces derniers dans les stallites. Les Marcheurs reviennent de loin, et ne désirent que faire tomber la pression qu'ils viennent de subir. Ils se considèrent comme en vacances, et rêvent de fêtes, de festins et de femmes. Leurs inconscients sont tout aussi pressés de se détendre et d'ouvrir les soupapes... D'où d'inévitables tapages nocturnes liés aux beuveries qui dégénèrent souvent en rixes - joyeuses ou stupides. Les Célestes, qui se méfient de l'attrait que ces gueusards de Marcheurs peuvent avoir sur leurs compagnes, ont donc rapidement mis à l'index ces foirinards violents, insoumis et crasseux. A l'inverse, les Marcheurs font toujours front contre ces "pleutres" de Célestes ! Mais après quelques jours, quelques libations et quelques gueules de bois, une fois les femmes retrouvées et une fois les bourses des Marcheurs vidées de leurs lux, la vie reprend son cours. Les négociations commencent, les destinations se trouvent et les convois se préparent... Au grand soulagement de tous! Tout juste, certains Célestes regretteront le départ des conteurs... (voir à ce sujet, dans le présent supplément, le rôle du conteur, chapitre "La caravane").

LES FAMILLES

Il arrive de voir des familles entières cheminer dans la Roke, mais les Marcheurs se préfèrent solitaires pour des raisons évidentes. Ils ont le goût des fulgurances amoureuses et des joies perdues au profit des peines épineuses. Quelques uns, ont malgré tout, fondé des foyers dans les stallites. Ils tentent tant que possible d'écourter leurs campagnes, mais s'en veulent toujours d'abandonner leurs Pénélopes, minées par l'inquiétude des retours incertains. Tous n'ont pas ces remords, et il en est pour apprécier sans question ce foyer qui les attend, et les retrouvailles écourtées avec ces exigeants femme et enfants. Il n'est pas rare qu'ils soient délogés par un Céleste plus responsable. La palme revient à Edghart Ronik, célèbre pour ses trois femmes dans trois stallites, et ses treize enfants.... Dont une bonne moitié a d'autres géniteurs que le fanfaron.



chapitre 3 LES ROUTES



"Dans l'Obscur, ne te fie jamais à l'apparence des choses. Méfie-toi du lieu ou de l'ami que tu crois reconnaître. N'oublie pas qu'un Marcheur n'emprunte jamais deux fois la même route. Car la seconde fois, ce n'est plus le même homme ni le même chemin".

La maxime dit vrai : à quelques mois d'intervalle, le même trajet n'aura rien de semblable. Une tempête, un tremblement de terre, une chute de neige, une crue, un éboulement, et la topographie n'est plus la même. Les obstacles ne cessent de se renouveler, les ponts et les funiculaires s'effondrent... Pire : les repères disparaissent.

Aucune route n'est suffisamment fréquentée pour que des pas en dessinent les contours. Les Marcheurs s'en remettent à l'instinct d'animaux dressés, aux comptes rendus glanés dans les haltes (voir le chapitre consacré aux cartes, récits & observations dans le présent supplément), et à quelques astuces de leur crû, plus ou moins fiables, comme deviner l'origine du vent à sa température, ou se fier aux odeurs laissés par l'urine des animaux de traits...

Néanmoins, les Marcheurs ont su s'organiser. Leur meilleur jalon, ce sont des bornes fléchées, faites d'un amas de cailloux ou d'un bloc de pierre dressé. Certaines routes, prisées par de grandes fraternités un instant unies, sont ainsi jalonnées de menhirs. Autre signe distinctif pour des bornes plus discrètes : le lux incrusté. Guettées comme de grands présors, ces bornes sont cochées par les Marcheurs. Pour le suivant, la fraîcheur de l'entaille indique quand ce chemin a été emprunté pour la dernière fois. Et si d'une borne à l'autre, l'entaille vient à disparaître, le Marcheur peut en déduire que ses prédécesseurs ont du bifurquer face à un obstacle... Ou qu'ils ont péri.

La Roke a tout de même de grands axes routiers. Tous les chemins mènent certes à Phénice, mais c'est surtout dans le cœur du continent, du Nid des Aigles à Drön, de Mycos à Kathar que l'on trouve les chemins plus connus (et les trajets les plus courts). Il suffirait du bon vouloir des dirigeants stellaires pour inaugurer les premières routes - un minimum - sécurisées. Et par là même, les premiers monopoles : voilà qui ne serait sans générer d'autres conflits.



RACKETS !

Des fraternités, des tribus éparses, des gardiens de haltes ont bien compris l'intérêt qu'il pouvait y avoir à entretenir des ponts de singe, des funiculaires ou à effectuer quelques travaux de terrassement. Seulement, il n'y a nul altruisme derrière ces travaux : emprunter ces raccourcis coûte cher, mais ils épargnent parfois jusqu'à plusieurs semaines de randonnées... Et les cerbères de ces courts chemins n'hésitent évidemment pas à amplifier les risques ou à dénombrer longuement les monstres qui hantent ces détours. La situation est courante et génère de nombreux conflits. Le prix pour franchir ravines, précipices, tunnels ou fleuves ? Tout est bon : équipements, nourritures, armes, animaux et parfois lux (mais ici, seul compte leur capacité à éclairer...).

De quoi bien souvent mettre en péril la suite de l'expédition... Et la pitié n'est pas de mise : les personnages-joueurs s'ils se présentaient même nus et affamés à ces péages n'y trouveraient que le réconfort du bâton. Les rixes sont nombreuses, mais les gardiens évaluent fort bien les rapports de force, et à partir de là le prix à payer. Evidemment, face à une troupe en arme, ils sont souvent pris d'une générosité soudaine. Reste qu'ils sont aussi malins et qu'ils connaissent leurs ouvrages : sabotés par des charges de poudre, parfois rétractiles, ces passages sont souvent moins sûrs que les détours évités.

LA SEMENCE

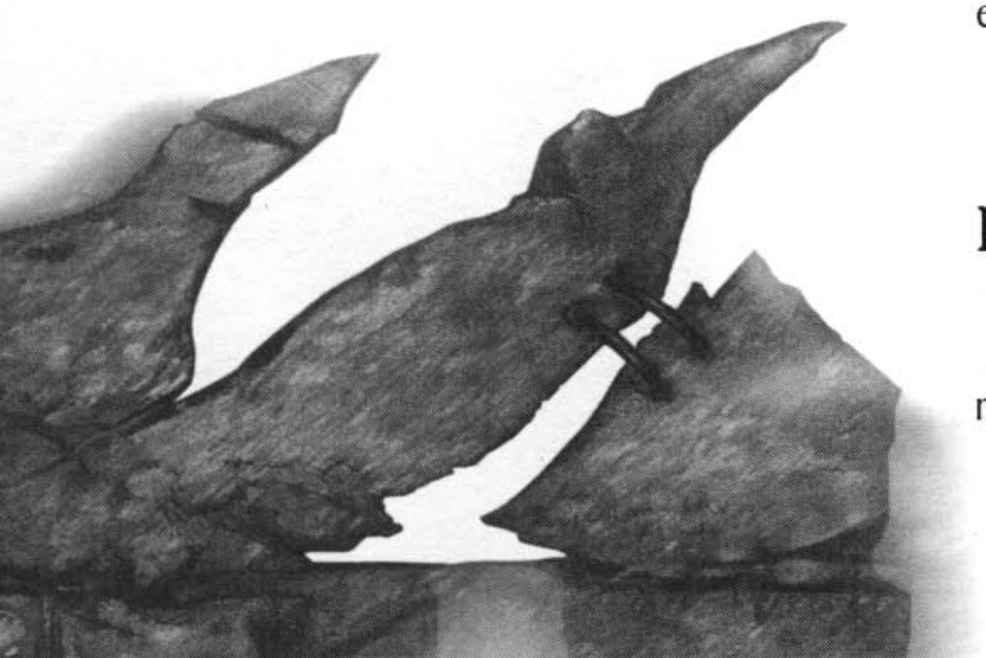
Depuis quelques mois, certaines fraternités prônent et appliquent un nouveau procédé de marquage des routes, sans oublier pour autant de cocher les bornes. Ces Marcheurs utilisent la semence : un sac de graines, dont ils jettent une poignée à intervalle réguliers. La semence donne alors naissance à une sorte de chardon épineux, nommé "espoir" par les Marcheurs. La plante à plusieurs avantages : tout d'abord sa capacité à pousser dans la plupart des milieux de la Roke; ensuite elle dégage une odeur forte, et certains animaux (cerbères, urs) peuvent se dresser à la reconnaître. Dans les champs du vieux Roglo - l'astucieux et riche promoteur de la Semence -, on dit aussi que des insectes commencent à prendre goût à l'épineux. Mais suivre les chemins des espoirs n'assure pas d'arriver à destination. La plante peut malgré sa résistance disparaître dans certaines conditions. Dans d'autres, elle peut aussi proliférer !

Enfin, l'espoir ne mène que sur les pas du convoi précédent... Et Solaar sait que les impasses sont nombreuses! Mais à sa décharge, il faut aussi reconnaître que la semence a déjà permis de récupérer plusieurs convois de marchandises échoués en l'Obscur. Les marchands achètent donc ses graines comme une assurance supplémentaire...

CARTES, RÉCITS ET OBSERVATIONS

Dans l'Obscur, les histoires peuvent sauver la vie. Nombre de Marcheurs vous le diront. Non qu'ils soient bavards, loquaces ou volubiles. Non, ils sont plutôt comme accoutumés au silence, mais le récit d'une survivance est toujours bon à entendre. Chaque observation est précieuse, vitale même. Qu'untel élucide le comportement d'une meute de voulpes, qu'un autre comprenne la nature d'une plante ou d'une brume, et c'est un piège déjoué. Bien des compagnons ont été sauvés par le souvenir d'une de ces conversations de taverne.

Les haltes que s'offrent les Marcheurs dans les bouges des stallites semblent bien longues à ceux qui ignorent d'où ils reviennent. C'est qu'ici, en prêtant l'oreille dans le brouhaha, les Marcheurs apprennent beaucoup. Les baroudeurs y prennent comme des assurances : ils vérifient l'état d'une route, s'inquiètent d'une rumeur ou s'interrogent sur les activités d'une maraude. L'information, si lente à venir, si rétive au voyage, est d'importance, et se fait souvent cruciale.



On trouve encore autre chose dans ces tavernes, à l'écoute des racontars. Certains Célestes voient bien sûr leurs vocations naître ici, autour d'un cruchon, mais c'est aussi une géographie de l'imaginaire qui, de bouche en bouche, prend forme, dessine des continents et forge les contours de Sombre-Terre. Qui sait réellement à quoi ressemblent les lointains - les inaccessibles - Berceau des Dragons ou stallite de la Couronne Argentée ? L'essentiel, c'est que leur existence soit connue, et qu'une parole fertile leur donne vie chaque soir. Beaucoup disent que de ces rumeurs naît Sombre-Terre.

Souvent, également, dans les auberges, les Marcheurs trouvent leurs destinations. Ils y prennent des contacts, évidemment, mais il y a aussi que les cruchons délient les langues plus qu'à mesure. "Les Urikans migrent vers le ponant...". "Parole, dans les grottes d'Uzmir, il y a trésor ou lumière... Si j'mens, que je meure en mettant ma botte !". "Le convoi du vieux Shelikan, c'est dans la passe du Triste Sire qu'il est coincé, cinq chariots plein à rabord ". Autant d'informations échappées des conversations ivres qui dessinent des cartes aux trésors dans les têtes embuées des Marcheurs.

LES CARTES

Il existe deux sortes de cartes. La première coûte fort cher, ou demande mille astuces ou graissages de pattes pour se dévoiler. Ce sont les grandes cartes, mises à jour à coup d'expéditions par les instituts célestes, comme celui de Phénice (voir dans la boîte de base, livret 3, page 27). Ces cartes sont accessibles aux "officiels", aux messagers des Prôneurs. Mais on en trouve aussi, au noir, des copies, parfois faites à la hâte, ou reproduisant des erreurs... Prisés, ces plans ont l'avantage d'avoir été réalisés minutieusement : ils indiquent les topographies, les passages, et parfois les dangers les plus stables. C'est que l'Obscur est mouvant : les périls y changent sans cesse, sans que les instituts ne puissent perpétuellement les raturer ou les ajouter.

Il existe ainsi d'autres cartes, qui ont peu à voir avec les précédentes : bien souvent, seul leur auteur arrive à décrypter l'entrelacs de gribouillis, de tâches d'encre de rueg que tissent les correspondances entre dessins et réalités. Les distances sont élastiques : les trajets sans embûche ne sont pas notés pour économiser le cuir ou le papier qui sert de support. On lit parfois ces cartes comme une livre de bord : des dates y apparaissent, des compagnons morts et enterrés y sont salués... Bien souvent, ces plans sont faits pour se souvenir d'une cargaison enterrée : on trouve alors des repères topographiques, des panoramiques en coupe qui permettront de retrouver l'emplacement.

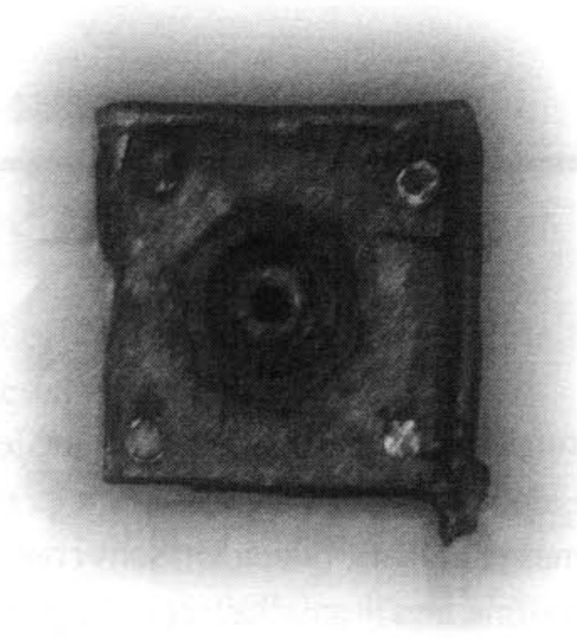
Les faussaires ne se privent pas de vendre ainsi des trésors à la carte.

L'intérêt premier de cette seconde cartographie, c'est que dans les haltes, les périls sont mis à jour par les tenanciers les plus consciencieux. On peut ainsi, comme en écoutant les bavardages, se prévenir des présences nocives ou des recompositions du paysage provoquées par les intempéries ou les sursauts de la terre. Reste qu'il faudra souvent un interprète aux PJ pour lire les cuirs tendus au-dessus des tables ! Seule chance : peu de Marcheurs sachant écrire, les annotations sont souvent imagées.

LES LIVRES DE BORD

L'illétrisme fait des carnets de routes des objets assez rares. Ils sont enluminés de schémas et d'illustrations. Ils ont pourtant l'avantage de la fidélité, et cèdent plus difficilement avec la distance au mythe ou à l'exagération. Il faut dire que les récits s'enjolivent en présence de la parole. Le verbe s'acoquine avec les conteurs, et l'imagination, au fil des lustres, s'offre des détours et des raccourcis pour s'épargner l'innommable. La vérité ploie si souvent au contact de la mémoire, que le souvenir est au Marcheur comme une femme : un moment trop diaphane... L'écrit, croit-on, s'abouche avec l'authentique.

Les origines et les fonctions de ces carnets, aux tailles et aux allures diverses, sont multiples. Ils se font registres aux mains des maîtres-caravaniers, codex pour les antéquaires, carnets de croquis pour les plus habiles, cartes pour les plus pratiques, récits pour les plus prétentieux... Certains sont rachetés - et parfois même commandés - par les Célestes, pour leur divertissement ou à des fins de savoir. Ils sont si populaires (et souvent réécrits par d'habiles marchands) dans les plus hautes



Marches des stallites, qu'on a ainsi vu des fils de bourgeois se lancer plume à la main dans l'Obscur. Ils n'ont généralement eu le temps de tourner que bien peu de pages.

Ces carnets ont, en tout cas, grande valeur, s'ils sont lisibles et s'ils n'ont pas été rongés par les intempéries. Certains ont déjà remonté la piste d'expéditions en suivant, en interprétant les annotations vives de manuscrits perdus. Les antéquaires les guettent à la recherche d'un détail ou d'une image explicites. Les Initiés, et parfois les Prôneurs, sont tout aussi attentifs. Autant dire que l'objet peut être utile au MJ : il peut confier la rédaction, la chronique d'une de leurs aventures aux PJ, et leur assurer ainsi un revenu supplémentaire et leur permettre d'entamer la constitution de leurs légendes personnelles. A l'inverse, l'achat ou la trouvaille d'un de ces livres de bord peut annoncer et guider un scénario.

Facilement authentifiables, possédant une crédibilité qu'aura difficilement un conteur ou un Marcheur, ces carnets ont une force insoupçonnée. Les images, les croquis de cités ou de populations lointaines ont un impact impressionnant auprès des Célestes. Une seule de ces visions peut effrayer ou soulever les foules, les déprimer ou au contraire les emplir d'un espoir neuf. C'est la puissance du rêve qui peut s'immiscer entre ces épaisses pages... Les Prôneurs s'en méfient d'ailleurs, traquant les apocryphes et les recueils iconoclastes. Mais c'est là une autre affaire, nommée propagande, suivie par les Initiés et les petits potentats dérisoires de Sombre-Terre.

LES MARCHEURS DE LEGENDE

FAHAR DRUNSEN

Un ogre : c'est peut-être, les premières fois que Fahar Drunsen a fait parler de lui, le qualificatif qui revenait le plus souvent. Car sa légende est née dans les tavernes, où ses railleries attiraient déjà les foules. Tonitruant, gouaillard, goinfre, outre-à-vin percée, homme de tous les excès et de bien des femmes, il tonnait, il s'épanchait, il hurlait et finissait fin saoul à défier les nuages ou tout ce que les stallites pouvaient compter de représentants de l'ordre. Blasphémateur de génie, il incarnait déjà une certaine résistance à la prétention des Célestes, et les Marcheurs s'avouaient séduits par cette grande gueule barbue au bedon opulent.



Drunsen allait et venait, comme une tempête, domptant l'Obscur, essaimant ça et là femmes et enfants, dilapidant sans compter les fortunes qu'il amassait et qu'il perdait aussitôt. Un jour, c'est un voulpeau qu'il ramena dans ses bras : il le dressa et s'en fit un compagnon à sa mesure, un colosse aussi velu et puissant que lui... Aussi sauvage. A l'époque, Drunsen défiait toujours autant les autorités, leur jetant au visage leur incompétence. Il fit ainsi plier une maraude qui hantait les alentours de Drön, avec l'aide de nombreux Marcheurs ralliés à sa cause. Il soigna d'abord son image d'ogre sanguinaire dans l'ombre duquel marchait un voulpe... Les premiers maraudeurs capturés furent étripés en place publique. Drunsen savait que la crainte pouvait devenir son alliée, elle devint son avant-garde, et la maraude ploya en livrant son trésor au Marcheur.

Drunsen pouvait tout se permettre et tout rêver. Il venait d'accomplir l'impossible : réunir un temps des Marcheurs sous sa coupe, maintenant pleine des meilleurs alcools. Drunsen repartit seul sur les routes, mais en laissant entendre à ses compagnons qu'ils se retrouveraient. Dans les haltes, profitant de son aura trouble et populaire, il fit circuler des idées, fit lentement monter le désir d'un meilleur accueil dans les stallites. Des exigences, des revendications naissaient, et en quelques semaines sa troupe pouvaient se réunir, regroupant au passage tout ce qu'une contrée connaissait de Marcheurs. Il organisa ainsi, quinze jours durant, un blocus aux portes de Magna, pour que la halte y soit conforme à ses désirs et que des malversations y cessent. Le rêve d'une nation Marcheur était en train de naître, une vaste confrérie qui partagerait ses biens pour assurer aux démunis et aux diminués une vie plus digne... On lui rétorqua que l'Obscur était trop incertain, que les distances s'en prendraient à une telle cohésion et que la solidarité n'a de sens sans frontière...

Drunsen n'en marcha pas droit pour autant. Il se fit pirate pour armer son rêve, il détourna des caravanes de lumière, attaqua les esclavagistes de Nah et continua à festoyer jusqu'à que ce que son inextinguible soif le conduise à brailler les slogans qui allaient lui fermer les portes des grands stallites. Mais des revers - l'Obscur - affaiblirent sa troupe. Il marcha seul un temps, au profit de qui voulait, reconstitua quelques mois sa bande de forbans et finit par s'engager dans un long voyage jusqu'au cœur de Solaria. C'était il y a trois ans. Certains disent, ces jours-ci, avoir revu un colosse accompagné d'un voulpe grisonnant dans les parages de Phénice. On dit son visage voilé d'un masque de plumes. On dit aussi, et preuve, c'est un de ses frères de l'époque qui me l'a dit, que sa fortune est immense et qu'il revient s'en servir pour fonder une compagnie... Non : d'autres prétendent que Drunsen a promis à tous les Marcheurs un banquet d'une année !

FAHAR DRUNSEN

STATUT 6 (LÉGENDE)



CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 4, GRIMPER 2
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 2
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 5, SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 4, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 5
- TREMPE 4 / MOTIVER 6, RÉSISTER 2, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Katar 3, Manople 4
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Eloquence 3, Marchandage 3
- ERUDITION 2 / Avant 4, Coutumes Marcheurs 6, Légendes 5, Région Chaudron des Enfers 3, Région Solaria 2
- RELATIONS 3 / Quartiers : Halte des Lointains 4, Halte Nord 3, Halte des Ombres 4
- SURVIE 4 / Animaux : Voulpes 4, Milieux : Obscur 5
- TECHNIQUES 2 / Antech 1, Lumière 2, Métal 2

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 2), Flacon d'huile de rueg, Escarcelle contenant 50 Lux, Filtre à air (indice 3), Katar, Manople, Portefaix, Sac à dos, Fourrures (protection 2).

VIE : 16
ENERGIE : 10

ONYX, LE VOULPE

Autrefois noir comme l'ébène, ou l'onyx qui lui a donné son nom, cet énorme voulpe, déjà âgé, a largement grisonné. Sa couleur toujours sombre lui permet de garder une extrême discrétion dans l'Obscur. Il a conservé la sauvagerie propre à son espèce, sauf lorsqu'il se retrouve dans l'intimité avec son maître, avec lequel il partage une complicité extraordinaire.



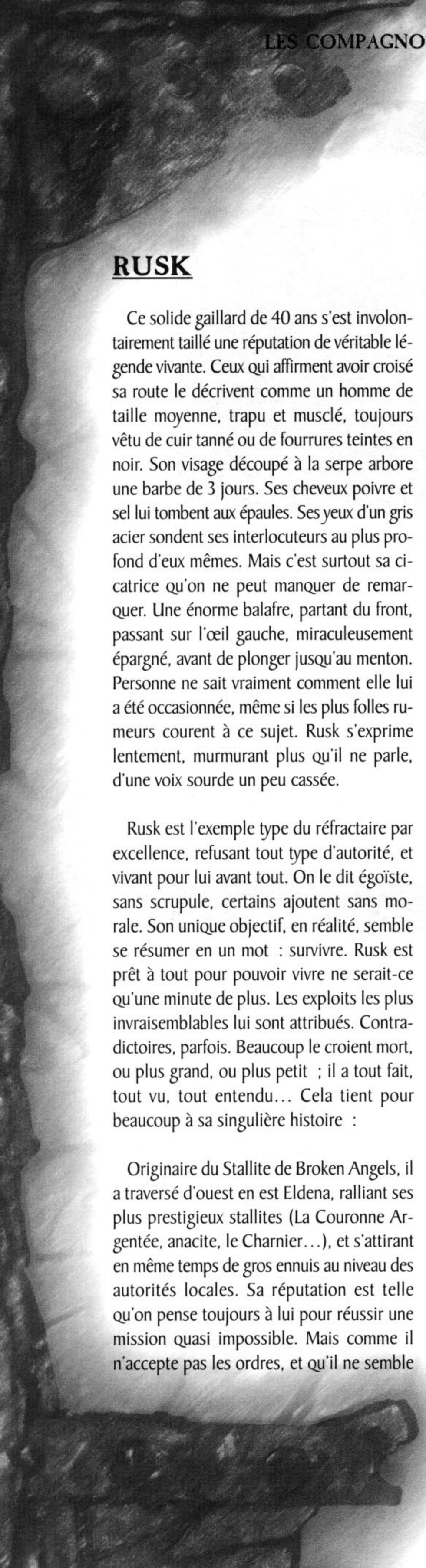
CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, GRIMPER 2, ESQUIVER 3
- FORCE 4 / FORCER 3, PORTER 2
- HARGNE 8 / AGRESSER 5, SUPPORTER 6, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 5
- RÉSISTANCE 8 / ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 3, CONTRÔLER 3
- SENS 5 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / MOTIVER 2, RÉSISTER 2, SURMONTER 2

ARMES :	DOMMAGES
- MORSURE	4
- GRIFFES	3

PROTECTION : CUIR ÉPAIS 1

VIE : 18
ENERGIE : 3



RUSK

Ce solide gaillard de 40 ans s'est involontairement taillé une réputation de véritable légende vivante. Ceux qui affirment avoir croisé sa route le décrivent comme un homme de taille moyenne, trapu et musclé, toujours vêtu de cuir tanné ou de fourrures teintes en noir. Son visage découpé à la serpe arbore une barbe de 3 jours. Ses cheveux poivre et sel lui tombent aux épaules. Ses yeux d'un gris acier sondent ses interlocuteurs au plus profond d'eux mêmes. Mais c'est surtout sa cicatrice qu'on ne peut manquer de remarquer. Une énorme balafre, partant du front, passant sur l'œil gauche, miraculeusement épargné, avant de plonger jusqu'au menton. Personne ne sait vraiment comment elle lui a été occasionnée, même si les plus folles rumeurs courent à ce sujet. Rusk s'exprime lentement, murmurant plus qu'il ne parle, d'une voix sourde un peu cassée.

Rusk est l'exemple type du réfractaire par excellence, refusant tout type d'autorité, et vivant pour lui avant tout. On le dit égoïste, sans scrupule, certains ajoutent sans morale. Son unique objectif, en réalité, semble se résumer en un mot : survivre. Rusk est prêt à tout pour pouvoir vivre ne serait-ce qu'une minute de plus. Les exploits les plus invraisemblables lui sont attribués. Contradictoires, parfois. Beaucoup le croient mort, ou plus grand, ou plus petit ; il a tout fait, tout vu, tout entendu… Cela tient pour beaucoup à sa singulière histoire :

Originaire du Stallite de Broken Angels, il a traversé d'ouest en est Eldena, ralliant ses plus prestigieux stallites (La Couronne Argentée, anacite, le Charnier…), et s'attirant en même temps de gros ennuis au niveau des autorités locales. Sa réputation est telle qu'on pense toujours à lui pour réussir une mission quasi impossible. Mais comme il n'accepte pas les ordres, et qu'il ne semble intéressé ni par l'argent, ni par la gloire, il refuse la plupart du temps. Le seul moyen de le convaincre à coup sûr reste encore de ne pas lui laisser le choix. On raconte ainsi qu'un Prôneur l'a jadis empoisonné pour l'obliger à lui rendre un service extrêmement dangereux, lui promettant l'antidote s'il réussissait. Rusk s'est bien entendu affranchi de sa mission, mais n'a pas hésité ensuite à éliminer le Prôneur, pourtant très protégé, avant d'échapper à la meute de Gardiens du Feu lancés à ses trousses.

Un jour, sur Eldena, Rusk a croisé un minuscule stallite, peuplé de barbares esclavagistes. Capturé, il fut même torturé durant de longs mois. On raconte qu'il s'est finalement échappé, libérant les esclaves du stallite, avant de se venger de ses tortionnaires d'une manière spectaculaire : la légende veut qu'il ait banni la lumière du stallite maudit, le plongeant éternellement dans les ténèbres…

Au fur et à mesure de son avancée vers l'est, sa légende à grandi et s'est répandue sur Sombre-Terre. Les maraudeurs, le Konkal, les malfrats ont souvent voulu se payer sa tête. Tous ont échoué. Là où Rusk passe, tout change : des organisations criminelles ont été démantelées, des repaires de maraudeurs brûlés, des Marcheurs traîtres, jetés en pâture aux voulpes…

Ayant rallié la Roke par les glaces éternelles, ses capacités de survie ont été développées à leur summum : ni le froid, ni le vent, ni l'obscurité ne semblent l'affecter. Quant à son maniement des armes, il s'avère remarquable. Son arme de prédilection est le pistol à rueg. Rusk en porte deux en permanence, qu'il manie simultanément des deux mains.

RUSK

STATUT : 6 (LÉGENDE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 5, GRIMPER 4
- FORCE 3 / FORCER 3, LANCER 4, PORTER 2
- HARGNE 4 / AGRESSER 4, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 3, INFLUENCER 2, SÉDUIRE 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 4, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 4 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 1, RÉSISTER 6, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 4 / Ecorcheur 3, Palache 4, Pistol à Rueg 5
- COMMUNICATION 1 / Baratin 1, Empathie 4
- ERUDITION 2 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 5, Légendes 4, Région Chaudron des Enfers 5, Région Eldena 5
- RELATIONS 2 / Quartiers : Halte des Lointains 3, Halte Nord 3, Halte des Ombres 3
- SURVIE 4 / Animaux : Insectes 3, Oiseaux 2, Rats 3, Urs 3, Voulpes 2 ; Milieux : Déserts 2, Glaces 4, Mortezones 2, Obscur 6
- TECHNIQUES 2

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 2), Torchine, Escarcelle contenant 20 Lux, Filtre (indice 3), 2 pistols à rueg !, Ecorcheur (sur la main gauche), Cordelière, Havresac, Sac à dos, Outre, Ration (Indice 3), Fourrures et cuir tanné (protection 2).

VIE : 15
ENERGIE : 10

Ce Marcheur de légende vient d'arriver dans la région de Phénice, point de passage obligé de son périple. Les autorités n'ont pas de trace officielle de son séjour. Et pourtant, il semble bien résider depuis plusieurs mois dans le stallite. De toute façon, il repartira, aussi discrètement qu'il est entré, reprenant sa route vers l'est. Sa destination finale, dit-on, n'est autre que le Berceau des Dragons, où il poursuivra ses mystérieux desseins.

CHE MANEGO

Voici un Marcheur hors norme, qui doit moins sa légende à ses exploits ou à ses Marches qu'à ses origines et ses ambitions. D'abord, il n'a rien d'un Marcheur avec son élégance tapageuse. Dégingandé, richement vêtu, il est à l'aise en société comme un maître-bâtisseur au Plan. Il parle d'un phrasé complexe, élégant, et ne rechigne pas à manier la plume pour écrire de courtes saynètes aux morales dévastatrices pour les conventions. Sa voix trahit pourtant ses liens avec l'Obscur : d'un séjour en Mortezone, il est revenu la gorge défaite. Il parle maintenant d'une voix malade, profonde et inquiétante, qui jure avec son ironie et ses facéties rhétoriques.

Che Manego est le fils d'un Nourrisseur phénicien influant. Il a grandi dans la redoute des Blasonnés, parmi les aristocrates, tout en sachant s'encanailler auprès des fouineuses. C'est que l'homme est libertin et il n'a retenu de son enfance dorée qu'un goût prononcé pour la provocation. Il aime le défi et le bras de fer avec les puissants. C'est ce qui l'a d'ailleurs conduit dans l'Obscur. L'histoire est un peu longue : Che jouait les activistes politiques du côté des Echarpes Pourpres, quand il s'est rendu compte de "la remise en cause profonde du pouvoir collectiviste qu'instaurait la généralisation de l'utilisation des lux dans Phénice". Du coup, il se lança dans la "production de lux", se mettant à dos Prôneurs et anciens camarades au fil de ces entreprises. Fortune faite, magouilles consommées, il se vit confisquer ses richesses et tous indiquèrent à cette grande carcasse de Che le chemin de l'Obscur. Manego était devenu Marcheur.

Il fut d'abord, c'est peu de le dire, très mal perçu parmi les Marcheurs. Mais son bagout et son érudition utilisés à bon escient, furent vite appréciés. Il se révéla être un compagnon agréable et courageux. Il perdit un jour sa main gauche dans un combat, ce qui entérina en quelque sorte son entrée chez les frères de la nuit. Et ce malgré ses libertinages, sa sophistication toujours de mise, et ses inlassables grands projets. Tous les Marcheurs de la Roke ont dû un jour les entendre : Che veut d'abord mettre en chantier une grande encyclopédie, un vaste recensement des richesses et des dangers de Sombre-Terre. "Voilà la première lumière dont on a besoin ! La seconde provient du ciel, et nous allons aller la quérir". Che Manego rêve en effet d'une compagnie de voyageurs qui s'équiperait de dirigeables!

Et il y travaille. Mettant à profit ses expériences passées, il réunit actuellement la fortune nécessaire à son projet. Il convoque les antéquaires, discute avec tout ce que la ville connaît de savants, d'explorateurs et d'illuminés. Il est l'ami d'Otero, de Monsieur L'Ambre... (voir la boîte de base). Il s'assure aussi la fidélité de Fouineurs et de Marcheurs, de manière astucieuse : il a ouvert dans Phénice une vaste maison, mi-halte mi orphelinat. C'est que Che a ramené de l'Obscur une compassion gigantesque pour la gent humaine. Nul mieux que lui, de sa voix contrefaite, ne raconte l'horreur des exodes ou l'infamie de la misère et la douleur. Il sait décrire, non sans émotion, le calvaire de ceux qui dépérissent et tendent la main. Il parle aussi, rarement, de sa rencontre dans l'Obscur avec un monstre qui aurait été un jour humain. Mais là, les mots lui manquent.

CHE MANEGO

STATUT : 6 (LÉGENDE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 4
- FORCE 2 / FORCER 2, LANCER 3, PORTER 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 3, SUPPORTER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 6, SÉDUIRE 6
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 5, ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 3 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / MOTIVER 5, RÉSISTER 4, SURMONTER 4

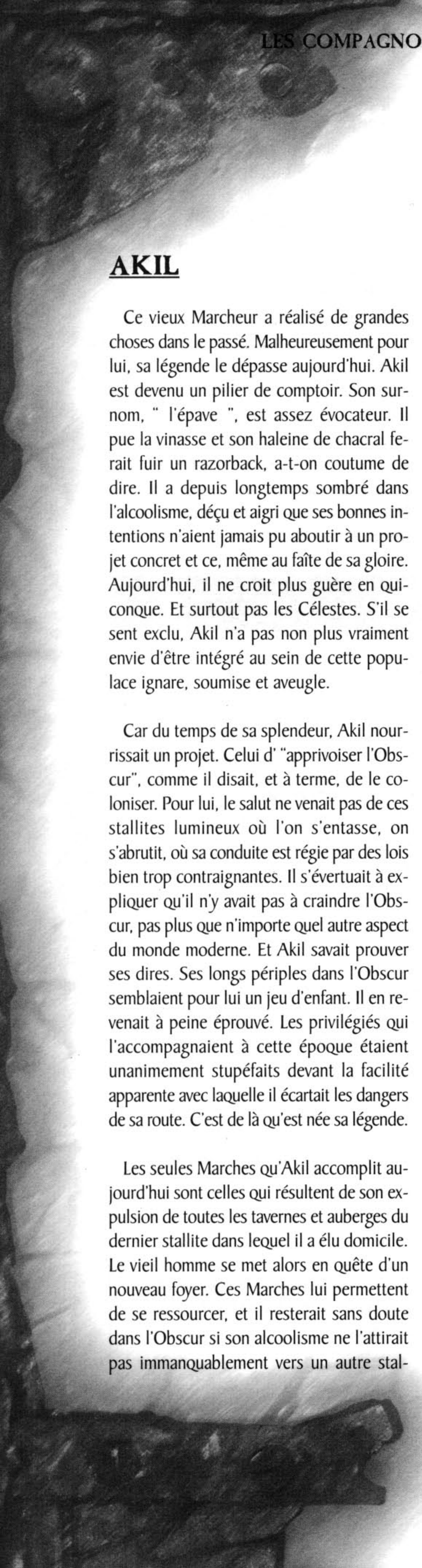
APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Palache 5
- COMMUNICATION 4 / Eloquence 6, Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 4
- ERUDITION 4 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 5, Bâtisseurs 4, Fouineurs 3, Prôneurs 3, Légendes 4, Lettres 6, Région Chaudron des Enfers 4, Région Solaria 3, Asia 3.
- RELATIONS 4 / Quartiers : Ferraille 2, Echarpes Pourpres 4, Faiseurs 5, Redoute des Blasonnés 6
- SURVIE 3 / Animaux : Voulpes 2 ; Milieux : Obscur 5, Stallites 6
- TECHNIQUES 4 / Matériaux : Métal 3, Energies : Vapeur 3, Huiles 3, Vents 5

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 3), 3 Flacons d'huile de rueg, Luxance, Escarcelle contenant 100 Lux, Filtre (indice 2), Havresac, Gourde, Vêtements sophistiqués (Protection 1), Portefaix, Palache.

VIE : 11
ENERGIE : 7



AKIL

Ce vieux Marcheur a réalisé de grandes choses dans le passé. Malheureusement pour lui, sa légende le dépasse aujourd'hui. Akil est devenu un pilier de comptoir. Son surnom, " l'épave ", est assez évocateur. Il pue la vinasse et son haleine de chacral ferait fuir un razorback, a-t-on coutume de dire. Il a depuis longtemps sombré dans l'alcoolisme, déçu et aigri que ses bonnes intentions n'aient jamais pu aboutir à un projet concret et ce, même au faîte de sa gloire. Aujourd'hui, il ne croit plus guère en quiconque. Et surtout pas les Célestes. S'il se sent exclu, Akil n'a pas non plus vraiment envie d'être intégré au sein de cette populace ignare, soumise et aveugle.

Car du temps de sa splendeur, Akil nourrissait un projet. Celui d' "apprivoiser l'Obscur", comme il disait, et à terme, de le coloniser. Pour lui, le salut ne venait pas de ces stallites lumineux où l'on s'entasse, on s'abrutit, où sa conduite est régie par des lois bien trop contraignantes. Il s'évertuait à expliquer qu'il n'y avait pas à craindre l'Obscur, pas plus que n'importe quel autre aspect du monde moderne. Et Akil savait prouver ses dires. Ses longs périples dans l'Obscur semblaient pour lui un jeu d'enfant. Il en revenait à peine éprouvé. Les privilégiés qui l'accompagnaient à cette époque étaient unanimement stupéfaits devant la facilité apparente avec laquelle il écartait les dangers de sa route. C'est de là qu'est née sa légende.

Les seules Marches qu'Akil accomplit aujourd'hui sont celles qui résultent de son expulsion de toutes les tavernes et auberges du dernier stallite dans lequel il a élu domicile. Le vieil homme se met alors en quête d'un nouveau foyer. Ces Marches lui permettent de se ressourcer, et il resterait sans doute dans l'Obscur si son alcoolisme ne l'attirait pas immanquablement vers un autre stallite. Comme il connaît l'emplacement de nombreux gisements de charbon et de pétrole, Akil est toujours riche quand il arrive quelque part, même si cela ne dure guère. Il continue d'espérer qu'on l'écoutera enfin, qu'on l'estimera, eu égard à sa notoriété, son statut légendaire et ses bienfaits passés. Mais personne ne peut croire qu'une telle loque humaine puisse vraiment être le célèbre Akil, et les railleries qu'on finit par lui adresser ne manquent pas de lui rappeler la médiocrité de la condition humaine. Certains le sous-estiment. Le vieux est bien mieux conservé que son aspect le laisserait supposer. Il n'a plus de dents, mais il a fait remplacer ses chicots par un dentier de métal spécialement adapté et particulièrement aiguisé que lui a vendu Orthur Sourire (voir chapitre " les agressions "). Nombreux sont ceux qui ont perdu leur nez ou quelques doigts à s'être trop moqué du grand Akil.

Les PJ le croiseront peut-être, dans une taverne ou un cabaret quelconque. Sans doute ne le remarqueront-ils pas. Mais s'ils peuvent voir ses yeux, ils sauront que cet homme a une histoire, un passé. Car la flamme qui brûle dans ses pupilles témoigne de la grande conviction émanant de ce vieillard qui dit s'appeler Akil…

AKIL

STATUT : OFFICIEUX : 6 (LÉGENDE) ; OFFICIEL : FOUINEUR : 1 (LARVE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 3, GRIMPER 2
- FORCE 2 / FORCER 1, LANCER 3, PORTER 1
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SUPPORTER 6, SURPRENDRE 6
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3, INFLUENCER 2, SÉDUIRE 1
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 6, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 6
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 1, RÉSISTER 4, SURMONTER 6

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Etoiles 6, Dents de fer : 5
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3, Eloquence 3, Empathie 5
- ERUDITION 3 / Avant 4, Coutumes Marcheurs 5, Légendes 6, Lettres 4, Région Chaudron des Enfers 6, Région Eldena 5, Région Solaria 4
- RELATIONS 3 / Quartiers : Quartier de l'Assommoir 5, tous les quartiers autres que ceux situés dans la Première Marche : - 4
- SURVIE 4 / Animaux : Insectes 4, Oiseaux 3, Rats 6, Urs 4, Voulpes 3 ; Milieux : Chaos 4, Déserts 3, Glaces 3, Marais 4, Montagnes 3, Mortezones 3, Obscur 6, Stallites 4
- TECHNIQUES 1

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 2), Torchine, Escarcelle contenant 3 Lux, Filtre (indice 1), Havresac, Gourde, Haillons en rueg, Etoiles, Dentier métallique.

ARMES :	DOMMAGES
- DENTS-DE-FER	3

VIE : 14
ENERGIE : 10

LES MYTHES

Au-delà des superstitions, des porte-bonheur ou porte-mouise, les Marcheurs ont leurs propres mythes, incarnant et reflétant mieux leurs existences que les dogmes solaariens. Certes, ils en sont inspirés et l'on trouve dans ces histoires des allégeances aux éclairages célestes. Mais le regard des Marcheurs est parfois plus aiguisé et plus fataliste : d'aucuns n'écoutent ces mythes que comme des racontards de bonnes femmes, juste bons à alimenter leurs jurons. D'autres y accordent une foi qui vire parfois au fanatisme.

Voici quelques uns de ces mythes et leurs variations, tels que le sage et Prôneur Elison Gorp les a reproduits avant de se voir confiné dans un monastère aveugle, lieu propre à ramener l'acuité qui caractérisait ses textes dans un plus lumineux sentier. Ces extraits sont issus des premiers écrits du Prôneur, dans lesquels nul doute face à Solaar ne s'était encore immiscé...

LE CŒUR DE SOMBRE-TERRE

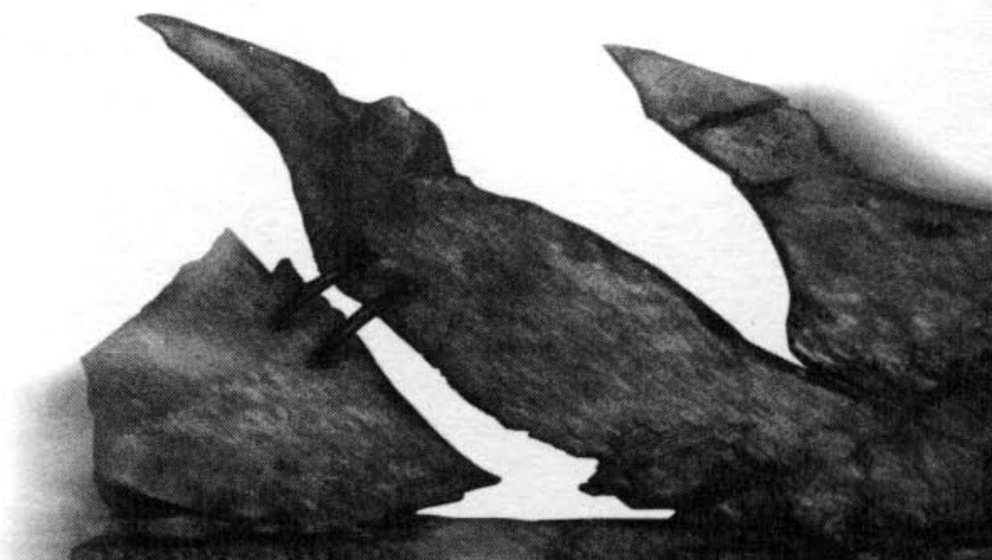
"Pour beaucoup de nos Marcheurs, les tempêtes, la foudre, les sursauts telluriques, les déchaînements volcaniques que connaît Sombre-Terre, sont des émanations de la puissance de Solaar. Fort bien. Mais, de telles croyances sont chez eux faussées : ils croient que Solaar n'est guère aux cieux et en toute chose, mais réfugié au cœur de Sombre-Terre, au centre même de la planète."

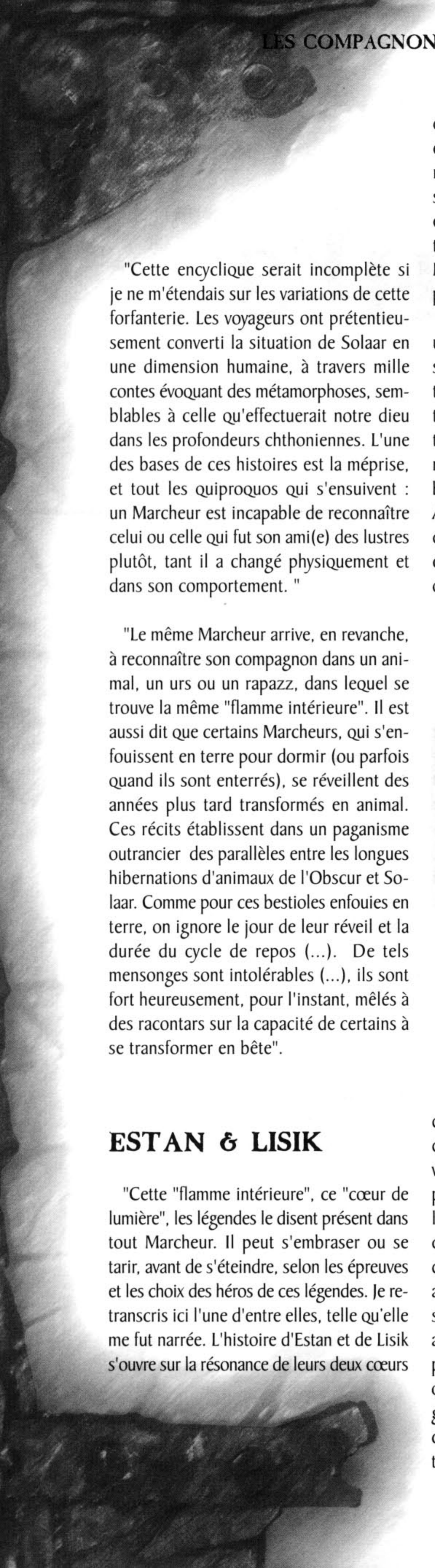
"Un conteur croisé l'année du Grand Frige me dit que Solaar se repose dans les entrailles de Sombre-Terre : après un grand cycle d'éclat s'entame pour lui un cycle de sommeil. Mais ce n'est pas la version la plus commune. Pour la plupart des voyageurs, Solaar est prisonnier de la croûte noirâtre qui recouvre Sombre-Terre. La métaphore du cocon est revenue bien des fois dans les récits entendus. Ce cocon serait comme une geôle autour du Dieu, une gangue qui tendrait à définitivement se fermer. Les éclairs, le vent, les tremblements de terre n'étant que les derniers soubresauts du combat qui se joue en défaveur de Solaar... Les Marcheurs n'ont guère de foi quand ils se prêtent à des dires aussi défaitistes. Il est évident que nos missionnaires se doivent d'enrayer cette déception, et de véhiculer d'autres images d'espérance, plus vivifiantes (...)."

"La version que me conta l'estimable tenancier d'une halte grise, bien que fondée sur les mêmes bases apocryphes, est heureusement plus conforme aux Luminescences célestes, telles que je les ai consultées. Solaar, dans les noirs filets de nuages et de terres qui le retiennent, est tel le charbon qui bientôt sera diamant, ou telle la larve un jour papillon. S'il y a dans cette version plus d'espoir, ce n'est pas sans que le gargotier précise que le temps de cette gestation, les Marcheurs sont laissés à eux mêmes, aveugles et perdus. L'homme tenait d'ailleurs en grande déférence la situation des Marcheurs et celles des Célestes placés sous la protection de la lumière (...). Là encore, je ne peux que fustiger l'absence de missions apportant réconfort et lumières auprès de ces pauvres hères (...)."

AUTRES PALPITATIONS

"J'attire l'attention des inestimables Révérés sur le lien qui unit cette vision contrefaite au mythe de l'aube noire, qui lui aussi freine et contredit nos missionnaires dans leurs conquêtes des âmes. L'aube noir adviendrait le jour où Solaar serait définitivement prisonnier de la gangue noire qui recouvre le monde. Ce jour là, nulle lumière ne pointerait à l'aube, abandonnant les hommes dans une nuit perpétuelle. Selon certains, ce même jour, Solaar ne retiendrait plus la fureur du volcan sur les contreforts duquel est bâti le stallite Phénice. "





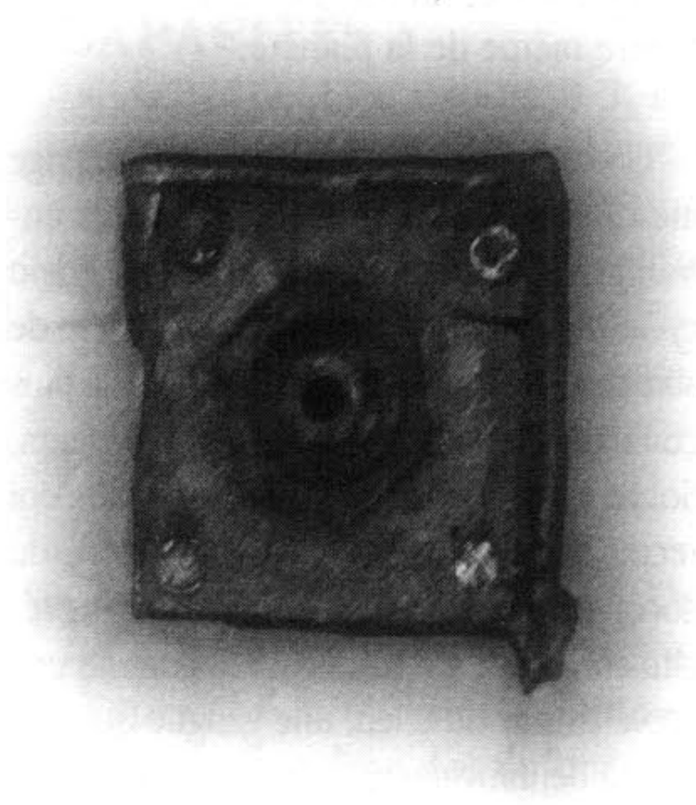
"Cette encyclique serait incomplète si je ne m'étendais sur les variations de cette forfanterie. Les voyageurs ont prétentieusement converti la situation de Solaar en une dimension humaine, à travers mille contes évoquant des métamorphoses, semblables à celle qu'effectuerait notre dieu dans les profondeurs chthoniennes. L'une des bases de ces histoires est la méprise, et tout les quiproquos qui s'ensuivent : un Marcheur est incapable de reconnaître celui ou celle qui fut son ami(e) des lustres plutôt, tant il a changé physiquement et dans son comportement. "

"Le même Marcheur arrive, en revanche, à reconnaître son compagnon dans un animal, un urs ou un rapazz, dans lequel se trouve la même "flamme intérieure". Il est aussi dit que certains Marcheurs, qui s'enfouissent en terre pour dormir (ou parfois quand ils sont enterrés), se réveillent des années plus tard transformés en animal. Ces récits établissent dans un paganisme outrancier des parallèles entre les longues hibernations d'animaux de l'Obscur et Solaar. Comme pour ces bestioles enfouies en terre, on ignore le jour de leur réveil et la durée du cycle de repos (...). De tels mensonges sont intolérables (...), ils sont fort heureusement, pour l'instant, mêlés à des racontars sur la capacité de certains à se transformer en bête".

ESTAN & LISIK

"Cette "flamme intérieure", ce "cœur de lumière", les légendes le disent présent dans tout Marcheur. Il peut s'embraser ou se tarir, avant de s'éteindre, selon les épreuves et les choix des héros de ces légendes. Je retranscris ici l'une d'entre elles, telle qu'elle me fut narrée. L'histoire d'Estan et de Lisik s'ouvre sur la résonance de leurs deux cœurs de lumière, dont les éclats se confondaient en un écho appelé amour. Lisik était fort gironde, Estan puissant et fier. Ils allèrent ensemble, par monts et par vaux, contre vents et marées, dans toute la Roke, en reine gitane et roi bohémien de tous les Marcheurs. Mais vint un jour ou Estan disparu, enlevé par des esclavagistes.

Lisik retrouva les forbans, et les tua un par un sans qu'aucun ne lui donne nouvelle de son homme. Elle fouilla l'Obscur, en retourna chaque pierre en interrogeant et tuant chaque monstre qu'elle délogeait de la terre. Nul ne savait où se trouvait Estan, nul n'avait entendu son nom, et pourtant la belle sentait palpiter le cœur du Marcheur. Alors qu'elle questionnait le dernier voulpe de Sombre-Terre - la dernière créature encore vivante dans l'Obscur - elle vit une ombre se terrer non loin de là."



"C'était Estan, maraudant comme une bête, difforme et touché par la nuit, éructant sa douleur à la vue de son amour. Il rampa vers Lisik, l'implorant de mettre fin de son esponton à ses tourments. Mais Lisik, de sa lame s'ouvrit la poitrine, et sortit son cœur de lumière qui n'avait cessé toutes ces années de croître. Elle l'offrit à son amant déchu, qui a son contact retrouva sa vigueur d'antan. Ils s'étreignirent une dernière fois, comme jadis, avant qu'elle ne s'effondre morte. Estan pleura tant qu'il ne vit venir le dernier voulpe, que Lisik avait épargné. Estan lui tendit sa gorge... Le voulpe se repu alors des deux cœurs et enfanta à nouveau toutes les créatures que Lisik avait pourfendu."

LE PREMIER MARCHEUR

"Il est une dernière histoire dont je me dois, aimés Révérés de vous rendre compte, que vous prèniez mesures et décidiez réactions, dans un juste courroux appelant l'anathème (...). Le conte démarre dans le Premier Stallite, dont nul n'était encore sorti. Persuadé qu'ailleurs d'autres lumières brillaient, un homme prit sa besace et partit dans l'Obscur, abandonnant famille et amis. Il marcha longtemps, sauvant mille fois sa vie par miracle. Le récit est là fort long, et je vous épargne, Révérés, toutes ces péripéties bonnes aux voyageurs."

"Il s'en vint enfin aux portes du Second Stallite. "Je ne suis point un réfugié, dit-il aux portes de la cité, je suis le premier Marcheur. Je viens porter nouvelles et espoirs. Vous n'êtes point les seuls survivants". Le prenant pour fou, nul ne voulu lui ouvrir. Il repartit, plein de questionnements, jusqu'au Troisième Stallite. "Je ne suis point un réfugié, dit-il, je suis le Premier Marcheur, et j'apporte de tristes nouvelles des autres survivants". On laissa entrer l'oiseau de mauvaise augure, pour le chasser quand il raconta qu'il n'avait pu entrer dans le Second Stallite."

"Le Premier Marcheur erre depuis dans l'Obscur, sans jamais trouver la route qui le mène au Stallite Bienveillant qui l'accueillera. Lisik, la belle au cœur de lumière, le croisa un jour, dans des terres si froides que le souffle des hommes y gèlent immédiatement et que les larmes y cristallisent en une seconde. Le Premier Marcheur lui dit qu'il avait en lui le remède, la guérison, l'étincelle qui suffirait à tuer la nuit. Mais, dit-il, il ne pourrait l'offrir que le jour où tous les hommes seraient bons, droits et hospitaliers. Une autre fin est donnée parfois aux contes : le premier Marcheur voyage toujours, mais sous le coup d'une étrange malédiction qui lui fait rater toutes les haltes et toutes les cités. Il est depuis persuadé d'être le dernier homme".

LES SECTES

LES HORLAS

Le mythe évoque un Dieu qui descendra du ciel - ou qui s'extirpera des entrailles même de Sombre-Terre - pour juger définitivement les survivants dans un second courroux plus terrible que le déchaînement passé. La première Apocalypse n'a apparemment pas suffi pour faire comprendre aux hommes qu'ils n'étaient plus de ce monde. Forte de cette conviction, la secte des Horlas, fraction intégriste du Konkal, s'immisce en l'Obscur, en plus de l'activité traditionnelle konkalite dans les stallites, appelant à la rédemption et à l'avènement d'une espèce concurrente à l'humanité misérable.

FONDEMENTS ET BUTS DE LA SECTE

A l'origine des Horlas, on trouve une "réalité" : celle d'une Apocalypse jugeant les hommes et mettant de fait la planète en jachère. Qui peut contredire un tel jugement ? Qui peut ignorer les traces de cette colère ? Pour les Horlas, la gangue noire qui recouvre Sombre-Terre n'est que le creuset d'un renouveau qui ignore les hommes - parasites oubliés de l'ancien temps. Ce fondement dogmatique n'est pas sans évoquer les mythes solaariens - seule l'interprétation diffère, assurant ainsi à l'organisation fanatique un terreau commun et fertile pour son recrutement.

Les Horlas croient ainsi qu'ils n'ont plus leur place sur Sombre-Terre, ou plutôt qu'ils se doivent d'achever l'ordalie entamée il y a quatre siècles. C'est leur devoir de Rédemption : ils doivent mener à bout l'Apocalypse, défaire la planète de cette vie tenace qui s'incarne encore en un homme inadapté. Il est aisé pour ces Horlas, dans un premier temps, de convaincre des disciples : d'évidence, l'homme est sur Sombre-Terre comme une incongruité.

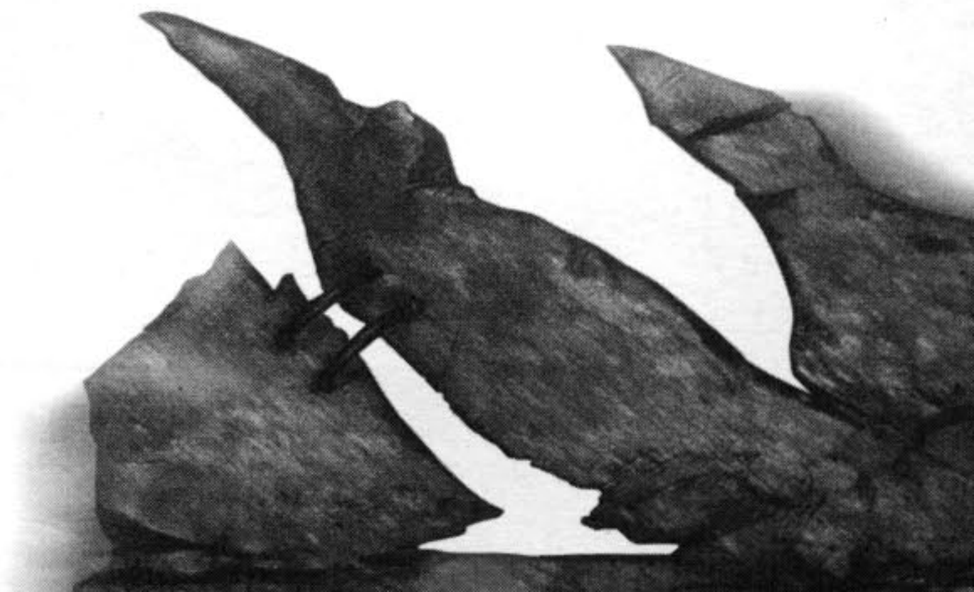
Ce fanatisme et les desseins de la secte en font frémir certains, même chez les konkalites, alors que d'autres, séduits, y voient l'assouvissement de rancœurs et d'humiliations face aux Célestes. L'homme doit disparaître, et avec eux les stallites ! Place nette doit être faite pour une race nouvelle, et il faut éradiquer jusqu'à la moindre trace humaine, architecturale et technique. Ainsi, les Horlas n'hésitent pas à détruire toute trace de l'Avant et à mener un combat perpétuel contre les antéquaires.

L'ORGANISATION

La secte compterait quelques centaines de membres - ce qui est beaucoup à l'échelle de la population survivante. On en trouverait dans tous les stallites, et nombre de messagers parcourraient l'Obscur pour assurer la cohésion de l'organisation. Le centre névralgique et originel de la secte serait situé à Sparta, ou à Drön selon d'autres... L'ordre est rigide, cloisonné, hiérarchique, sans que l'on sache (en l'occurrence les Initiés et les Prôneurs) qui se trouve au sommet de cette pyramide fanatique, même si on l'assimile généralement au Konkal.

Les fidèles ont en général deux missions : la première est de repérer en Marche ou dans les stallites les points faibles des communautés, de façon à ourdir les complots qui viendront à bout des remparts protecteurs ou accélérer l'inévitable chute de ces prétentieuses oasis. La seconde est le recrutement, l'infiltration de fidèles aux postes clefs, pour être prêt à l'instant crucial qui plongera l'humanité dans les archives de la vie.

La séduction de la secte s'opère facilement. Auprès d'une population perdue, qui peine tant à donner sens à sa vie et qui doit croire des Prôneurs parfois avachis dans un luxe de privilèges, la mythologie des Horlas est séduisante, simple. Elle arme les âmes égarées du pouvoir d'un dieu déçu. Le cynisme, le renoncement, la fatalité si prompts



à s'emparer des hommes, trouvent là un écho désenchanté. Les Horlas, qui ont le goût du complot, de l'infiltration et de la conviction, n'hésitent guère à s'emparer de la théologie, à générer schismes et doutes auprès des jeunes Prôneurs. De façon plus triviale, ils savent user de drogues. Ils évoquent alors auprès des recrues abasourdies le cauchemar de leurs vies et la plaie qu'est leur destin. Un long rituel d'allégeance est ainsi orchestré par les membres de l'ordre, marquant de scarifications douloureuses les torses des nouveaux fidèles.

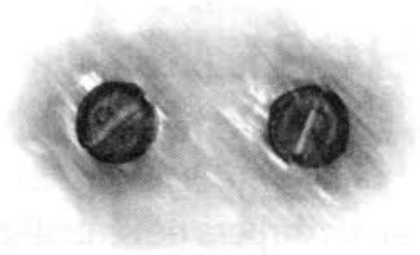
La secte opère parfois en plein jour, si le pouvoir des Prôneurs est trop réduit, ou si elle courtise directement les Marcheurs. Ces derniers lui sont indispensables, comme agents de liaisons mais aussi comme vivier. Où, mieux que parmi ces refoulés des stallites et ces errants perpétuels, le discours des Horlas prendrait-il ? Et c'est dans les rangs des routiers que se comptent le plus grand nombre de fidèles.

Derriere le masque

Le meneur de jeu tient là un ennemi à dresser de façon récurrente face aux personnages joueurs. Plusieurs rencontres sont envisageables, comme celle en Marche d'un des messagers des Horlas et l'interception d'un message annonçant un complot terrible... Le MJ peut, plus simplement, mettre en scène une charmeuse tentative de recrutement (idéale pour mettre en valeur le PJ qui incarne un Prôneur).

Dans Phénice, le MJ peut imaginer que les Horlas ont fini par infiltrer la plupart des organisations qui tendent à prendre le pouvoir. Si les PJ dévoilent un tel secret aux Initiés, ou sauvent un stallite, voilà qui devrait accélérer leur révélation ou leur montée en puissance au sein des maisons. Les Initiés, justement, peuvent aussi décider d'interdir la secte.

Les Horlas sont là pour incarner un temps le combat contre le mal. Il est en effet facile de deviner qu'à l'origine de la secte se trouve une créature corrompue et dirigée par le Shankr. En ce cas, les Horlas deviennent ces émissaires, et tenteront, par exemple, de sauver les Sombres Fils ou de favoriser l'inoculation au plus grand nombre de la matière extraterrestre. Mais des schismes peuvent apparaître au sein de même de la secte, et des oppositions peuvent naître vis-à-vis de l'organisation mère qui chapeaute tout cela : le Konkal. Cela peut notamment se produire au moment où un membre entre en contact, et c'est un beau retournement dans un scénario, avec des adaptés (voir, dans la boîte de base, la page 27 du livret 2).





SHEREK LAZROVIK

Sherek est une belle femme brune, métisse, à l'élégance féline. Son visage est dur, sec et semble porter en lui une violence acquise il y a fort longtemps. Orpheline à sept ans - sa famille est morte devant ses yeux terrifiés -, elle a été recueillie par des Prôneurs qui l'ont instruite non sans, une fois ses charmes éveillés, tenter d'autres apprentissages, qui la poussèrent au meurtre. L'anathème qui s'en suivit l'a conduite à devenir Marcheuse, et à ainsi entrer en contact avec les Horlas. Elle est depuis une militante acharnée, et brillante, bien que parfois, le pessimisme lui fasse baisser les bras. Elle profite de ces voyages pour porter des messages. De ses connaissances des stallites, elle rédige des rapports fomentant leurs chutes. Mais peut-être suffirait-il de la bonté véritable d'un Prôneur, d'un Initié - d'un PJ - pour que renaisse en elle un espoir capable de mener ses extraordinaires facultés d'adaptation sur un chemin désormais enchanté par le défi de la survie...

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 4
- FORCE 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 4, Surprendre 4
- PRESTANCE 3 / Influencer 4, Séduire 5
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 4
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 4
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 4

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Poignard 3
- Communication 4 / Baratin 3, Eloquence 5, Empathie 3
- Erudition 3 / Avant 1, Coutumes Marcheurs 4, Coutumes Prôneurs 5, Intendance 2, Légendes 3, Lettres 2, Région Chaudron des Enfers 3, Religion Horlas 5
- Relations 2 / Quartiers : Cité Interdite -3, Statues-Logis -3, Halte des Lointains 2, Halte Nord 2, Halte des Ombres 3
- Survie 3 / Animaux : Rats 3, Urs 3, Voulpes 4 ; Milieux : Mortezones 4, Obscur 5
- Techniques 1

ARMES :	DOMMAGES	DEFENSE
Poignard recourbé	+ 1	+ 1

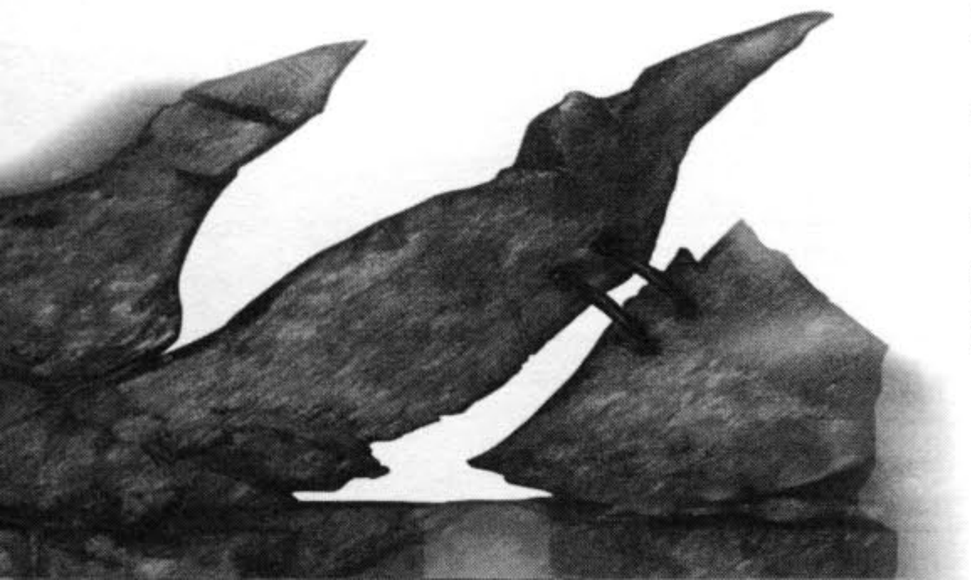
VIE : 12
ENERGIE : 4

chapitre 8 LES RÉSEAUX DES INITIÉS

Dans Dark Earth, l'initiation est ce qui donne tout son sens au monde et aux destins des personnages joueurs. C'est le principal "moteur" du jeu, et sa source de renouvellement continuel. Dans la majeure partie des scénarios, les maisons sont les initiatrices de l'aventure. Sans elles, les personnages-joueurs auraient peu de raisons de s'enfoncer dans l'Obscur, si ce n'est une curiosité suicidaire! Surtout, sans l'initiation, les PJ n'en auraient peut-être pas la force. Comme il est précisé plus avant dans le chapitre "La tension" et l'encadré sur "la résistance à l'Obscur", les grands Marcheurs sont souvent Initiés : mais leurs exploits n'en font pas des élus, bien au contraire. On peut penser que c'est l'initiation qui leur a donné la force et les ailes pour devenir des légendes.

LES COMMANDEMENTS

Si les personnages-joueurs ont dépassé le stade d'Approchés pour celui de Révélés, il y a de fortes chances, avant toute Marche, que leur mentor les informe du travail qu'effectuent les maisons dans l'Obscur. Il s'agit de réflexes à acquérir, d'une vigilance à avoir pour mener le combat contre les Ténèbres. Les Initiés ont plusieurs chevaux de bataille, qui se traduisent par des commandements somme toute peu contraignants.



• Les personnages joueurs se doivent de collecter des nouvelles pour en rendre compte à leur parrain et aux maisons. Tout ce qui touche à l'archessence est bien sûr la grande priorité. Effets sur les hommes, les plantes, manifestations étranges et inconnues : chaque détail doit être rapporté. Ce commandement passe évidemment par une mise en garde : c'est l'occasion pour le meneur de jeu d'insister encore une fois sur les terribles dangers de l'archessence. Tout en prenant garde à ne pas trop en révéler, pour en réserver la surprise et la teneur aux scénarios. L'autre grand sujet d'interrogation des maisons, c'est l'exode, qui depuis l'Est, pousse des centaines de réfugiés vers Phénice. Que se passe-t-il ? Quel malheur frappe donc là-bas ? Enfin, les maisons sont plongées, non sans dissensions, dans ce qu'on nomme "le temps des choix". Elles attendent, craignent ou espèrent, l'événement qui mettra en branle la Bataille Finale, celle qui doit opposer la lumière aux ténèbres : gare aux erreurs d'interprétations symboliques des PJ ! Mais peut-être ne sont-ils pas encore au courant de cet enjeu. Leur mentor leur précisera juste que s'ils sont les témoins d'une affaire qui dépasse de beaucoup leur entendement, il faudra de toute urgence ramener l'information dans le stallite le plus proche.

• Les maisons sont dépositaires du savoir et savoir-faire de l'Avant. Mais beaucoup se sont perdus, et tout ce qui touche à l'Antech (voir dans le livret consacré à Phénice) est considéré comme essentiel par les Initiés.

• Les Initiés ne font pas que collecter les nouvelles : ils ont aussi pour mission de propager des rumeurs et de véhiculer des idées. C'est ainsi que la religion Solaarienne s'est répandue. Ils auront peut-être ainsi à défendre Solaar contre les idées impies auxquelles adhèrent certains Marcheurs... Quoi qu'il arrive, les PJ devront œuvrer pour le bien des maisons et contre tout groupe usurpateur qui tenterait de s'approprier un bien utile à la lutte.

RENCONTRER UN INITIÉ

A l'occasion d'une mission, les PJ peuvent être dépêchés dans une zone de l'Obscur où officient déjà un ou plusieurs Initiés. Ces

derniers n'ont peut-être pas donné signes de vie depuis longtemps. Il s'agira alors d'un travail annexe, au cas où... Pourtant, on ne leur donnera jamais le nom ni la description précise de ces autres Initiés. Trop dangereux. Les maisons s'en remettent à Solaar et à la faculté des PJ d'identifier la force intérieure des autres révélés... La vérité, c'est que les luttes entre maisons divisent parfois les Initiés, et que toutes ne fomentent pas les mêmes actions. Ces rivalités pourront, quand les PJ seront plus avancés dans leurs initiations, devenir source à scénarios. Pour l'instant, les PJ n'ont sans doute pas encore choisi leur maison, ou en représentent plusieurs. On peut considérer cela comme un avantage.

Quoi qu'il arrive, un Initié croisé dans l'Obscur ne se dévoilera qu'exceptionnellement aux PJ, et seulement s'il est certain de leur affiliation. A moins qu'un rendez-vous ai été pris de longue date. Il est déjà fort rare d'en croiser un dans les stallites, alors dans l'Obscur, cela relève du miracle. A moins qu'un même intérêt ne les guide tous au même endroit, à la même croisée des chemins...



PARTIE II

L'APPRENTISSAGE

Ce chapitre a pour principale fonction de préparer les personnages à ce qui les attend dans l'Obscur. Se préparer, quand on est simple Céleste, c'est déjà devenir Marcheur de fait. C'est pourquoi, nous vous fournissons quelques indications permettant à un personnage appartenant à n'importe quelle caste de devenir un nouveau Marcheur efficace. Car un Nourrisseur n'aura pas les mêmes avantages qu'un Bâtisseur, face aux menaces qu'ils vont devoir affronter lors des Marches.

Se préparer, c'est aussi s'équiper. En plus de l'équipement décrit dans la boîte de base, il existe un équipement très particulier que les Marcheurs réservent à leurs vrais compagnons.

Une préparation efficace nécessite également d'apprendre à reconnaître les moindres signes révélateurs dans l'Obscur, de manière à anticiper les menaces, optimiser ses chances d'attraper du gibier, et donc de survivre.

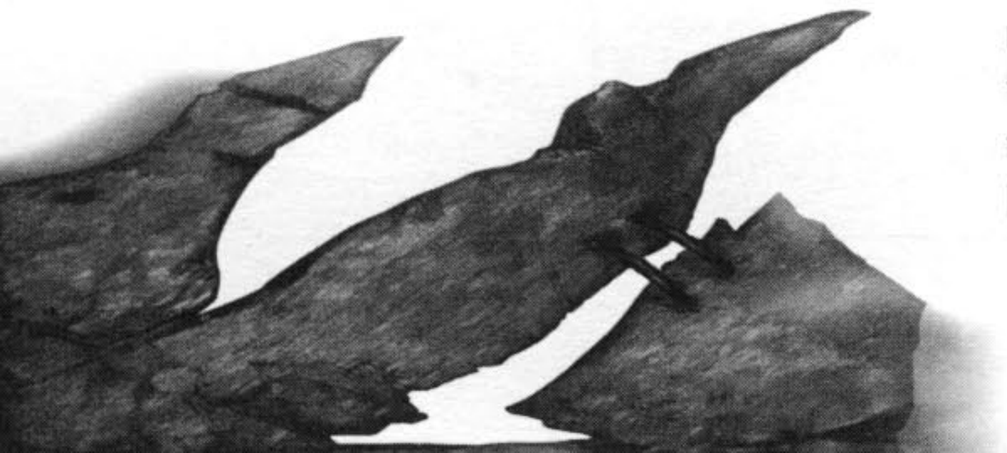
Se préparer, c'est enfin choisir ses compagnons de route, au premier rang desquels figurent les animaux, plus fidèles et dévoués à leur Maître que n'importe quel être humain.

LES NOUVEAUX MARCHEURS

A terme, tous les PJ sont amenés à devenir des Marcheurs. Car, aussi belle soit Phénice, aucun PJ aventureux ne voudra passer sa vie entière dans ce qui deviendrait trop vite une prison dorée. De nombreux mystères les attendent ailleurs, dans d'autres stallites, dans d'autres régions. Des révélations, aussi. Quand ils deviendront Initiés, les PJ prendront conscience qu'ils sont nécessairement amenés à s'aventurer dans cet inquiétant territoire constamment plongé dans les ténèbres qu'on appelle l'Obscur. Car la lutte impitoyable dans laquelle il vont s'impliquer exige d'aller affronter l'ennemi sur son propre terrain.

Il paraît évident que lorsque plusieurs aventuriers issus de castes différentes décident de s'associer, de former un groupe pour affronter l'Obscur, ils optimisent leurs chances de survivre, à condition de savoir utiliser au mieux les compétences dont chacun dispose. La meilleure solution consiste à répartir à l'avance le rôle de chacun. Il n'est pas question de chef, ni de hiérarchie, il est simplement question de responsabilité. Ainsi, chaque caste apporte son lot d'avantages et d'inconvénients pour devenir un explorateur de l'Obscur :

• **Fouineurs :** ils devront mettre leurs capacités d'adaptation, de ruse, et leurs ressources mentales au service des autres. Ils représentent l'intelligence tactique du groupe. Face à un danger qui nécessite une réaction rapide, les Marcheurs Fouineurs ont une disposition naturelle adéquate. Leurs compétences de Survie dans des milieux spécifiques traduisent cette faculté, de même que leurs Capacités physiques plutôt élevées, notamment en Agilité. Les autres Marcheurs ont donc intérêt à faire appel à eux pour tout ce qui concerne la survie en milieu spécifique (souterrains, ruines, ...) et pour la plupart des tests faisant appel à l'Agilité. Les Fouineurs sont aussi des baratineurs nés. Pour traduire tout cela, le MJ peut attribuer aux Marcheurs Fouineurs un bonus aux Seuils de réussite relatifs aux tests de Marchandage et de Baratin dans l'Obscur (le nombre de réussites requis étant diminué de I), et pour les tests de Survie : Souterrain et Ruines.



• **Nourrisseurs :** Ce sont les spécialistes indiscutables des Animaux et de la récolte de nourriture. Personne mieux qu'eux ne sait dresser les animaux et obtenir le maximum de faveurs de ceux qu'ils considèrent avant tout comme leurs meilleurs amis. De même, les Nourrisseurs connaissent un grand nombre de plantes et de champignons capables de pousser dans l'Obscur, en plus du rueg, bien sûr.

C'est donc à eux qu'incombe la tâche de dresser les urs à harnacher, les cerbères de garde, les faucons de chasse, les mangous. Les Nourrisseurs sont souvent aussi les meilleurs chasseurs, car ils connaissent parfaitement le mode de réaction des bêtes qu'ils traquent : yacks, urikans, et même voulpes. Enfin, ce sont aussi et surtout les guérisseurs du groupe. L'anatomie, humaine comme animale, n'a guère de secrets pour eux. Et leurs connaissances en la matière seront mises à rude épreuve, malheureusement !

En terme de jeu, dans l'Obscur, le MJ peut traduire ces facilités en leur accordant un bonus de I pour tous les seuils de réussite requis pour le dressage des animaux, pour tous les tests relatifs à la chasse, pour les tests de Survie : Champignons et Rueg, et pour tous les tests de Techniques : Corps.

• **Bâtisseurs :** Ces spécialistes des matériaux de toutes sortes se montrent extrêmement efficaces dans la construction des pièges et des ponts dans l'Obscur, ainsi que dans la réparation des outils ou des véhicules. Leur débrouillardise technique est telle qu'ils savent presque instinctivement se servir du terrain qui les entoure de manière à l'exploiter à leur avantage. Cela va, bien entendu, de la conception et la réalisation de pièges, mais également à la capacité à fuir quand il le faut, à choisir la meilleure route pour faire passer un chariot, à savoir se placer au bon endroit pour faire dévier un troupeau, à découvrir un gisement métallifère, etc. Le MJ, non seulement devra tenir compte de ces paramètres en fournissant quelques conseils appropriés aux Marcheurs Bâtisseurs, mais, en terme de règles, il pourra leur faire bénéficier dans l'Obscur d'un Bonus à tous les tests relatifs aux Techniques, autres que celles du Corps.

• **Gardiens du Feu :** Dans l'Obscur, ces hommes surentraînés se révèlent non seulement les champions de la protection physique,

qu'il s'agisse des convois comme des hommes, mais aussi de solides guerriers, habitués aux conditions les plus rudes. Leurs atouts résident donc essentiellement dans la résistance physique et mentale au contexte usant de la Marche, et bien entendu, dans le combat. C'est pourquoi, dans l'Obscur, le MJ leur conférera un bonus de I point à tous les tests de Résister, et pourra également utiliser la règle optionnelle suivante : chaque fois qu'un Gardien du Feu dépense I point d'énergie lors d'un combat, le bonus est conservé pour toutes les Passes d'Arme de ce combat, et non pas seulement pour la première.

• **Prôneurs :** Ils ne sont pas très appréciés des Marcheurs, en général. Pourtant, quand ils deviennent Marcheurs de fait, ils ont un grand rôle social à jouer. Leurs responsabilités au sein du stallite, leurs contacts permanents avec des Célestes de tous horizons, leur ont conféré une expérience de l'homme, de ses processus mentaux, qui peuvent être exploités avec succès lors des Marches. Si le Marcheur Fouineur est un baratineur et un marchand de tapis, le Marcheur Prôneur, lui, sait rallier une foule à ses idées, par un long discours sensé et rassembleur. De plus, il sait admirablement trouver les mots justes quand le moral des troupes est au plus bas. C'est pourquoi le MJ pourra attribuer au Marcheur Prôneur un bonus de I pour tous les tests de Trempe + Motiver ayant lieu dans l'Obscur, ainsi que pour tous les tests de Communication + Eloquence dans ce même milieu. Pour ce qui concerne le test de Motiver, le MJ n'oubliera d'appliquer les conséquences, en cas de réussite, sur le Marcheur qui en bénéficie : un Marcheur motivé par un Marcheur Prôneur bénéficiera d'un bonus d'au moins I point (à l'appréciation du MJ, qui peut décider d'être plus généreux si le PJ Prôneur l'a mérité par son Roleplaying) à son prochain test de Surmonter dans l'Obscur, Talent très souvent mis à l'épreuve.

LA SURVIE DANS L'OBSCUR

Il ne faut pas perdre de vue que c'est cela qui fait de vous un véritable Marcheur. S'il est bien une compétence primordiale à maîtriser à tout prix pour espérer accomplir une Marche avec succès, c'est bien elle. Car si nous avons vu que les nouveaux Marcheurs disposaient de certains avantages par rapport à des Marcheurs de base, il leur manque pourtant la Compétence reine : celle de l'Obscur (qui dépend de l'Aptitude Survie). Nous constaterons un peu plus loin, notamment dans la description et les règles consacrées aux bourbiers, combien cette Compétence est véritablement essentielle. Pour l'acquérir, les nouveaux Marcheurs vont devoir suivre un entraînement. Quant à ceux d'entre eux qui la possèdent déjà, ils vont pouvoir, grâce à cela, l'améliorer.

Si dans votre groupe, il y a déjà un ou plusieurs Marcheurs, c'est l'un d'eux qui va se charger de cet enseignement (celui qui maîtrise le mieux cette compétence). Que ce professeur ne s'inquiète pas, il ne sera pas lésé dans l'affaire, comme nous allons le voir un peu plus loin. S'il n'y a aucun Marcheur dans le groupe, les PJ devront en dégoter un dans l'une des tavernes du stallite. Cette formation va durer près de 3 mois pour les Marcheurs en herbe. Le MJ a intérêt à faire jouer un scénario dans Phénice ou ses abords durant cette période. Ceci aura l'intérêt de faire davantage prendre conscience aux PJ du temps qu'ils passent à apprendre ces nouvelles techniques de survie adaptées à l'Obscur. Les PJ déjà Marcheurs, eux, peuvent améliorer leur compétences, voire en développer de nouvelles durant ce laps de temps (le MJ leur offrira I point de Vécu à utiliser comme ils le souhaiteront). Quant au Marcheur professeur, à l'issue de la formation, il passera automatiquement au statut supérieur (Exemple : de Vagabond à Routard), du fait de la notoriété ainsi acquise au sein du Stallite. Il a activement participé à la formation de nouveaux Marcheurs, ce qui n'est pas rien. Des Marcheurs de Légende, comme Fahar Drunsen ou Rusk, ont un jour appris des astuces de la part des anciens. Leurs formateurs, s'ils n'ont pas forcément atteint la notoriété de ces prestigieux élèves, demeurent tout de même des Marcheurs connus et respectés. Il en va de même pour beaucoup de ces Marcheurs plus sociables que nombre de leurs pairs, et qui acceptent de partager leur savoir au sein d'un stallite. Et donc de ceux qui, comme les PJ Marcheurs, ont accepté de transmettre leur savoir à des " pieds tendres " comme le sont les PJ Célestes.

A l'issue de leur formation, les PJ gagnent la Compétence : Survie / Milieux Obscur I. Ceux qui maîtrisaient déjà cette compétence gagnent I point supplémentaire, dans la mesure où le professeur est meilleur que l'élève, bien sûr !

REMARQUE : Plutôt que de décréter durant cette période d'apprentissage, que les Marcheurs en herbe ont appris à Survivre dans l'Obscur, le MJ est fortement invité à se reporter aux différents chapitres de ce supplément et à faire vivre cet apprentissage aux PJ. Des chapitres comme " Les mille visages de la Marche ", " la solidarité à l'épreuve ", " les fraternités, les compagnies ", " les Mythes ", " l'équipement ", " les signes ", etc. participent de cette ambiance et de ces informations qu'il doit transmettre.

L'ÉVOLUTION DU STATUT

Il n'est pas précisé dans la boîte de base de Dark Earth comment le statut d'un personnage évolue. C'est avant tout parce que cette évolution doit être laissée à l'appréciation du MJ.

Le statut doit être considéré comme une sorte de classe sociale. Certains individus, malgré tous leurs efforts, restent toute leur vie dans la même catégorie. D'autres trouvent des opportunités pour en sortir. Tout cela n'est pas forcément quantifiable par une règle mathématique. Cette évolution doit rester de toute manière quelque chose d'exceptionnel. Elle peut intervenir à la suite d'une campagne, d'un service important rendu au Stallite, d'une Marche utile et reconnue, etc. Le MJ doit, seul, décider de l'opportunité d'une telle progression. A titre indicatif, voici une possibilité de régir ce changement de statut en terme de règles. Chaque fois qu'un personnage est parvenu à améliorer :

- 3 Capacités ou
- 5 Aptitudes, Talents ou Compétences,

le PJ se voit offrir la possibilité d'améliorer son statut.

Le MJ peut en outre fixer un nombre minimum de Points de Vécu gagnés, comme par exemple 20, avant que l'opportunité d'améliorer son statut ne soit offerte.

CHAPITRE 2 L'ÉQUIPEMENT

Le paquetage du Marcheur, sa tenue, ses armes, voilà des choses qui méritent toute l'attention des PJ. Une attention qui peut à l'occasion être mise en scène par le meneur de jeu. Il ne faut pas être bien futé pour comprendre à quel point chaque détail de l'équipement est primordial une fois dans l'Obscur. Chaque oubli engendre de longs chapelets de jurons, tout comme la défaillance d'une pièce pourtant achetée fort cher...

Pourvoir à son équipement, c'est tout d'abord le troquer, le marchander longuement auprès d'un faiseur. Il faut choisir l'artisan, en se méfiant des charlatans, des margoulins et des rabatteurs habilement disposés aux abords d'une échoppe ou dans les haltes. Mais les Faiseurs sont en général attentifs à leur réputation auprès des Marcheurs : un objet défectueux vendu, c'est plus que quelques horions en retour, c'est une clientèle qui disparaît. L'Obscur ne pardonne pas, jusqu'ici... Mais une réputation et un matériel infaillible, c'est aussi un prix : et ce n'est pas sûr que les PJ fassent fortune en traînant leurs bottes dans les déserts de Sombre-Terre. Au MJ d'en décider, générant ainsi des terribles contraintes de choix devant les étals. Des choix déterminants s'il en est.



Les emplettes faites, reste à agencer le barda. Il faut répartir le poids, se défaire de l'inutile, tenter de prévoir - mais c'est si rarement possible - le nécessaire selon les terrains bientôt foulés. Un chargement trop conséquent, ce sont des mouvements restreints, un équilibre imparfait et une fatigue accrue. Il faut aussi avoir ses armes à portée de main, et parfois un piton ou une corde, pour affronter in extremis les surprises du voyage. Sacs, lanières, gibecières sont fort bien faites (voir dans la boîte de base les pages déjà consacrées à l'équipement, livret I, p.86 & suivantes), mais comme disent les vieux Marcheurs, "on n'a que deux mains". Façon d'expliquer qu'il ne faut pas toujours espérer, même en portant plus de breloques qu'une fille de Nux, saisir à temps l'objet salvateur.

" Ainsi est mort Pilsen. Une poigne accrochée à une falaise, l'épée dans l'autre main, il luttait contre une charogne volante, alors qu'une de ces saloperies de brouille lui troublait la vue. Je crois que c'est son filtre qui s'est détaché. La myriade d'insectes a du se ruer dans son gosier. En tout cas, on a retrouvé le vieux masque pourri ! Un filtre qu'il n'a pas pu, faute de main libre, rattacher". On vous épargne les récits de distillateurs en rade, qui collaient des coulantes aux hommes de garde, laissant les campements sans surveillance...

"Té, il est habillé comme un consul de Nah!". La réplique est mi-ironique mi dédaigneuse. Elle se réfère à une anecdote célèbre, celle justement d'un consul en voyage, qui avait pris soin de se faire faire une combinaison chauffante à la limite de l'armure. "Il avait l'allure d'un cadavre gonflé par les eaux de tous les marais du coin. Tous les soirs, on se mettait à quatre pour le descendre de sa charrette. Et il n'a pas quitté son chaudron du trajet. Il empestait comme dix Fouineurs. Un jour, pour rigoler un coup, on l'a laissé tomber : il a roulé dix mètres en hurlant. Et puis on a été pris dans un de ces bourbiers de malheur, le bougre n'a pas pu fuir. A ces hurlements, je crois qu'il a été dévoré vivant...".

D'autres leçons peuvent porter leur fruit au près des jeunes Marcheurs. Un conseil récurrent, c'est de ne laisser aucune prise à son adversaire ou à l'environnement. Les armures, les sacs, les armes ne doivent pas trop dépasser du corps, à la fois pour dissimuler la silhouette du routier et pour éviter qu'il ne se prenne dans un taillis ou se coince dans une anfractuosité. Ou pire : que cette saillie serve à l'ennemi pour s'emparer de vous et vous déséquilibrer. On trouve, pour presque rien, des huiles dont on peut enduire son équipement, réduisant encore un peu cette prise. Ca n'a l'air de rien, mais bien des étreintes indésirables ont été ainsi évitées. Au Marcheur de penser à se mettre de la terre ou du talc sur les mains, histoire que sa stratégie de défense ne se retourne pas contre lui...

Les camouflages

Certains tanneurs et couturiers célestes se sont fait une spécialité du vêtement de Marcheurs. Robustesse, étanchéité en sont les principes de base, mais le camouflage est aussi une notion primordiale. Les cuirs et les étoffes trop clairs sont ainsi longuement pigmentés dans des bains noirâtres. Là encore, gare à la qualité : il est arrivé qu'à la première pluie venue certains habits perdent leurs pigments dans des filets crasseux! Ces teintures sont aussi disponibles sous forme de cirages, que les Marcheurs appliquent aussi bien sur les sacs, les armes et tout objet brillant, que sur les parties de leur peau laissées à découvert. A l'inverse, les Marcheurs emportent souvent un bout d'étoffe ou une cape blanche, au cas où la neige viendrait à recouvrir Sombre-Terre.

Mais les faiseurs proposent des vêtements plus élaborés, utilisant le meilleur camouflage qui soit : celui même des animaux de l'Obscur. Les créatures de l'ombre ont toutes développé des stratégies de dissimulation diablement efficaces. Leurs peaux sont parfois recouvertes de caillots imitant l'aspect de la pierre, ou de grains reprenant l'allure du sable. C'est souvent le fait de petits animaux, et de reptiles. De tels vêtements sont donc longs à assembler et au final coûtent chers. Mais les Marcheurs ont des rabais conséquents, quand ils amènent ou troque la matière première. Que les personnages-joueurs l'apprennent : il faut toujours prendre le temps de dépecer et de dépiauter de telles bestioles!

Prix : Ces vêtements de camouflage coûtent entre 40 et 100 lux. Les peaux sont rachetées entre 5 et 30 lux, ou plus cher, selon la surface, la qualité et la rareté.

Les raquettes

Ces accessoires, que l'on fixe aux bottes, sont en général fabriqués au moyen d'un assemblage d'os creux, de cuir et de fils de rueg. Les raquettes permettent d'évoluer sans danger d'enlisement dans des milieux tels que la neige ou le désert. Les raquettes peuvent prévenir l'enlisement dans les sables mouvants. Chausser des raquettes réduit de moitié la vitesse de déplacement, néanmoins, ainsi que l'Agilité (tous les tests relatifs à l'Agilité subissent un malus de 1 à tous les seuils requis). C'est pourquoi les Marcheurs ne les enfilent qu'en cas de danger.

Prix : 20 lux environ.

Les appeaux

Tous les Marcheurs ne sont pas doués pour imiter les cris des animaux de l'Obscur - et pas mal d'entre eux, après un passage dans une Mortezone, ont de toute façon des problèmes au niveau de la trachée. D'où le commerce florissant des appeaux, dont les boutiques s'emplissent des cacophonies de l'Obscur. Initié au départ par les Nourrisseurs dans les oiselleries, l'art de l'appeau a vite été recyclé par les Marcheurs. Ils sont très prisés, que se soit pour chasser ou pour vérifier la présence d'un animal dangereux (ce dernier répond alors au cri du routier en se dénonçant), pour servir de codes sonores entre les Marcheurs ou assurer le dressage et la fidélité des animaux de compagnie. Au fil des années, sont également apparus des ap-



peaux lumineux : d'astucieuses petites lampes dont le clapet est relié à un mécanisme d'horlogerie, ce moyen de communication étant courant pour bien des espèces de l'Obscur.

Prix : entre 5 et 10 lux. Appeaux lumineux : entre 20 et 25.

La nourriture

Pour mettre un peu de baume au cœur des PJ, détaillons le menu que leur propose les rations de voyage classiques. L'essentiel tient en de la viande boucanée, souvent noire comme l'enfer et dure comme la pierre! Pour les premiers jours de Marche, on trouve des bouillis et des ratas, vendus chaudes dans des boyaux censés les tenir au chaud. C'est un mélange de rueg, de bulbes et de racines plus ou moins odorantes, cuites dans beaucoup - mais beaucoup - de graisses animales. Il n'y a évidemment pas de fruits, et très peu de céréales (sous forme de pain). On trouve du fromage, mais il est plutôt cher. Au final, le complément indispensable de tout voyage sont les champignons séchés. Les plus exigeants des Marcheurs emportent des petites fioles de sauces épicées.

Prix : une petite poignée de lux.

Musc et autres odeurs

Entrer dans la boutique d'Erb Buhur demande un certain courage. De la porte cochère s'évadent des relents et des senteurs inconnus des Célestes. Des odeurs qui ne font naître aucune nostalgie dans le cœur des Marcheurs : Erb vend des appeaux et des camouflages odorants qui trompent le flair des créatures de l'Obscur.

On trouve, par exemple, des essences de voulpes, de razorbacks, de chacrals, d'uncias ou d'urs. Certaines servent à attirer les mâles (et seulement eux) dans des pièges, ou à les détourner de la troupe. Avantage appréciable : excités par l'odeur synthétisée des femelles en chaleur, les fauves sont passablement moins sur leurs gardes. D'autres de ces minuscules fioles jouent sur la vue déficiente de bien des animaux. Cette fois, ce sont les Marcheurs qui s'en imprègnent, ne laissant alors dans le vent que l'odeur des prédateurs craints. Le leurre est efficace mais tenace : il faut savoir bien doser ses concentrés de parfums. Les filtres et les masques ont alors une nouvelle utilité quand l'expression "sentir le fauve" prend toute son ampleur!

Erb vend aussi des flacons de repoussoirs. Sa meilleure vente concerne l'anti-brouille, soi-disant infaillible. En tout cas, aucun de ces clients n'est venu s'en plaindre! Le musc agit sur les phéromones de certains insectes et mammifères, leur sommant de prendre la fuite. Ces injonctions invisibles sont plus ou moins efficaces, moins en tout cas que les muscs précédents.

Une quatrième catégorie de fioles est mise en vente ici : les odeurs de dressage. La technique est simple : à une action inlassablement répétée à l'animal dressé, on associe une odeur, en espérant que le jour où il la flairera à nouveau il aura le réflexe d'accomplir l'action apprise. Plus simplement, on peut apprendre à un animal à détecter les prédateurs les plus courants de l'Obscur. Il les repérera bien avant les Marcheurs... Au-delà de ses fonctions de bases, les odeurs de dressage servent l'imagination des Nourrisseurs et des dresseurs, chacun ayant à l'esprit des besoins particuliers.

Erb a tout le temps de palabrer dans sa boutique. C'est qu'il vend ses effluves fort cher, et les clients sont rares. Il raconte mille histoires sur le flair des animaux. "Ta gibecière, petit, il faut qu'elle soit hermétique, qu'aucun fumet ne s'en dégage au risque de te voir toi-même faisandé d'avoir appâté le charognard ou le sanguinaire. Va donc voir, mon cousin , il fait de bons sacs, lui!". C'est un nez des plus fins, et il n'hésitera pas à prendre à parti un Marcheur négligent. "Mais décrotte-toi le trouffion et évite de te pisser sur les jambières si tu ne veux pas être repéré par tout ce que la Roke compte d'affamés ! Fouineur, va !".

Il est en revanche bien plus discret sur la lourde porte métallique qui mène à son laboratoire. Les secrets qu'il y garde valent des fortunes, à l'aune de ses prix de ventes. On dit même dans le quartier que le Faiseur serait en train de concocter des odeurs originales, capables de faire parcourir la Roke à des insectes, qui du coup pourraient porter des messages. Si cela est vrai, c'est plus qu'une fortune qui se cache dans l'arrière-salle de la boutique et les méandres du cerveau d'Erb... C'est une révolution !

Prix :

Essences femelles : 100 lux les trois doses

Camouflages odorants : 50 lux la dose

Repoussoirs : entre 10 et 300 lux selon l'espèce

Odeurs de dressage : 100 lux le flacon suffisant à un dressage

(Le prix augmente avec la rareté et l'origine, lointaine ou non, de l'animal.)

Les Signes

On aurait tort de croire que l'Obscur, en définitive, constitue une menace uniforme. N'importe quel Marcheur invétéré vous expliquera que rien n'est plus faux. Aucune Marche ne ressemble à une autre, et même après des années passées dans l'Obscur, on découvre toujours de nouveaux sites, de nouvelles plantes, de nouvelles créatures…

L'Obscur envoie en permanence des signes révélateurs à qui sait les lire. Le problème, c'est qu'ils sont éminemment difficiles à déceler, principalement à cause de l'obscurité permanente. Apprendre à repérer ces signes avant coureurs est un avantage considérable avant d'entamer sa première Marche. Le Marcheur doit s'y montrer particulièrement attentif. Le moindre changement dans un environnement doit être synonyme de méfiance. Il est rare qu'un signe annonce une bonne nouvelle dans l'Obscur. L'expérience montre qu'il vaut toujours mieux s'attendre au pire. Voici quelques unes de ces astuces. Au meneur de jeu de s'en servir lors des légitimes interrogations des PJ.

• **Le jour et la nuit.** Les distinguer permet de se repérer dans le temps, et d'évaluer le trajet déjà effectué. Le jour, le Noir-Nuage prend une teinte variant du gris à l'anthracite. La nuit, en revanche, est le règne des ténèbres les plus absolues. Déceler ces variations - le matin et son clair-obscur, le crépuscule avec ses très légères teintes orangées – c'est percevoir le changement de rythme des écosystèmes traversés. C'est aussi se protéger et se servir du temps : des jours ventés et de la grande visibilité qu'ils entraînent, à l'approche d'un orage dénoncé par le brusque noircissement du ciel ...

• **Les repères topographiques.** Il faut toujours se fixer des repères. Une colline, un rocher aux formes particulières, un cratère énorme, sont de véritables bénédictions, qui permettent aux Marcheurs de ne pas se perdre, de retrouver leur chemin, de baliser mentalement la route, d'estimer la distance parcourue, etc. Remarquer et retenir ce genre de détails est donc un réflexe essentiel à acquérir.

• **Les cycles animaliers.** Les modes de vie des créatures de l'Obscur sont encore peu connus. Mais, avec l'expérience, les Marcheurs ont appris à deviner les cycles de reproduction, d'hibernation, de chasse, et de migration. Pour l'exemple, le comportement d'une meute de voulpes changera du tout au tout à chacune de ses périodes. Elle sera plus ou moins menaçante, et il suffit parfois de s'écarter de l'antre où grandissent de jeunes voulpeaux pour interrompre les grognements agressifs de leurs géniteurs. Plus généralement, les créatures de l'Obscur répondent à des instincts encore mal connus : nul ne sait encore quelle force pousse les Urikans à migrer, et quelle est leur destination finale.

• **Les cycles végétaux.** Les mousses et les champignons ne poussent pas de manière totalement aléatoire et sauvage. Telle plante va indiquer la présence d'eau, une eau qu'il faudra distiller, mais une eau qui est synonyme de vie. De même, il est parfois possible de dépister le chemin régulièrement emprunté par un troupeau d'urikans ou de yacks à l'absence de mousse ou autre forme végétale le long du trajet, martelé des dizaines de milliers de fois. Les plantes sont les alliées et les ennemies des animaux, dans la mesure où elles permettent aux Marcheurs de les repérer. Grignotées, arrachées, parasitées, fertilisées, les plantes révèlent leurs prédateurs. Des informations primordiales pour la chasse.

• **Les vibrations du sol.** Le sol émet régulièrement toutes sortes de vibrations, qu'il faut savoir distinguer. Si les vibrations sont ténues et régulières, ça peut être l'annonce d'un troupeau. Si elles sont sourdes, irrégulières et de plus en plus violentes, il y a toutes les chances qu'elles précèdent un tremblement de terre. De certaines, enfin, émane une sorte de gargouillis récurrent. Il faut s'en méfier encore plus, car elles témoignent d'une possible éruption volcanique.

• **Les mouvements.** Déceler un mouvement est plus facile que voir une forme. Les Marcheurs endurcis ont appris à détecter les mouvements en mettant en veille leur vision périphérique. S'ils ne voient pas distinctement la silhouette qui évolue autour d'eux, il leurs est beaucoup plus facile de " voir " le mouvement. Ceci permet d'anticiper une approche ou une attaque. Et de se tenir sur ses gardes, de toute façon.

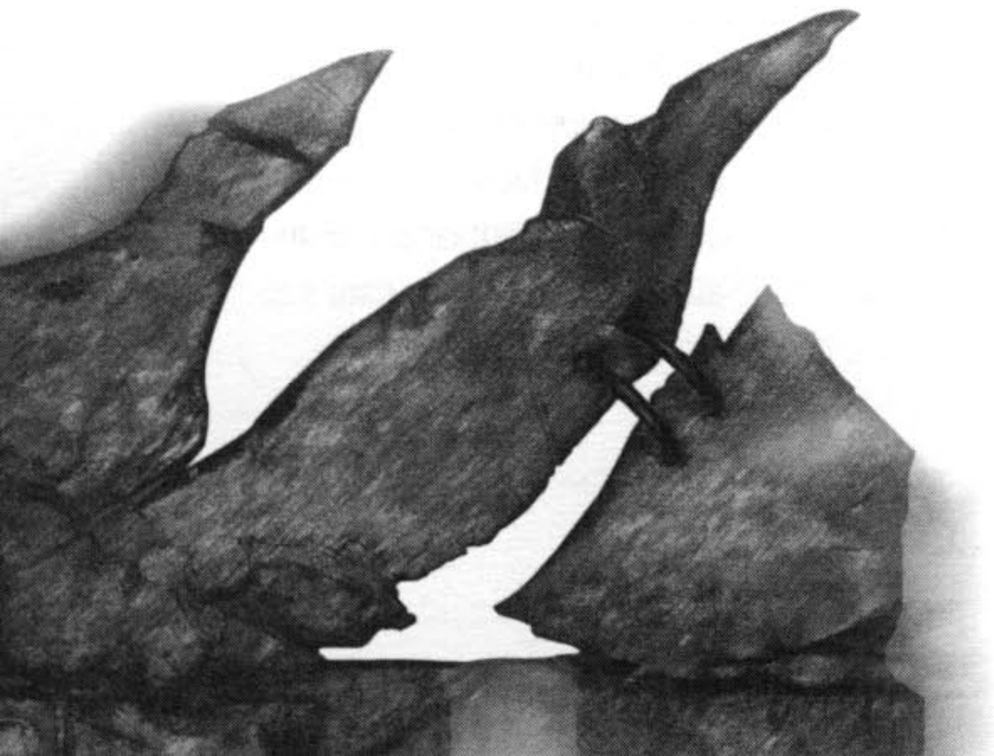


LE QUOTIDIEN

Les épreuves les plus pénibles dans l'Obscur ne sont pas forcément les plus visibles. On s'éreinte juste à marcher, à mettre un pied devant l'autre alors que le froid vous tanne d'une gifle sans fin. Les Marcheurs peuvent parcourir trente km par jour en moyenne. Quarante au mieux, et vingt en cas de fatigue, de tempêtes, etc. Enfin, certains jours, ils n'avanceront que de quelques mètres ! Voici une évocation rapide de ces problèmes quotidiens, que le MJ aura à cœur (ou non) de renouveler.

S'ÉCLAIRER

On vous l'a dit mille fois, mais il faut que ça rentre dans le crâne de tous les jeunes Marcheurs : la lumière est un bienfait à double tranchant. Elle rassure, réconforte et remonte le moral de tous. Mais elle peut aussi trahir et dénoncer votre présence. Les Marcheurs alternent donc ces moments éclairés – il est vrai qu'ils économisent aussi leurs torchères et leurs brandons dans les régions ou ils ne peuvent les fabriquer. Les combustibles sont parfois rares. Il faut prendre le temps de récolter quelques plantes, qui sécheront deux ou trois jours durant sur les havresacs, avant de finir dans le feu de camp. Les Marcheurs hésitent toujours avant d'allumer un feu : mais bien souvent, ils prennent le risque, pour se réchauffer tout simplement, ou parce qu'ils sont las de cette obscurité angoissante. Et puis, parfois, le feu sert à survivre alors que les conditions sont extrêmes : dans certaines régions, la moindre étincelle attire des milliers d'insectes. L'enfer si on veut dormir, le miracle si la famine guette.



SE NOURRIR

Rares sont les marches suffisamment courtes pour que les rations suffisent à assurer la pitance de tout un voyage. La remarque est encore plus vraie pour l'eau. Il faut donc chasser – à l'aide d'animaux de compagnie ou non - poser des pièges à l'entrée des terriers, des collets, ou partir déterrer des racines et des champignons si la région n'est pas giboyeuse. Le traitement de l'eau demande autant de temps : à l'abord d'une source (qui attire autant la faune que les Marcheurs), il faut sortir les distillateurs, filtrer l'eau etc. Parfois, dans les régions les plus arides, on voit des Marcheurs camper plusieurs jours à l'abord d'un rocher. Ils recueillent, goutte à goutte, une eau précieuse qui s'écoule à un rythme inhumain pour les gorges asséchées.

SE SOIGNER

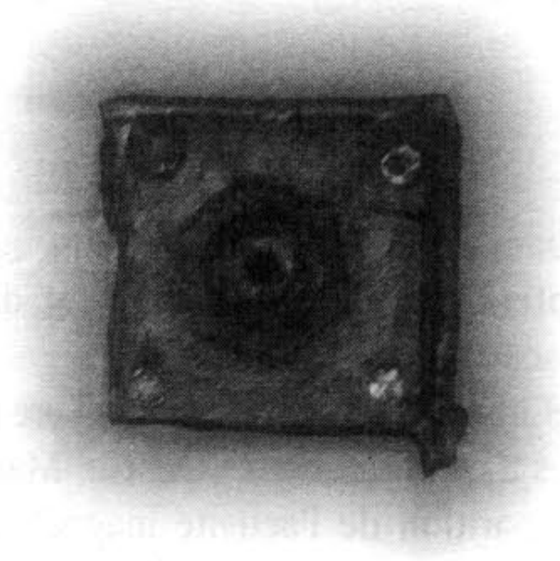
Les soins prodigués dans l'Obscur dépendent beaucoup du Nourrisseur du groupe. Son talent, les herbes et les onguents qu'il a réussi à se procurer, les bandages, les aiguilles, le fil qu'il a à sa disposition, vont considérablement influer sur l'état de santé du groupe. Lui seul peut combattre des maladies. Pour le reste, la plupart des soins effectués dans l'Obscur concernent les plaies. Il faut éviter qu'elles s'infectent. L'alcool est le premier désinfectant, mais en cas de pénurie les Marcheurs utilisent un vieux truc : pisser sur la blessure. Pour les entailles d'importance, il faut bien souvent en venir au tison pour cautériser. Les Marcheurs, s'ils ont trouvé un refuge digne de ce nom, prennent aussi le temps de se masser, de se frictionner,



pour éliminer les effets de la fatigue ou lutter contre l'engourdissement du froid. Le kiff est aussi appelé à la rescousse pour atténuer les douleurs et délasser les corps éprouvés.

DORMIR

Monter le bivouac est souvent tout une aventure… Quand c'est possible ! Il faut parfois se contenter d'un trou creusé dans le sol ou " dormir au Noir-Nuage " ! Il faut penser à se camoufler, et parfois à piéger les alentours, grâce à des " mâchoires " d'acier si on n'a pas trouvé de ruines ou de cavernes. Et puis, il y a l'eau, qui vous trempe, qui mouille chaque recoin du paquetage, qui s'infiltre dans les tentes. Et le froid qui traverse les paupières – elles sont collées au matin ! -, l'eau qui gèle dans les gourdes, les grelottements qui vous tiennent éveillé… Ces dans ce moments-là que les PJ Célestes prendront vraiment conscience du confort qu'ils ont quitté. Les plus aguerris des Marcheurs apprennent aussi à connaître leurs phases de sommeil, pour mieux récupérer, et mieux s'adapter aux tours de garde.



LA GARDE

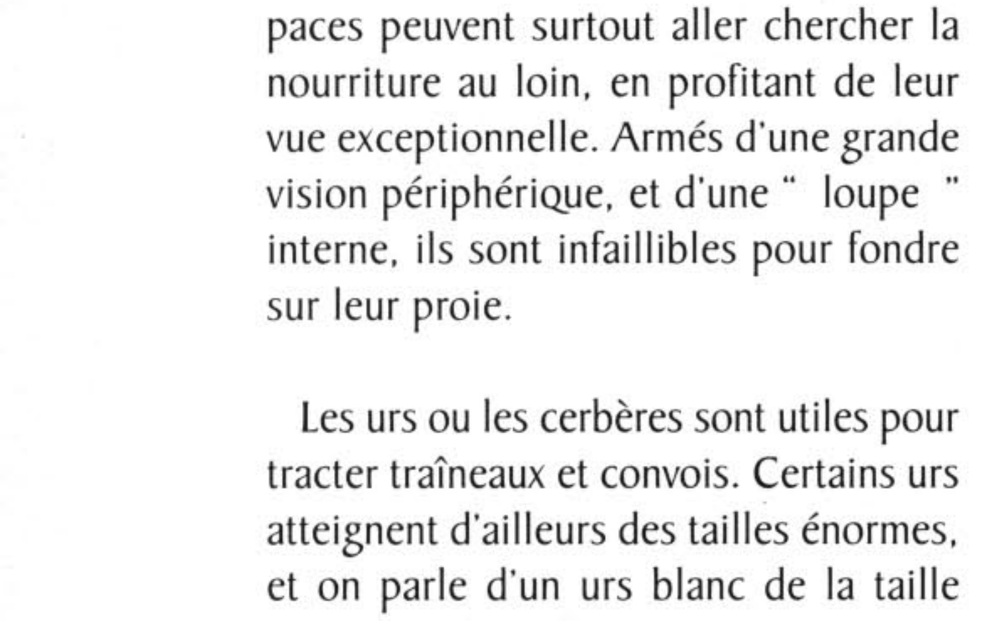
Evidemment, après une journée de Marche, savoir que sa nuit va être entrecoupée d'une garde, ce n'est pas la meilleure des nouvelles. Surtout qu'on va avoir entre les mains le destin de ses compagnons. Et puis, on est seul. Parfois, il y a le feu, ça se passe plutôt mieux. Mais dans le noir, avec tous ces bruits, et les autres qui s'agitent dans leur sommeil, qui se mettront à gueuler si ils sont réveillés pour rien. Le temps s'écoule à une lenteur désespérante : c'est bien dans ces moments là que le moral est le plus mis à l'épreuve. De la fatigue ou de la peur, laquelle est la plus tenace ? Ce qui est sûr, c'est que quand il faut réveiller l'autre, on se met à gueuler comme un hibour s'il traîne une minute de trop… Et si on a hérité du milieu de nuit – on tire au sort ou on achète son tour - il faut se réveiller à la gnole ou à la haine. A la haine d'être là ou à la peur au ventre.

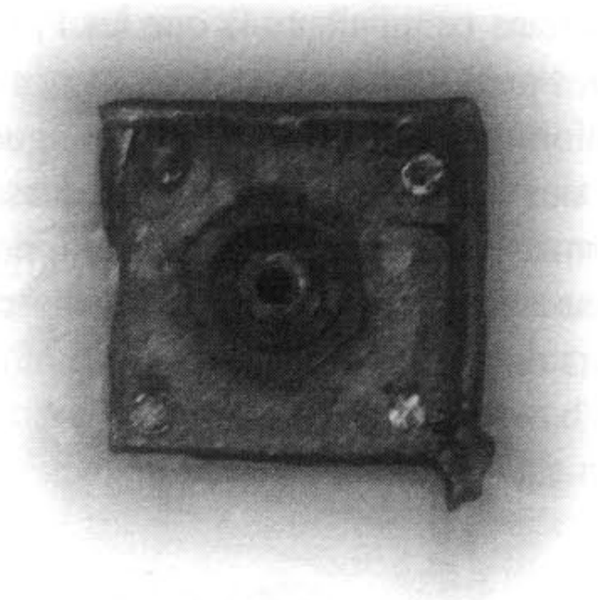
Les Animaux de compagnie

Les services rendus par les animaux de compagnie, rapazz, urs, rat, cerbères, mangous (un animal venu de Solaria), sont inestimables. Ils sont les yeux, les mains, les oreilles et le nez du chasseur. Lors des chasses, un rapazz va considérablement accélérer la détection, puis la prise, de l'animal traqué s'il est de petite taille (on a même vu, une fois, un Marcheur survivre des semaines alors qu'il était tombé dans une faille : chaque jour son oiseau venait le nourrir !). Les rapaces peuvent surtout aller chercher la nourriture au loin, en profitant de leur vue exceptionnelle. Armés d'une grande vision périphérique, et d'une " loupe " interne, ils sont infaillibles pour fondre sur leur proie.

Les urs ou les cerbères sont utiles pour tracter traîneaux et convois. Certains urs atteignent d'ailleurs des tailles énormes, et on parle d'un urs blanc de la taille d'un mythique Oliphant.

Les cerbères, s'ils sont bien dressés, peuvent à la fois chasser en meute et être de bons chiens de traîneaux... Ils ont de commun avec les urs d'être utiles les nuits de bivouac. En se collant contre eux, en se blottissant dans leurs fourrures grasses et chaudes, on s'épargne le froid, en dormant du sommeil du juste. Leur flair est aussi un tranquillisant : ils sentent venir les menaces mieux que n'importe quelle sentinelle. Et puis n'oublions pas ceux qui ont appris à reconnaître le son des appeaux , les odeurs des liquides transportés dans les fioles, et la réaction qu'ils adoptent quand ils les détectent dans l'Obscur.





Cet instinct animal est la meilleure des armes à emporter dans l'Obscur. Malgré la disparition de l'activité magnétique, bien des animaux ont encore un sens de l'orientation précieux. Qu'ils détectent une créature, une nourriture, ou l'arrivée prochaine d'un orage – et même d'un tremblement de terre -, ils complètent admirablement l'homme en lui offrant ces sens supplémentaires.

Et puis dans les pires cas, on peut les bâfrer ! Mais Solaar sait que la symbiose qui s'opère entre un animal et un Marcheur interdit souvent cette éventualité. On a vu bien des Marcheurs se priver au profit de leur animal.

Le plus gratifiant, dans cette relation homme-animal, aux dires de ceux qui y parviennent, arrive lorsqu'on atteint un état proche de la " symbiose ". A ce stade, l'animal ne se contente plus d'obéir à des ordres, il est pratiquement le prolongement du corps de l'homme. Un simple regard suffit à lui faire comprendre ce que son maître attend, un geste à peine esquissé est anticipé par le compagnon qui s'exécute promptement. Les sentiments, même, sont partagés dans cette étrange et forte relation qui unit les deux êtres. On ne peut d'ailleurs plus vraiment parler de maître ni de soumission. Le respect mutuel sur lequel se base une telle relation est considérable. L'animal sait qu'il bénéficie des moyens et de l'intelligence de son ami humain. L'homme, lui, profite des sens et de l'instinct de son compagnon. Une telle relation se bâtit patiemment, et ne peut en aucun cas se fonder sur des rapports de force.

Remarque au MJ : La relation qui peut s'instaurer entre un animal et son maître mérite d'être réellement mise en scène,

pratiquement jour après jour au tout début. Si le dressage est mal effectué, l'animal se conduira mal, ne comprendra pas toujours les ordres du maître, etc. Si une symbiose s'opère vraiment, il faudra veiller à faire évoluer cette relation vers une complicité toujours plus forte. Mais, si le tableau ainsi dressé peut paraître idyllique, il ne faut pas non plus oublier les contraintes liées à la possession d'un animal. Il faut le nourrir, il ne passe pas toujours partout, en particulier pour les gros quadrupèdes (exemple : une paroi à escalader) et peut donc obliger parfois tout le groupe à faire un détour. Plus certains autres petits désagréments, tel ce Marcheur, habitué à porter son rapazz sur l'épaule, et dont tout le côté gauche du costume est entièrement recouvert de fiente !

Faites aussi en sorte que le dressage soit suffisamment long et complexe pour éviter que le groupe de joueurs se transforme en ménagerie. Et puis vous pouvez toujours gérer ce genre de problème en faisant disparaître quelques animaux dans l'Obscur ! Plus sérieusement, les animaux ne sont pas les esclaves du joueur, et ils démontrent souvent une certaine indépendance. Il leur arrivera d'agir stupidement, selon nos critères, et ils ne répondront pas toujours au doigt à l'œil. Pour animer cette relation, voici un exemple de situation qui devrait mettre en suspens vos joueurs : leur rapazz disparaît en début de scénario, alors qu'il partait en chasse. Et puis plus de nouvelles... Pourquoi ne revient-il pas ? A-t-il été attaqué ? A-t-il été dévoré ? etc. Et puis, en fin d'aventure le voilà qui réapparaît, déplumé, et blessé. Mais il a fini par retrouver son maître !





PARTIE III

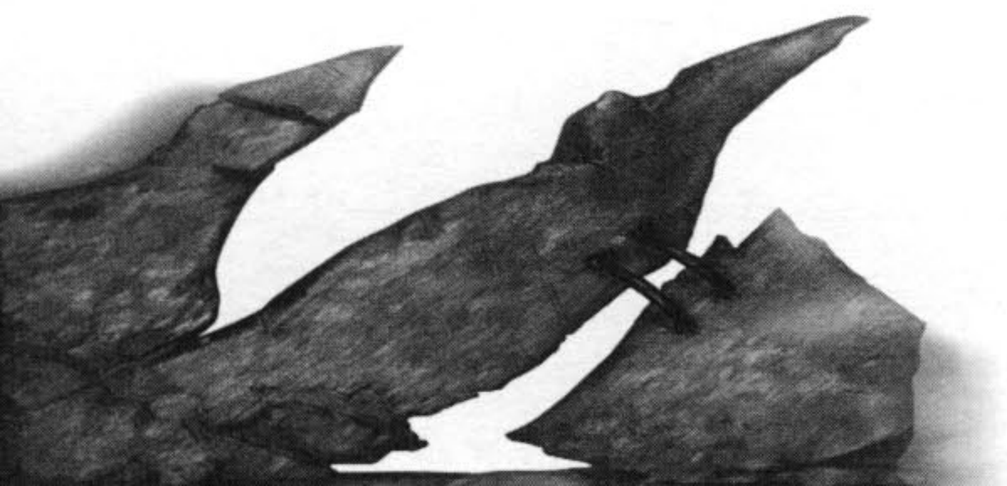
LA LUTTE

Dark Earth est un jeu violent,
une violence qu'il convient de traduire
en une tension permanente,
une mise en suspens de chaque moment.
Pour survivre, les PJ vont avoir
à faire des choix, à résoudre
des dilemmes dont nul n'aurait voulu.
Il suffit, pour le comprendre,
de penser à ces explorateurs réduits
au cannibalisme pour assurer leur pitance;
à la peur au ventre qui peut vous saisir
lors d'un long face à face avec les yeux luisants
de bestialité d'un razorback prêt à fondre sur vous;
à l'ami blessé qu'on doit achever
pour interrompre ses souffrances;
aux équipées en perdition qui n'ont nulle idée
de l'endroit où elles se trouvent, et qui en cherchant
un repère pensent une dernière fois
à leur famille absente depuis si longtemps...

LA TENSION

En Marche, nul repos n'est permis. La pression est permanente. La nuit n'a pas de fin. Les Marcheurs sont réduits à l'état de proie traquée. Ils ne peuvent se fier à rien, ni au sol, prêt à se dérober, ni aux plantes, venimeuses, ni aux hommes, rendus mauvais par les circonstances. Ils sont sans cesse sur le fil du rasoir, chaque minute peut être un moment d'éternité, à chaque seconde une mort minuscule peut s'immiscer sous leurs fourrures...

Autant dire que conscience et inconscient sont mis à rude épreuve. Ce chapitre propose une traduction de ces conditions extrêmes, une manière de faire ressentir son influence autrement que par les simples mots. Face à l'Obscur, l'inconscient des PJ travaille, tout comme leurs nerfs. Voici quelques modèles et quelques exemples pour gérer les conséquences instantanées, puis rétroactives, d'une situation traumatisante. Au MJ de moduler des variations à partir du stress vécu et de la personnalité des personnages-joueurs, de façon à marquer leur identité puis leur roleplaying, sans pour autant les faire "craquer". Le stress se distille comme un venin...



SUR LE VIF

Face au danger, au moment où il survient, le PJ peut se retrouver confronté à une peur qui le dépasse, dont il peut venir à bout notamment en puisant dans son Energie. Voilà quatre modes de réaction possible à utiliser dans ces situations exceptionnelles. Mieux vaut les choisir et les attribuer en accompagnant, en amplifiant la première réaction du joueur. Il faut aussi lui permettre de rapidement reprendre le contrôle de ses actes et ne faire durer que quelques instants ces défaillances. Elles lui sembleront durer une éternité, mais il ne s'agit pas de mettre sa vie en péril, juste de faire réagir les forces souterraines qui nous guident lors de ces moments de peur intense. C'est aussi un moyen de légèrement mettre à mal la cohésion du groupe, et de le priver un court moment d'un de ses protagonistes essentiels, de façon à engendrer alors un suspens supplémentaire (va-t-il reprendre le dessus à temps, etc.).

LA PANIQUE

- Un danger survient. Le personnage est entièrement soumis à ces réflexes de défense. Il tente de fuir par tous les moyens, se voile le visage avec ses avants bras, se roule en boule en se jetant à terre, ou il se terre derrière ses compagnons. Il peut aussi se mettre à hurler de toutes ses forces, en lâchant tout ce qu'il tenait entre les mains. Autant de gestes potentiellement compromettants pour la suite de l'action. Il peut aussi effectuer un saut, un écart incontrôlé. Gare à l'endroit où il se retrouvera alors.

- Le personnage est piégé. Il doit être inexorablement broyé, englouti, il est submergé par ses assaillants. Il perd alors ses moyens en se débattant de façon désordonnée. Il peut s'agir d'un préalable à la fureur.

En termes de règles, le MJ peut faire procéder à un test de Trempe + Surmonter, en opposition avec soit :

- *la Prestance + Impressionner d'une créature, si la menace provient d'un animal ou d'un être humain, ou*
- *un seuil qu'il détermine en fonction du danger rencontré. Pour un bourbier (voir chapitre les bourbiers, un peu plus loin), par exemple, il fixera le seuil entre 3R et 5R.*

Le Marcheur qui échoue dans ce jet d'opposition est saisi d'une peur panique, qui lui fait perdre ses moyens durant au moins 3 Passes. Il faut alors un réconfort externe au Marcheur terrorisé pour qu'il récupère ses moyens. Un test de Trempe + Motiver de seuil égal au seuil fixé par le MJ pour la menace permet de remettre le personnage en action. Si personne ne songe à réconforter le malheureux, il ne

sortira de sa torpeur qu'après avoir réussi son test de Surmonter, selon un intervalle décidé par le MJ, mais jamais inférieur à 3 Passes.

La fureur

Le personnage devient comme fou, il est pris d'une folie incontrôlable et dévastatrice et agit comme un berserker sans avoir conscience des dégâts qu'il cause à son entourage et à lui-même. Il ne se calme que s'il est maîtrisé ou si l'objet de sa fureur est finalement annihilé.

Cette attitude a exactement les mêmes causes que dans le paragraphe précédent (la panique). Simplement, les effets sont différents. C'est au MJ de décider ce qui peut pousser le Marcheur ayant raté son test de Trempe + Surmonter de réagir violemment plutôt que par panique. Parfois, il n'y a pas de raison logique. L'Obscur a des répercussions sur le mental qu'on ne maîtrise pas. Le personnage sous l'emprise de la fureur attaque l'objet de sa haine, n'hésitant pas à frapper tout ce qui se met en travers de sa route. Il ne se calme que lorsqu'il est maîtrisé, c'est à dire, par un test d'opposition de Force + Forcer. Dans ce cas, le fou furieux reprend ses esprits. Il se calme aussi, de fait, quand la menace est annihilée.

La tétanie

Les bras lui tombent, et il est incapable de faire quoi que se soit, de bouger ou de penser. Il faut qu'un événement extérieur arrive à le faire sortir de sa léthargie, ou qu'il parvienne de lui-même à reprendre le dessus.

Voici un autre effet d'un échec à un test de Trempe + Surmonter. Celui-ci est encore plus désastreux, car la victime plonge dans une sorte de coma éveillé. La frapper ou la blesser ne sert à rien. Le blocage est d'ordre psychologique. Un intervenant extérieur doit trouver un moyen de réveiller la personne tétanisée. Là encore, un jet de Trempe + Motiver réussi procure une chance à la victime de sortir de sa tétanie. Il a entendu quelque chose qui éveille en lui la volonté de refaire surface. La victime a le droit à un test de Trempe + Résister d'un seuil égal à celui fixé pour la menace, avec un bonus de 1 point grâce aux paroles réconfortantes qu'il vient d'entendre. Si ce test échoue, la victime ne reprend pas le dessus. Tous les jours, elle aura droit d'effectuer un test de Trempe + Résister pour se réveiller, mais sans bénéficier du moindre bonus cette fois-ci. Elle ne se réveille que lorsque le jet est réussi.

Réactions du corps

La scène est si insoutenable, la terreur si grande et surprenante, la mort si proche, que le corps du personnage réagit instinctivement. Une nausée peut le secouer, les sphincters ou la vessie peuvent se relâcher. Le personnage peut également tourner de l'œil. On raconte même qu'en cas de stress prolongé, les cheveux peuvent perdre leur pigmentation et devenir blancs en quelques heures...

Le MJ doit réserver cette possibilité pour les plus épouvantables scènes qu'il aura à mettre en scène. En général, elles seront liées au Shankr et à ses créatures. Une immonde Shankréature ou une Abomination (voir plus loin) mettant en déroute tout un groupe de Marcheurs, avant de se repaître de plusieurs cadavres, peut provoquer cette réaction. Là encore, un Marcheur subit cette impressionnante catatonie s'il rate son jet de Trempe + Surmonter. En général, il perd conscience durant quelques minutes. A la différence des autres effets mentionnés, la victime reprend toute seule conscience. Mais elle peut souffrir de séquelles. Le MJ pourra alors combiner cet effet avec l'un des trois qui ont été présentés précédemment ! S'il est généreux, il pourra décider que le Marcheur est atteint d'une amnésie partielle, qui lui a fait oublier les quelques minutes qui ont précédé l'horreur, ou d'un autre symptôme post-traumatique, tels que ceux qui figurent ci-après.

LITANIES, LUMIÈRE ET AUTRES TECHNIQUES DE RÉSISTANCE À L'OBSCUR

Chaque Marcheur a son " truc " - et il n'en fait pas mystère - pour surmonter les épreuves subies et les longues et pénibles traversées. Certains laissent leur esprit réciter de longues litanies, qui sans obscurcir leurs réflexes et leur attention, leurs permettent de passer le temps sans être envahi de pensées anxiogènes. Profitant de la vigilance d'un compagnon, au campement ou à la halte, d'autres méditent, faisant le vide en eux pour se ressourcer et se calmer. Le kiff, une résine qu'on mâchouille des heures durant, est aussi répandue. Il calme la douleur, il efface un peu la fatigue, et favorise la concentration. Les Marcheurs apprennent tôt à jauger l'équilibre qui leur permet de maintenir leur vigilance tout en s'offrant une évasion salutaire.

Une autre méthode assez efficace est celle du mantra. En psalmodiant tous en chœur un son grave qui vient de l'abdomen, les Marcheurs vétérans parviennent à lutter efficacement contre les effets néfastes de l'Obscur sur leur psyché. Il arrive parfois que ce mantra accompagne les Marcheurs tout au long de leur trajet. Mais en général, c'est dans les moments durs que l'on communie ainsi, lorsque les hommes sont fatigués, stressés, inquiets, et donc vulnérables dans leurs esprits. Cette communion est alors extrêmement réconfortante, et ses résultats, probants, d'après ceux qui y participent.

Enfin, n'oublions pas le rôle fondamental de la lumière. Les Marcheurs se déplacent toujours en emmenant avec eux une source de lumière (luxance, lampanions, torchines, ...). Ce halo lumineux qui les baigne, aussi faible soit-il, est un immense soutien pour chacun, un cocon de protection dans ces ténèbres glacées. Et le soir, quand vient l'heure d'établir un camp, le feu autour duquel on se réunit réchauffe plus que les corps.

En faisant appel aux litanies, mantras et autres techniques de résistance à l'Obscur, les PJ Marcheurs se voient gratifier d'un bonus de 1 pour tous leurs tests relatifs à la Trempe (Trempe + Motiver, Trempe + Résister, Trempe + Surmonter). Le MJ veillera à ce que les PJ n'abusent pas des techniques sonores, en leur rappelant, par exemple, qu'elles sont bruyantes, et peuvent donc attirer l'attention de Maraudeurs ou de créatures de l'Obscur.



LA PEUR AU VENTRE

Si le MJ considère qu'un moment de jeu a été particulièrement éprouvant, il peut par la suite doter les PJ des symptômes suivants. Leur effet est plus ou moins prolongé (au MJ de choisir le moment de la guérison opportun). Tout cela ne doit pas être trop handicapant, ni limiter systématiquement les actions des joueurs. Il convient plutôt d'amplifier le roleplaying et de par ce biais incruster une épreuve dans la mémoire et le quotidien d'un PJ.

• **Cauchemars.** Pour se remettre de l'épreuve vécue, l'inconscient du personnage entame un long travail souterrain. Au MJ de voir s'il prend le temps de décrire ces visions au PJ, en s'appuyant bien sûr sur le trauma. Plusieurs conséquences viennent embarrasser le personnage, comme une perte légère des capacités régénératrices du sommeil. C'est aussi tout le groupe qui peut être menacé par les cris intempestifs du Marcheur tourmenté. Parfois, l'inconscient prend à tel point le dessus que des crises de somnambulisme peuvent advenir.

• **Perte de mémoire** Le personnage oblitère complètement de sa mémoire le mauvais moment passé. Cette perte peut s'étendre à d'autres souvenirs, et l'amnésie poser quelques problèmes au sein du groupe... Au MJ de s'amuser à faire disparaître un temps une information essentielle, ou à provoquer de belles scènes de roleplaying avec un PJ ne reconnaissant plus ses compagnons. Reste à voir comment ces derniers en profiteront !

• **Réactions nerveuses.** Le personnage peut subir un ulcère tenace, c'est-à-dire une douleur handicapante quand elle se fait trop vive. Des tics, gestuels ou faciaux peuvent apparaître. A plus grande échelle, ce sont des spasmes incontrôlables qui peuvent le secouer ainsi que des tremblements importants des mains. Toujours tendu, le personnage peut sursauter au moindre bruit ou geste... Une vivacité qui peut aussi lui rendre service.

• **Le moral à zéro.** Léthargique, le personnage se sent comme vidé de toute énergie. Déprimé, il est sujet à un fort renoncement, voire à des pulsions suicidaires. Voilà un symptôme à réserver plutôt à des PNJ, qui pourront dans un noble geste se sacrifier au profit des joueurs ou de leurs ennemis.

• **Les Hallucinations.** Le personnage, paranoïaque et fortement traumatisé, est saisi de puissantes hallucinations. Il voit des créatures que d'autres ne voient pas, il entend des cris et d'immondes gargouillis, il sent des mains visqueuses qui se posent sur son épaule. Il voit parfois même le visage de ses compagnons se transformer, exprimant un rictus totalement maléfique. Il va de soit que cette attitude peut poser des problèmes au groupe de Marcheurs.

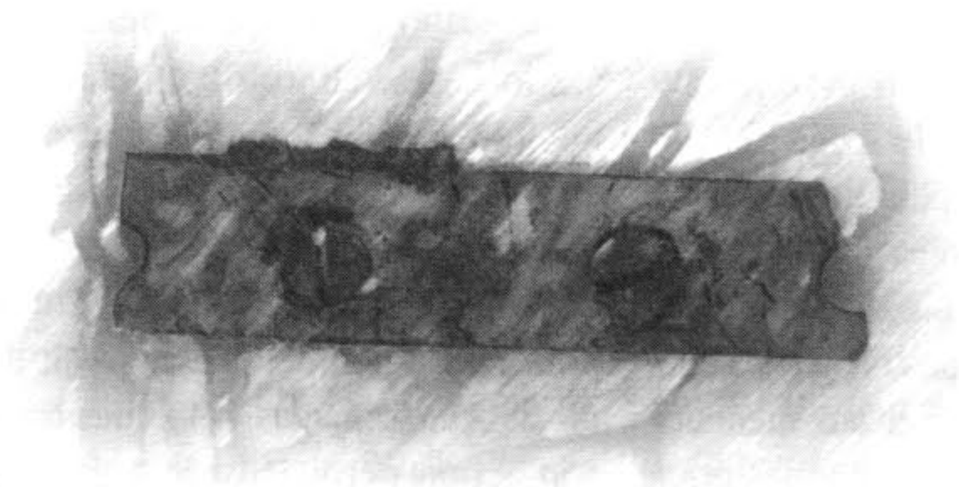
• **Les phobies.** On ne peut que conseiller au MJ de les faire apparaître en un lien intime avec le trauma, et de les considérer pour le personnage comme des conflits intérieurs à dépasser le moment venu. Une haine ou une appréhension subsistera toujours, de toute façon.

SURMONTER LE TRAUMA

Pour surmonter ces phobies, ces terreurs et ce traumatisme, le personnage doit suivre une thérapie. Celle-ci peut se réduire à de longues discussions avec un spécialiste de la psychologie humaine (un Marcheur Prôneur est tout à fait désigné pour cette tâche). Quoiqu'il en soit, le MJ demandera au PJ ce qu'il entreprend pour se soigner. Puis il estimera une période réaliste, et enfin, accordera cette guérison, contre un point d'Energie sacrifié définitivement. Bien entendu, cela ne veut pas dire que le Marcheur guéri ne souffrira plus jamais de ce traumatisme...

LES PEURS COLLECTIVES

Les PJ auront peut-être l'occasion de rencontrer ou d'intégrer des groupes sujets à des peurs irraisonnées. Les folies collectives peuvent s'emparer aisément d'un groupe de survivants installé hors des stallites. Des convois peuvent aussi y céder si les événements se sont faits hargneux. Il n'est ainsi pas rare de voir des petites communautés être dirigées par des craintes injustifiées ou exagérées, amplifiées parfois par un meneur névrotique. Outre les risques inhérents à rencontrer des populaces fanatisées ou terrorisées - et prêt du coup aux réactions les plus violentes -, le danger majeur est la contamination. La peur est un virus résistant : et tant que l'on ignore la vraie nature d'une menace, il est difficile de ne pas croire à ses exagérés atours.



LA FORCE D'ÊTRE INITIÉ

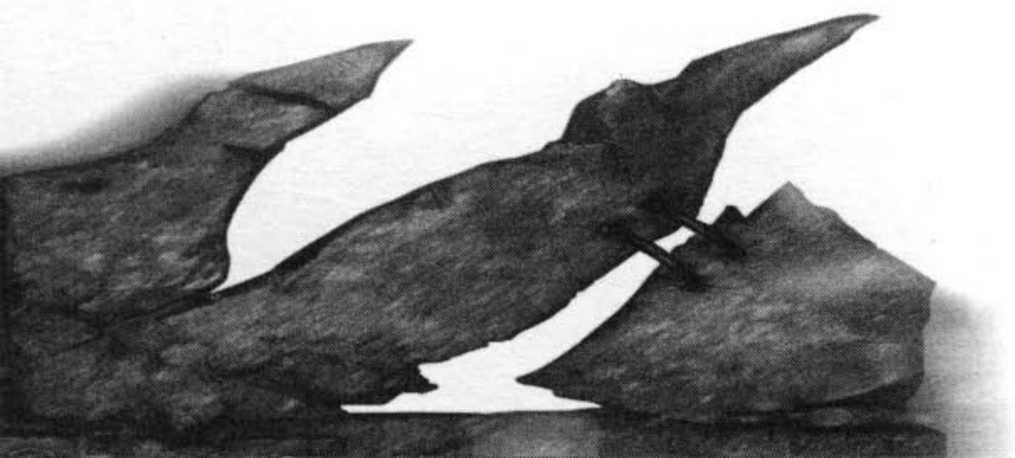
Comparés à la grande majorité des Marcheurs, les personnages joueurs bénéficient d'un soutien inestimable : ils sont, ou vont être, Initiés. Au moment de leur révélation, leurs vies, leurs destins, leurs objectifs seront remodelés et leurs convictions intimes, morales en seront renforcées. Tout prend alors sens à leurs yeux, et leurs motivations, leur résistance à l'Obscur s'en accroîtront d'autant. On dit souvent que les Initiés ne jettent leur dévolu que sur les grands Marcheurs : la vérité pourrait bien être inverse. Ne serait-ce pas plutôt l'initiation qui fait les grands Marcheurs ?

LES AGRESSIONS

Comment résister au froid qui sévit dans toute la Roke une fois le Frige venu ? Quelles maladies, quels parasites infestent Sombre Terre, quels germes les Marcheurs portent-ils sans le savoir de stallite en stallite ? Nous n'avons pas cherché à être exhaustifs, mais à proposer aux meneurs de jeux quelques symptômes utiles pour camper les PNJ ou faire frémir les personnages joueurs. Tout cela est à utiliser avec parcimonie, et reflète une autre facette de Sombre-Terre : l'hygiène est déplorable, et la médecine est aux mains des rebouteux. On comprend mieux l'accueil fait parfois aux Marcheurs... Le MJ peut trouver ici nombre de ressorts à ses scénarios : éradiquer, prévenir les grandes épidémies demandent d'unir bien des forces. De même, un stock d'antibiotiques, des livres de médecine sont d'inestimables trésors de l'Avant...

LE FROID

Il trouble le regard, il engourdit le corps, il crible la peau de mille brûlures incessantes, il emporte et ensevelit les compagnons, et prend le temps avec sa complice la neige d'effacer les traces de ses forfaits... Le froid : un ennemi juré, impitoyable si la moindre brèche s'ouvre dans le lourd costume de marche. Il n'est pas aisé pour le meneur de jeu de mettre en scène ce fantôme omniprésent. Voici, pour qu'il se rappelle au mauvais souvenir des personnages, quelques traces de son action pernicieuse et inlassable. A vous de distiller petit à petit ces informations concernant l'aggravation de l'état de santé des personnages. Des gestes simples, le temps d'atteindre un refuge, peuvent sauver quelques doigts. Il faut se placer les mains sous les aisselles, ou sous celles d'un compagnon d'infortune. Bref, se réchauffer par tous les moyens possibles, et pourquoi pas se créer un cocon que la température du corps échauffera un temps...



LE GEL

Les doigts, les orteils, le nez, les oreilles, mais aussi les joues : la froidure rend tout d'abord la peau cireuse, blanche et indolore. Ce dernier état ne dure guère. Si la gelure est légère, la douleur devient aussi vive que le rouge carmin qui teinte maintenant la parcelle du corps incriminée. Petit à petit, la peau se décollera faisant place à un derme neuf. Par contre, si le personnage est exposé longuement, en étant mal couvert, la chair commence à se nécroser. Elle se détachera d'elle-même...

(voir règles sur les maladies, Dark Earth, Livret I, p. 83)

- **Virulence :** 3
- **Période :** 1 jour
- **Dispersion :** -1 si les conditions s'améliorent (réchauffement, frictionnement, etc.)

L'HYPOTHERMIE

Dans les conditions extrêmes auxquelles risquent d'être soumis les PJ, l'un des dangers qui les guettent est la chute de la température interne de leurs corps. Jusqu'à 35 ou 34 degrés, même si le PJ n'est pas au mieux de sa forme, rien de réellement anormal ne se produit. C'est en deçà que tout se gâte et se dérègle. Les articulations commencent à faire souffrir : bientôt la motricité est diminuée, et le geste le plus simple demande une concentration extrême au Marcheur pris dans ces serres de glace. Déjà, il a du mal à parler. Son corps est parcouru de frissons qui bientôt agitent chaque centimètre de sa peau. Ses pupilles se rétractent au point de devenir deux minuscules points inexpressifs. L'apathie le gagne, et les réflexes s'atténuent, avant de disparaître. Il est temps de réagir, puisque la stupeur totale le guette, précédant le coma fatal.

- **Virulence :** 4
- **Période :** 10 heures
- **Dispersion :** -1 par test

L'INVENTAIRE DU PICHETIER DE LA SOUPAPE

Rue des zigzag, dans l'Assommoir Phénicien, au tripot la Soupape, derrière le comptoir on trouve un éclopé sans nom : "je les ai tous eu, mon gars, "face de crapaud" parce que j'avais perdu mon nez et mes oreilles et que la vérole m'avait bouffé la gueule, "la manche" quand j'avais plus qu'un bras à tendre, "la pipe" quand mes dents ont mis les voiles... Alors, tu m'appelles comme tu veux". Et le cul-de-jatte part d'un grand éclat de rire. D'ici peu, il va raconter pour la centième fois comment il a perdu ses jambes, en en rajoutant des tonnes, interrompu par le service. Parce que posé sous la tireuse, il arrête l'inventaire de ses pertes pour remplir les pichets de son unique bras. "Hé, pichetier, ta tête, tu la retrouves quand ?" Il rit alors à perdre haleine, baragouinant qui lui reste quand même l'essentiel. Ce n'est pas l'alcool qui le fait se marrer comme un diable, mais le retour tardif d'une syphilis qui l'euphorise en permanence. Ce n'est pas le seul symptôme, mais sa mobilité réduite limite les dégâts. C'est que la maladie le met toujours d'accord avec tout le monde, que sa mémoire fout le camp rendant ses récits sinueux comme une route du Nid des Aigles, et qu'il s'épand, en mégalo délirant, avant de s'adonner à un attentat à la pudeur qui achève de le rendre le célèbre, le pichetier de la Soupape !

LA PLUIE

Une pisse-la-mort, une flaqueuse, une bonne-à-bourbier, une tenace, un crachin-crachat pour les voyages cahin-caha... La pluie, c'est comme une petite claque que les Marcheurs s'habituent à prendre, tout en sachant qu'à force de tomber drue, elle peut venir à bout d'un Prestigieux ou d'un Légendaire. C'est qu'elle est sournoise. Elle s'en prend au cuir des vêtements et des sacoches, qu'elle fatigue, qu'elle tente de corrompre et de pourrir pour après s'attaquer aux chairs comme à la nourriture... En atteignant surtout le moral.

Sale, noire, elle sait se faire acide aussi. Elle démange, elle se glisse comme une poussière dans les yeux rapidement en larmes, comme s'ils étaient en deuil de ce Noir-Nuage toujours trop bas. Et les yeux embués, ça l'air de rien, mais c'est ô combien dangereux. La vue est cruciale dans l'Obscur... Et il y a les animaux à protéger, à couvrir. Il faut placer les œillères au plus vite, il faut penser à les brosser pour que la pluie n'ait le temps d'accomplir sa besogne insidieuse. Bref, les Marcheurs apprécient d'être au sec.

Une pluie drue occasionne 2 points de dommages par heure dans le compteur intempéries. Mais les PJ ont le droit d'effectuer un test de résistance pour réduire cette perte. De plus, sauf si une protection adéquate est portée (lunettes, filtre imposant, capuche, etc.), elle occasionne un malus de 1 à tous les tests de Sens (soit une réussite supplémentaire au seuil requis).

L'ARTICULIS

Cette maladie peut s'attraper dans des conditions de froid, combiné à une humidité ambiante et une faiblesse passagère des défenses immunitaires d'un Marcheur. Il s'agit d'une maladie articulaire extrêmement douloureuse, qui boursoufle les articulations, empêchant à terme de manipuler le moindre objet, de marcher ou même de soulever le moindre poids.

En termes de jeu, si le malade subit une blessure sérieuse, il ne peut plus manipuler d'objet. Si la blessure est grave ou critique, il ne peut plus marcher ni soulever quoi que ce soit. Il ne récupère ses facultés qu'après avoir guéri.

- **Virulence :** 4
- **Période :** 1 jour
- **Dispersion :** -1 par test

LA CRACHETOU

Les toux sont suspectes, vues d'un mauvais œil. Dans les haltes, on trouve toujours un crachoir pour les glaviots, et parfois, dans les plus grands refuges, une salle pour les souffreteux. Ce n'est pas par déférence, mais par peur de la crachetou, une maladie contagieuse caractérisée par une petite toux sèche et insatiable. La crachetou fatigue, coupe la faim. On la reconnaît aussi aux ganglions qui ne tardent pas à apparaître, alors qu'il est de plus en plus dur pour le malade de respirer : il a de l'eau dans les poumons. "Cette satanée pluie qu'a réussi à s'infiltrer jusque là... Et c'est dans le crâne, qu'elle finit par remonter..."

- **Virulence :** 5
- **Période :** 1 semaine
- **Dispersion :** -1 par test

LE SANATORIUM DES AIGLES

La crachetou est non seulement mortelle, mais elle engendre une autre violence, pénible et dure à vivre pour l'ensemble des fraternités. Très contagieux, les Marcheurs malades ont longtemps été rejetés, boutés hors des haltes et des stallites pour des voyages sans retour... Ce sont des amis que l'on condamnait ainsi. Depuis quelques décennies, un espoir est pourtant apparu : le sanatorium des Aigles. Créé à l'initiative de la confrérie des passeurs, dans le Nid des Aigles, légèrement à l'écart de Drön, mais tout de même sous la protection bienveillante de ses lumières, le sanatorium est une enclave étrange. Les Nourrisseurs qui y officient appellent d'ailleurs la crachetou "phtisie". Chaque malade est isolé dans une pièce lumineuse et salubre, et communique avec les autres à travers des tuyaux. Les Marcheurs qui en sont revenus, parfois après plusieurs années, n'en gardent pas forcément un mauvais souvenir. C'est un lieu de pensée et d'érudition, et le long pèlerinage qui y mène n'est pas trop mal vécu par les Marcheurs. Beaucoup se mettent d'ailleurs, après la guérison, au service du sanatorium, et s'engagent dans d'étranges expéditions commanditées par les tenants du lieu. "Il faut bien payer les années ici passées", disent les survivants, mais le MJ aura compris que des Initiés sont en fait les vrais promoteurs de cet hospitalier hôpital.

LES PARASITES

Sur le derme éprouvé des routards, des marques semblables à nulle autre signent les symbioses inachevées des sangsues exsangues et les incrustations passées de larves affamées. Le Marcheur se méfie de cette faune microscopique, et n'hésite pas à investir s'il le peut dans des distillateurs présumés plus performants. Il connaît les ravages de ces vers qui s'installent à demeure dans les estomacs déjà éprouvés par la qualité des mets de Marche. Il est aussi attentif a ses selles, craignant de n'y voir apparaître quelques textures annonciatrices du parasite. Il ne rit pas non plus, quand il croise un "grouillant", un de ces Fouineurs ou survivant trop squatté par la vermine...

Il est ainsi des calvaires dont la réputation s'affranchit des espaces infinis de Sombre Terre, des souffrances qui engendrent une telle peur qu'elles enjambent les montagnes et les fleuves pour arriver aux oreilles des plus perdus des survivants. Une piqûre, vive, d'un animal sitôt enfui, suffit à réveiller cette crainte. Celle de l'Araignée, la tarentule honnie qui n'a pas injecté dans votre corps que son venin, mais aussi sa laitance, sa progéniture infâme qui va prendre le temps maintenant de croître douloureusement dans votre corps torturé. Nulle incision n'est possible : elle condamnerait plus sûrement le porteur, libérant un gel fatal dans l'organisme. Il ne reste qu'à attendre; à regarder chaque jour ces œufs se gonfler de votre vie; à tenter de s'endormir en espérant ne pas être réveillé par les caresses grouillantes des araignées écloses... Le conteur cesse souvent là son récit, épargnant à son auditoire rebuté les folies conséquentes à ce parasitage.

La semence de l'Araignée :

- **Virulence :** 3
- **Période :** 3 jours
- **Dispersion :** 0

La gale

Des démangeaisons commencent à titiller le malade, souvent entre les doigts d'abord, puis au niveau du ventre et des parties génitales. On identifie la gale grâce aux petits sillons qu'on aperçoit sous la peau : le parasite. Il faut, pour éviter la fulgurante contagion et l'apparition de plaies infectieuses, se désinfecter ainsi que toutes ses affaires. Problème : ce n'est guère évident de trouver le produit adéquat - l'eau ne suffit guère. A Phénice, un vieil homme vend des lotions diluées à partir du contenu de vieux fûts venus de l'Avant. Ils sont marqués d'un énigmatique "DDT", mais on dit que c'est le remède le plus efficace de la Roke.

- **Virulence :** 3
- **Période :** 5 jours
- **Dispersion :** -I par test

UN BAIN MORTEL

"Ah ça, il avait plus de crasse sur lui que tous les Fouineurs de la Roke réunis. Ce gars-là, quand je l'ai connu, il se vantait déjà de ne pas s'être lavé depuis sept ans. "C'est comme une carapace, qu'il disait, y a de la vermine, mais qu'en surface. A l'intérieur, y a pas un parasite qui passe!". Alors, voilà qu'un soir, avec les compagnons, on décide de lui faire prendre un bain. C'est qu'il fouettait, hein. On a du s'y mettre à cinq, on lui a rasé les cheveux... Quelle rigolade ! Seulement, il est mort quelques jours après. Un Nourrisseur nous a expliqué pourquoi : sa peau n'était plus habituée à "respirer", et toutes les maladies charriées dans l'air s'y sont glissées comme des rats dans une réserve. Ah ça, si on avait su... Mais c'est qu'il puait, ce diable !"

LES CARENCES

Sombre Terre n'est pas un lieu d'opulence, et les Fouineurs, les Marcheurs les plus pauvres ou qui reviennent de longues traversées, subissent des carences alimentaires conséquentes. L'absence du soleil, hors des stallites, touche aussi les hommes et les femmes, et particulièrement les enfants. Ils sont souvent atteints de rachitisme, et leur croissance peut être entravée. C'est malheureux à dire, mais nombre d'entre eux subissent des malformations cardiaques ou des détériorations cérébrales. Un triste élément de background supplémentaire...

L'asseche

Si les personnages joueurs (ou d'éventuels PNJ croisés en route) sont longtemps privés de vitamines ou d'une nourriture saine et équilibrée - ce qui a vite fait d'advenir -, ils peuvent attraper l'assèche, une maladie qui disparaîtra une fois revenus des temps plus gras. Elle doit son nom à son action : comme si le corps se vidait des substances liquides. Au MJ de faire apparaître dans l'ordre qui l'arrange les symptômes suivants : nausées, diarrhées, rétentions d'urines, puis assèchements des larmes et, plus désagréable, de la salive. Désagrément supplémentaire et dangereux : le Marcheur peut subir des troubles de la vue passagers, mais ô combien infirmants.

- **Virulence :** 3
- **Période :** I5 jours
- **Dispersion :** -I par test

LES DENTIERS D'ORTHUR SOURIRE

Beaucoup de Marcheurs apprennent tôt à être un peu dentiste. On s'arrache dans l'obscur les dents douloureuses, et nombre sourires ne sont que chicots et caries. Arrive un temps où bien des Marcheurs doivent s'offrir un dentier. C'est l'une des spécialités d'Orthur, un artisan phénicien qui quitte régulièrement le quartier des faiseurs pour aller vendre son bel ouvrage dans les haltes du grand stallite. Certains de ses dentiers sont de véritables armes, donnant aux Marcheurs l'allure de razorbacks mal léchés. Ils sont aussi un signe de richesse, et augmentent la prestance et la faculté d'impressionner son adversaire. On a ainsi vu des Marcheurs (ivres, il faut bien le dire) parier qu'ils se feraient arracher toutes leurs dents sans s'évanouir ! L'enjeu du pari : l'un des fameux dentiers, évidemment.

LES RADIATIONS

Lorsqu'ils traversent ou passent à proximité de Mortezones, les PJ s'exposent à la radioactivité, dont les effets, évidemment, sont particulièrement nocifs. A faible dose, les radiations n'entraînent que des désagréments limités pour la victime : stérilité ou malformation de sa progéniture. A dose plus importante, elles ont des conséquences terribles, souvent mortelles : leucémie, cancer, ...

Les caractéristiques qui suivent doivent s'appliquer tant que les Marcheurs sont à proximité des éléments radioactifs. Durant cette période, ils procèdent à un test de Résistance + Contrôler contre la virulence des radiations. Si le jet est réussi, ils ne subissent aucun dommage. Si le jet est raté, ils subissent des dommages égaux à la virulence des radiations, diminués par le nombre de réussites d'un ultime test de Résistance, auquel a droit le Marcheur.

Dès qu'ils sortent de la zone irradiée, les Marcheurs cessent de procéder aux jets de dés. Le MJ regarde alors les blessures subies. Si elles sont légères, les effets sont légers : stérilité, ou malformation du (ou des) prochain(s) rejeton(s), au choix du MJ. Si les blessures sont sérieuses, le PJ souffre d'un cancer latent. Il se reporte à la table correspondante. Si les blessures sont graves, le PJ a subi une irradiation sérieuse, et souffre désormais d'un cancer. Il se reporte à la table adéquate. Enfin, si les blessures occasionnées sont critiques, le PJ ne tarde pas à succomber, dans les heures ou les jours qui suivent.

RADIOACTIVITÉ
- **Virulence :** 5
- **Période :** 5 minutes
- **Dispersion :** 0

CANCER LATENT
- **Virulence :** 1
- **Période :** 1 an
- **Dispersion :** 0

Remarque : les dommages consécutifs à un cancer ne se guérissent pas. Ils se cumulent sur le temps, jusqu'à entraîner la mort.

CANCER AVANCÉ
- **Virulence :** 3
- **Période :** 1 mois
- **Dispersion :** 0

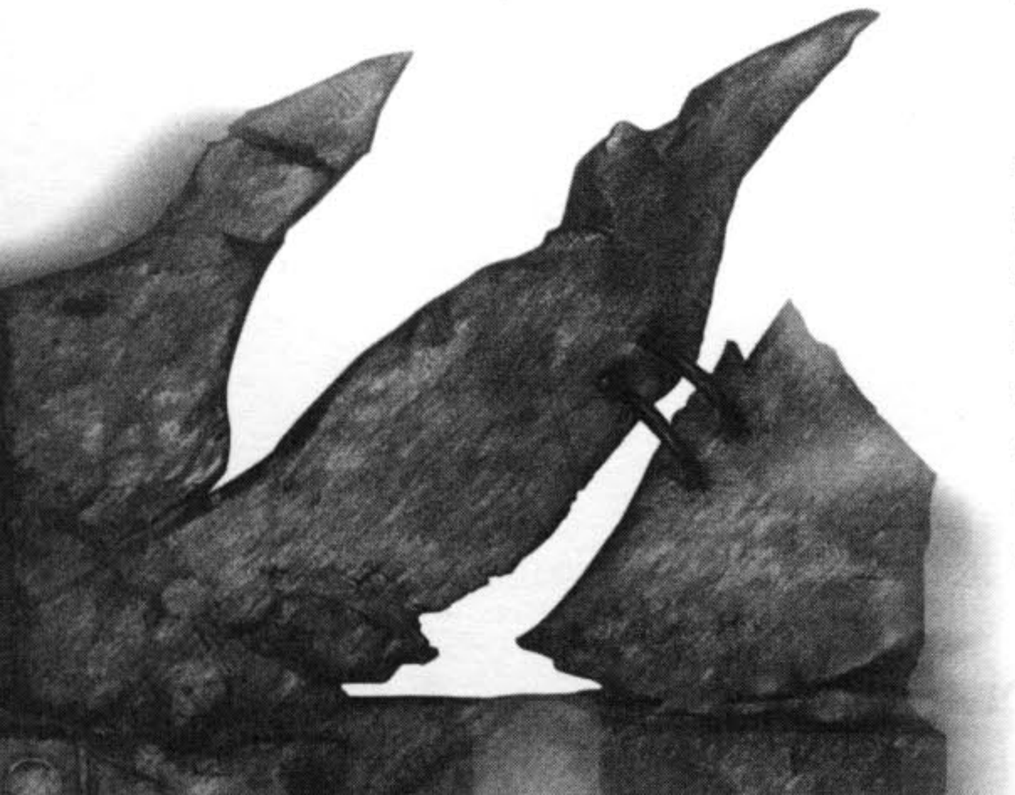
Remarque : idem.

L'Archessence Sombre

L'Archessence Sombre est une calamité dont on ne peut ignorer la présence sur Sombre-Terre. Cet article se propose d'étudier les conséquences d'une contamination à cette substance maléfique sur l'organisme et le mental d'un Marcheur.

Précisons tout d'abord que son rapport avec le Seigneur Shankr sera traitée plus en détail lors de futurs suppléments. Nous nous contenterons ici d'aborder les conséquences, pour un Marcheur, de l'exposition à des doses plus ou moins fortes d'Archessence Sombre.

Rappelons que cette substance étrange existe en temps que telle sur toute la surface de Sombre-Terre, même si sa présence semble plus importante dans les régions de l'est qu'ailleurs. Il s'agirait du sang de Shankr blessés lors d'affrontements avec les Runkas. Pure, elle revêt l'apparence d'un liquide noir, froid et visqueux, qu'on trouve en faible quantité dans les Mortezones. Mais l'Archessence Sombre, ou Darkessence, peut parfois aussi recouvrir de très vastes terrains. Elle possède en outre la faculté de se fondre dans les créatures vivantes qui entrent en contact avec elle, au niveau de la peau, des muqueuses ou du sang. Cela se traduit par une sorte de symbiose entre la substance et la créature ainsi touchée. Dès lors, le danger d'être contaminé par cette substance ne provient plus uniquement du contact accidentel avec sa forme pure et statique, mais aussi du contact avec les créatures qui la véhiculent, selon une concentration plus ou moins forte, dans leur organisme. Les Shankréatures, bien entendu, sont les premières concernées, et la concentration d'Archessence Sombre dans leur sang est particulièrement forte. Mais d'autres créatures animales, apparemment normales, sont également teintées, à plus ou moins forte dose, de cette matière sombre : urs, voulpes, rats, urikans, et la plupart des animaux vraiment bien adaptés à l'Obscur. Les créatures végétales peuvent également muter en présence de Darkessence.



Il va de soi que le danger d'une contamination à l'Archessence Sombre diffère, selon qu'il provienne de la substance pure, d'une Shankréature, d'un animal contaminé, ou même d'un végétal. Pour bien distinguer les différents stades possibles, voici une présentation explicative des niveaux de contamination et leurs effets inhérents, sur une échelle variant de 1 à 4 :

NIVEAUX DE CONTAMINATION

• **4 :** Contact avec de l'Archessence sombre pure. C'est la contamination la plus violente. La symbiose se fait après quelques secondes seulement. La plupart des créatures ne survivent pas à cette terrible agression. Les plus résistantes d'entre elles survivent à la première transformation, et il ne faudra guère plus d'une journée pour que la métamorphose soit complète. Pour un humain, cette métamorphose se manifeste par un noircissement de la peau directement touchée par la substance. Toutes les veines du corps ont tendance à gonfler, prenant aussi une teinte noirâtre. Le volume musculaire augmente très sensiblement et de plus en plus au fur et à mesure de la transformation. Les ongles se transforment en griffes acérées, les dents, en crocs tranchants comme des rasoirs. Les cheveux deviennent semblables à de la fourrure, et des poils recouvrent le corps de la victime. A l'issue de la transformation, la Shankréature ainsi produite est entièrement dévouée au maître… Shankr.

• **3 :** Morsure ou griffure par une Shankréature (Gueule Cassée, Ecorché, ...) : s'il y a volonté de contamination par la Shankréature, ce qui n'est toujours le cas, cette décision étant dictée uniquement par le Shankr (par l'intermédiaire du MJ ou des scénarios vendus dans le commerce), il

s'opère alors une contamination de niveau 3. Si la morsure s'est faite sur un membre, ce dernier va augmenter de volume, noircir, se couvrir de poils, voire de nodules. Puis, tel une gangrène, le mal va s'étendre à toutes les parties du corps attenantes, et à terme, à tout le corps lui même. Il est à noter qu'une amputation rapide du membre contaminé peut sauver la victime. Si ce n'est pas fait à temps, c'est à dire dans les deux jours qui suivent, la victime est condamnée à se transformer en Shankréature. Contrairement à la contamination de niveau 4, la Shankréature ainsi créée conservera quelques souvenirs et réactions issues de son passé. Mais elle sera sous le contrôle absolu du Shankr la majeure partie du temps. La transformation totale se produit en une semaine.

• **2 :** Morsure ou griffure par une Shankréature inférieure : Par shankréature inférieure, nous entendons les Sombre-Fils ainsi que toutes les créatures très sensiblement modifiées par l'Archessence Sombre, sans pour autant pouvoir justifier de la dénomination " Shankréature " : les abominations, ebens et autres hibours (voir chapitre suivant) peuvent être classés dans cette catégorie. Il y a, pour chacun d'entre eux, une modification voire une transformation physique importante et non naturelle. En revanche, les voulpes, urs, urikans, etc. dont l'aspect n'a que très peu changé par rapport aux animaux dont ils sont issus, sont à classer dans la catégorie I.

Là encore, la morsure, ou la griffure, n'entraîne pas une contamination systématique. Il faut qu'il y ait une volonté derrière, inspirée plus que dictée par le Shankr, dont l'influence sur de telles créatures n'est pas aussi flagrante. On peut assimiler cela à une sorte d'instinct qui pousse occasionnellement ces êtres à transmettre leur patrimoine génétique, autrement que par la reproduction. Sur l'homme, la contamination va se traduire par une lente et subtile métamorphose, aussi bien physique que mentale, qui s'étalera sur des mois : pilosité plus importante, dents légèrement plus longues et plus pointues, ongles plus longs et plus durs… Au niveau psychique, les accès de colère seront plus fréquents, l'impulsivité le gagnera, sa libido sera développée… les habitudes alimentaires changeront aussi, la viande crue étant préférée aux mets cuisinés. Enfin, la lumière provoquera chez lui un éblouissement et une gêne de plus en plus sensibles. A terme, vivre à l'intérieur d'un stallite se révélera extrêmement douloureux. La plupart de ces tendances psychologiques peuvent être combattues, mais les modifications physiques sont inévitables, même si elles sont considérablement ralenties à l'intérieur des stallites, ou dans tout autre lieu baigné de lumière.

Enfin, il peut arriver qu'une très forte pulsion saisisse occasionnellement le personnage. C'est le Shankr qui essaye de lui intimer un ordre. Pour lutter contre cela, le personnage doit faire montre d'une grande force morale. Le MJ pourra réclamer un test de Volonté (à lui de fixer le seuil).

• **1 :** Contamination mineure. Le simple fait de traverser une Mortezone, de côtoyer des animaux faiblement contaminés, d'avaler des végétaux teintés d'Archessence, peut provoquer une contamination dite mineure. Il faut être conscient que la plupart des créatures qui se sont bien adaptées à l'obscur (urs, urikans, voulpes, rats…) le doivent en partie à leur légère contamination à l'Archessence Sombre. Il en va de même pour les Adaptés. Ces créatures gardent leur libre arbitre, mais présentent certains symptômes de sauvagerie ou de violence exacerbés. La modification physique est très légère, mais elle existe. Elle se traduit le plus souvent par une constitution et une ossature plus forte, des armes naturelles plus développées, etc. De même, l'évolution de l'espèce et son adaptation à son environnement se font beaucoup plus vite que par un processus naturel. C'est de cette manière qu'on a vu des urs et des voulpes atteindre en moins de 300 ans des tailles impressionnantes, des reptiles devenir des animaux à sang chaud, etc.

Le Shankr n'a pratiquement aucune influence sur les êtres aussi faiblement contaminés.

La volonté permet même d'ignorer ces instincts sauvages. Avec du temps, en combinant volonté et lumière, comme celle d'un stallite, un Marcheur peut totalement éliminer les effets d'une contamination mineure.

Remarque : Un personnage subissant une contamination de niveau 3 ou plus devient, à terme, un PNJ. Il remet alors sa fiche au Meneur de Jeu, qui le contrôlera désormais. Il est devenu un serviteur du Shankr à part entière. Libre au MJ de le faire réapparaître un jour dans un scénario ou une campagne. Ce genre d'effet aura certainement beaucoup d'impact sur les joueurs.

AVERTISSEMENT

En tant que meneur de jeu, vous ne devez surtout pas contaminer vos PJ à la légère. N'oubliez pas que vous leur interdiriez alors de compléter leur initiation, et d'atteindre les stades de Révélés, voire d'Initiés ou d'Elus. Nous vous conseillons donc fortement de limiter ces éventuelles contaminations à un ou deux personnages du groupe au maximum. De plus, vous serez bien inspirés de toujours laisser une chance à vos joueurs, s'ils jouent bien et se montrent prudents, d'éviter cette malédiction. Elle ne doit survenir qu'à la suite d'une erreur ou d'une prise de risques trop importante. Enfin, prévoyez de préférence un moyen de guérir le PJ. Ce peut-être une quête, qui fera l'objet d'un scénario difficile. Une pierre Runka, par exemple, peut soigner un personnage, s'il a gardé la foi.

BESTIAUX, FAUVES ET CRÉATURES

chapitre 4

Avant de vous donner la description et les statistiques de nouvelles créatures de l'Obscur, voici quelques précisions préalables concernant les combats impliquant des animaux, non déjà couvertes dans les règles de base.

POTENTIEL DE COMBAT

Pour déterminer le potentiel de combat d'un animal ou d'une créature, on additionne sa Capacité Hargne à son Talent Agresser. La valeur généralement élevée de cette somme peut surprendre voire inquiéter les joueurs, dont les personnages ne sont souvent pas aussi bien dotés. Cela s'explique avant tout par le fait que la plupart des animaux sont beaucoup plus rapides, plus explosifs que nous autres, pauvres humains ! Mais ce fort potentiel est tempéré par le fait que l'animal n'est pas aussi imaginatif que l'homme dans sa manière de combattre. Ainsi, une bonne partie du potentiel de combat est automatiquement consacrée à l'initiative, ce qui diminue sensiblement le nombre de dés restant pour l'attaque et la défense. Concrètement, le MJ devra affecter entre 3 et 5 dés du potentiel de combat à l'initiative de l'animal. Le reste sera consacré à l'attaque, jusqu'à ce que la créature soit blessée. A partir de ce moment là, il faudra répartir les dés restants pour moitié à l'attaque, pour moitié à la défense (comme suggéré dans l'exemple fourni p.80 du livret I de Dark Earth).

Prenons l'exemple d'une meute de rats :

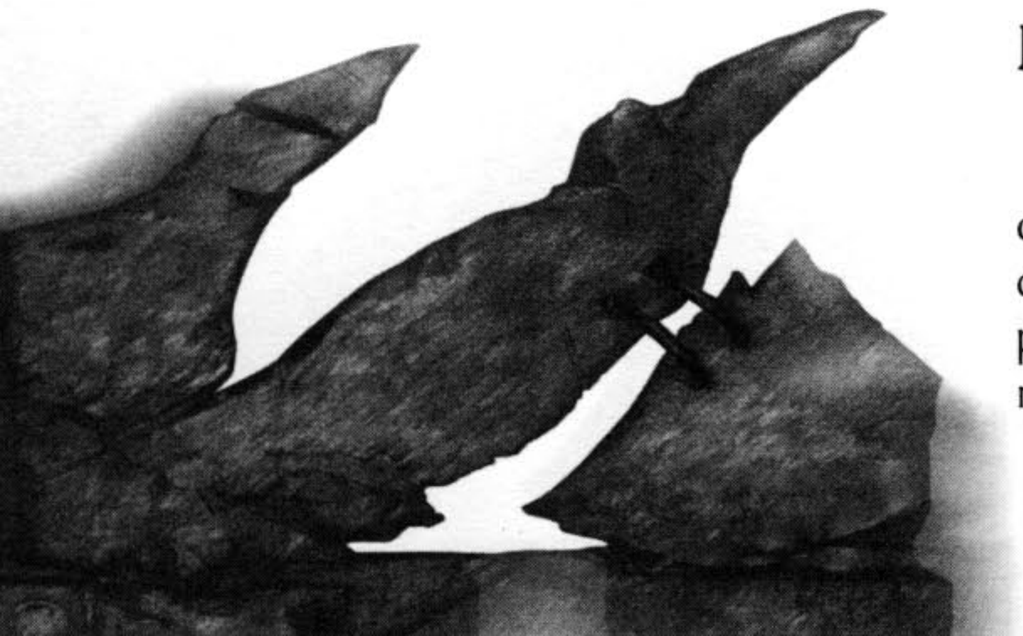
Précisons déjà que les caractéristiques fournies dans Dark Earth correspondent à une meute de rats (entre 3 et 5) et non à un seul individu. La nuance a son importance !

Le potentiel de combat des rats est égal à :

6 (Hargne) + 2 (Agresser) = 8

4 dés (par exemple) étant consacrés à l'initiative, il ne reste plus que 4 dés pour l'attaque, ce qui n'est plus tellement supérieur à la moyenne de PJ un tant soit peu aguerris. Quand les rats sont blessés, ils disposent alors de 2 dés pour l'attaque et 2 pour la défense.

Pour des voulpes, des urs et autres animaux vifs et agressifs, 5 dés seront consacrés à l'initiative.



REGLE OPTIONNELLE

Même avec la précision décrite ci-dessus, certaines créatures restent véritablement redoutables, notamment en raison de leur Capacité Résistance extrêmement élevée. Cette règle optionnelle vous permettra de les rendre un peu plus vulnérables, sans pour autant compliquer le combat et en ajoutant même de l'importance à la manière de combattre des PJ.

Il faut partir du principe que la valeur élevée de la Résistance reflète la forte constitution de l'animal mais surtout sa peau épaisse, même si des valeurs de protections sont parfois ajoutées. Sachant cela, les survivants de l'Obscur font en sorte de frapper juste, afin de toucher une zone sensible de l'animal, moins protégée.

Les PJ ont donc la possibilité de frapper un point sensible lorsqu'ils affrontent une créature de l'Obscur. Pour cela, ils doivent viser, s'ils utilisent une arme à distance (voir p.76 du Livret I de Dark Earth). S'ils se battent au corps à corps, il ne peuvent pas viser de la même manière, mais ils ont tout de même la possibilité de toucher un endroit moins protégé de l'animal (plexus, ventre, parties génitales, œil, ...) en dépensant I point d'Energie.

Dans ces deux cas, le test de Résistance aux dégâts de l'animal n'est plus sa caractéristique Résistance (puis ses Protections), mais Résistance divisée par 2(arrondi au supérieur) sans Protection.

EXEMPLE : Au cours d'une chasse à l'Urikan dans l'Obscur, Dunkan tombe nez à nez avec un urs enragé qu'il est contraint d'affronter. Armé d'un simple troislames, Dunkan sait bien qu'il lui faut frapper avec précision dans une partie vitale du corps de l'animal s'il ne veut pas se

faire étriper rapidement. Le potentiel de Combat de Dunkan est de : 3 (Arts Martiaux) + 4 (Trois lames) = 7. L'urs, quant à lui, totalise un impressionnant potentiel de : 5 (Hargne) + 6 (Agresser) = 11. Mais 5 dés étant consacrés à l'initiative du grand plantigrade, il ne reste plus que 6 dés, attribués d'office à l'attaque, puisque l'urs n'est pas blessé. Après avoir paré l'attaque de l'urs, Dunkan frappe à son tour en consacrant 4 dés d'attaque + 1dé d'énergie, qui lui permettra en outre de viser le cœur. Dunkan obtient 3 réussites, auxquelles il convient d'ajouter les +2 accordés par le troislames, qu'il s'agisse des +2 du bonus inhérent de l'arme, ou des+2 de la règle des modificateurs de force, règle optionnelle fournie dans l'écran de Dark Earth (on suppose que Dunkan possède une force de 2). L'urs doit subir 5 dommages, mais il a droit à son jet de Résistance. Normalement, la formidable constitution de l'urs lui confère 10 dés pour ce test de résistance. Mais Dunkan ayant touché une zone sensible, la résistance de l'urs passe donc exceptionnellement à 5 pour ce test, et sa protection de 2 est annulée. L'urs obtient 2 réussites, et perd donc : 5 – 2 = 3 points de vie. Un bouillon carmin jaillit de la blessure occasionnée par Dunkan en pleine poitrine de l'animal. Malheureusement, la bête est vigoureuse, et son cœur n'est pas atteint, même si la blessure est sérieuse.

Dunkan n'a pas dépensé son énergie pour rien, néanmoins. Non seulement l'urs subira des malus lors de la prochaine Passe d'Armes, mais en plus, comme il est blessé, il répartira son potentiel de combat de 6 après initiative entre l'attaque et la défense. Soit 3 dés dans chaque compartiment. L'urs devient un peu plus difficile à toucher, certes, mais il sera nettement moins efficace en attaque.

Voyons à présent quelques unes des créatures susceptibles d'être croisées au cours d'une Marche.

L'URIKAN

Cet aurochs, à l'origine, a évolué depuis le cataclysme jusqu'à ressembler aujourd'hui à un animal à mi-chemin entre le buffle, l'aurochs et le bison. L'urikan est le char d'assaut de la Roke. Dépassant parfois le mètre quatre-vingt au garrot, pesant souvent plus d'une tonne, il allie des pattes puissantes à un cou énorme, sur lequel se dresse son faciès sauvage. Le mâle dispose de grandes cornes dévastatrices et d'un mufle démesuré, tordu par de solides défenses. Les naseaux semblent avoir empiété sur les yeux, atrophiés et désormais quasiment inutiles.

La bête est omnivore, trouvant sa nourriture en fouillant, en retournant le sol de ses sabots et de ses cornes, ou en arrachant de sa mâchoire implacable tout comestible. Avec sa gigantesque langue, il happe les insectes, mais on le dit aussi capable d'avaler dans sa hâte vorace les rongeurs qu'il déloge.

Ses cris tiennent plus du grognement sourd et profond que du meuglement. Ses hurlements rauques, son souffle effrayant, lui servent à asseoir ou à prendre sa domination sur son troupeau, à le mettre en marche ou à le prévenir d'un danger. D'une violence et d'une puissance inouïes qui tendent à la furie, les urikans peuvent se broyer, s'éventrer, se dévaster pour la possession d'un groupe de femelles. Celles-ci ont des cornes, des défenses et des masses plus restreintes.

Face aux prédateurs, aux meutes de voulpes ou de razorbacks, l'urikan compte d'abord sur son endurance pour des fuites qui peuvent durer des semaines. Mais il ne rechigne pas au combat, comptant sur sa prestance et puisant jusqu'au bout des forces insoupçonnées, presque "telluriques". Bien que presque aveugle, il charge, il pilonne, il écrase ses adversaires. L'issue du combat n'est jamais certaine, et les fauves préfèrent souvent attendre l'expulsion d'un vieux mâle ou la mise à bas d'un petit pour assurer leur pitance. La gestation est menée à terme dans les entrailles de la femelle, et l'urikan apprend à Marcher en quelques minutes. Il arrive d'en voir sortir un, presque vaillant, du cadavre d'une femelle pleine, morte en chasse.

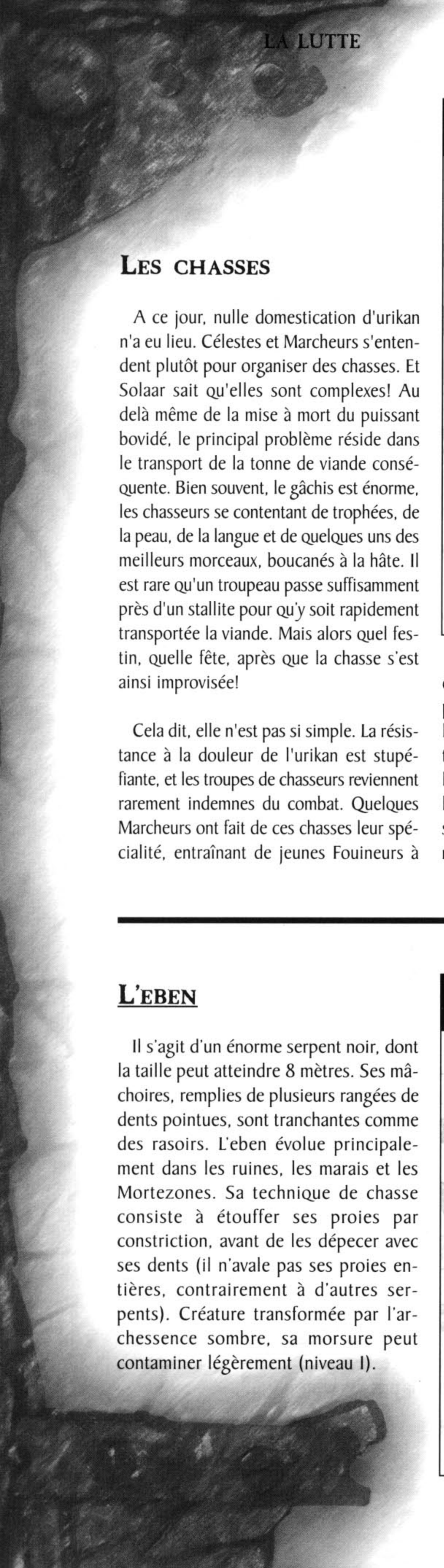
Comptant sur ses réserves de graisse, sur sa capacité à retourner la terre plus sûrement qu'un cyclone, l'urikan est un migrateur né. Nul n'a encore compris ce qui guidait d'ailleurs la bête, s'il s'agissait juste d'un instinct de survie, de la faim, ou d'un écho plus obscur et inconnu. Avant les migrations, les troupeaux pour se constituer quêtent les enclaves. La survie de l'espèce est ainsi toujours incertaine, le même troupeau pouvant varier selon les années d'une dizaine de têtes à plusieurs centaines.

L'Archessence shankr, même si son niveau est très faible, est inévitablement présente dans le métabolisme de ces lourds bestiaux, parfois appelés "dévoreurs de terre", tant leur faim et leurs saccages s'avèrent grands. L'Archessence influe sur le caractère, la démesure et la résistance des bêtes, mais il n'est pourtant pas rare, dans une région saturée de la substance maléfique, de voir les urikans devenir comme fous, leurs forces décuplées, ravageant tout jusqu'à ce que mort s'en suive.

LES GRANDES MIGRATIONS

Tous les quatre, cinq ans, parfois tous les dix ans, il y a comme un tremblement de terre qui secoue les plaines de la sombre Roke. La grande migration commence, labourant la terre, alors qu'affluent sans cesse de nouveaux troupeaux. Leur arrivée provoque d'interminables duels ayant pour objet la domination de l'étendue colonne. Les ravages en sont incommensurables, tant pour les fortins ou pour les égarés qui ont le malheur d'être sur le passage de l'ouragan animal, que pour le troupeau lui même. Il essaime dans son sillon les cadavres et les carcasses des urikans affaiblis.

Des charniers jalonnent donc le trajet de cette migration : tête baissée, la horde peut aller jusqu'à se jeter et s'écraser dans une faille, ou s'acculer jusqu'à la panique devant les contreforts d'une montagne. Des éboulements, provoqués par la charge grondante du troupeau, peuvent le décimer, moins sûrement il est vrai qu'une de ces épidémies tapies dans les noirs recoins de l'Obscur. Le résultat est le même : les grandes migrations sont des festins pour tout ce que compte la Roke d'affamés et de charognards, hommes compris. A la suite du troupeau, s'organisent des hordes de survivants qui disputent aux animaux les restes d'urikans, assurant ainsi leur survie pour plusieurs semaines. Il y aurait aussi, dit-on, des tribus d'Adaptés plus organisées vivant depuis toujours au contact de troupeaux, qu'elles protègent à l'occasion, générant ainsi une tolérance de la part des bestiaux.



Les chasses

A ce jour, nulle domestication d'urikan n'a eu lieu. Célestes et Marcheurs s'entendent plutôt pour organiser des chasses. Et Solaar sait qu'elles sont complexes! Au delà même de la mise à mort du puissant bovidé, le principal problème réside dans le transport de la tonne de viande conséquente. Bien souvent, le gâchis est énorme, les chasseurs se contentant de trophées, de la peau, de la langue et de quelques uns des meilleurs morceaux, boucanés à la hâte. Il est rare qu'un troupeau passe suffisamment près d'un stallite pour qu'y soit rapidement transportée la viande. Mais alors quel festin, quelle fête, après que la chasse s'est ainsi improvisée!

Cela dit, elle n'est pas si simple. La résistance à la douleur de l'urikan est stupéfiante, et les troupes de chasseurs reviennent rarement indemnes du combat. Quelques Marcheurs ont fait de ces chasses leur spécialité, entraînant de jeunes Fouineurs à désorienter la bête, à multiplier les assauts pour la surprendre. Ces équipées se divisent lors de la chasse : une troupe de tête part en traque, alors que le reste du convoi suit avec les chariots nécessaires au rapatriement de la prise. Des fortunes et des renommées se sont faites ainsi, sans, pour l'instant, que nul ne se préoccupe d'une éventuelle mise en danger de l'espèce. La fierté l'emporte encore sur un éventuel tarissement de cette ressource phénoménale : et puis, il y a ce mythique urikan blanc que tout Marcheur crève de peur de croiser, et que les chasseurs imaginent déjà en fourrure. Pour lui, les plus téméraires et les plus arrogants seraient prêts à rejoindre Eldena...

L'URIKAN

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 10 / Forcer 6, Porter 10
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 8, Surprendre 1
- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 10 / Endurer 3, Régénérer 4, Contrôler 2
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 3
- TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 2

Armes :	Dommages
- Cornes	4 (7*)
- Défenses	3
- Sabots	3

* Dommages en cas de charge

VIE : 25
ENERGIE : 0

L'eben

Il s'agit d'un énorme serpent noir, dont la taille peut atteindre 8 mètres. Ses mâchoires, remplies de plusieurs rangées de dents pointues, sont tranchantes comme des rasoirs. L'eben évolue principalement dans les ruines, les marais et les Mortezones. Sa technique de chasse consiste à étouffer ses proies par constriction, avant de les dépecer avec ses dents (il n'avale pas ses proies entières, contrairement à d'autres serpents). Créature transformée par l'archessence sombre, sa morsure peut contaminer légèrement (niveau I).

EBEN

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 6 / Camoufler 5, Esquiver 2, Grimper 3
- FORCE 7
- HARGNE 7 / Agresser 6, Supporter 5, Surprendre 5
- PRESTANCE 2 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 8 / Endurer 2, Régénérer 6, Contrôler 5
- SENS 5
- TREMPE 5 / Résister 3, Surmonter 3

Armes :	Dommages
- Morsure	4
- Constriction	5

VIE : 17
ENERGIE : 3

LE HIBOUR

Ce grand volatile de 3 mètres d'envergure, à mi chemin entre un hibou et un vautour, possède de grands yeux, un long cou décharné et exhibe un plumage brun et gris. Certains prétendent que des hiboux et des vautours, grands charognards devant l'éternel, ont eu la mauvaise idée de dévorer une Shankréature morte à l'intérieur d'une Mortezone. De cette étrange combinaison est née une nouvelle race d'oiseaux bien adaptés aux ténèbres (grâce aux sens surdéveloppés du hibou), nettoyeurs de cadavres, tout en restant de redoutables prédateurs à la méthode de chasse très particulière. Ainsi, les hibours agissent en groupe de 5 ou 6 individus, jetant leur dévolu sur une proie unique, sur laquelle ils concentrent toutes leurs attaques jusqu'à ce qu'elle succombe. Si la victime est accompagnée, certains hibours se chargent alors de tenir à l'écart ses acolytes, tandis que la majorité d'entre eux s'acharnent sur la proie dans l'espoir de la tuer rapidement. Ces oiseaux présentent donc un grand danger, car en se concentrant comme ils le font sur un seul personnage, le risque qu'ils le tuent ou le blessent sérieusement est évidemment amplifié.

LE HIBOUR

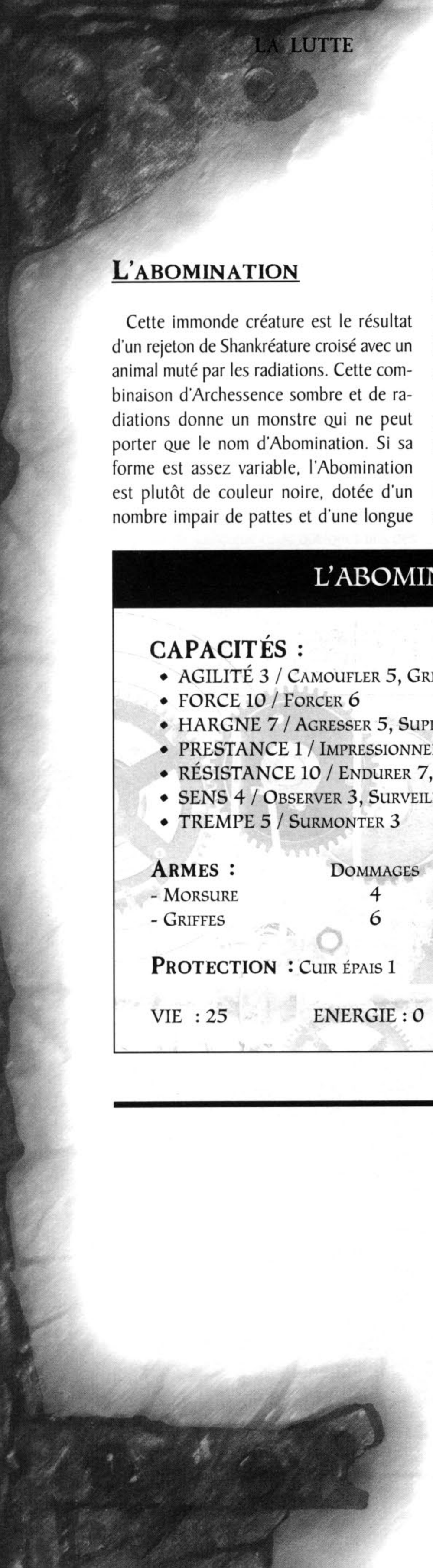
CAPACITÉS :

- AGILITÉ 7 / Camoufler 3, Esquiver 4, Voler 7
- FORCE 2
- HARGNE 5 / Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 3
- PRESTANCE 4 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Endurer 1, Régénérer 4
- SENS 5 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Résister 2, Surmonter 2

ARMES :	DOMMAGES
- Bec	2
- Serres	3

VIE : 8
ENERGIE : 1





L'ABOMINATION

Cette immonde créature est le résultat d'un rejeton de Shankréature croisé avec un animal muté par les radiations. Cette combinaison d'Archessence sombre et de radiations donne un monstre qui ne peut porter que le nom d'Abomination. Si sa forme est assez variable, l'Abomination est plutôt de couleur noire, dotée d'un nombre impair de pattes et d'une longue queue boursouflée et parsemée de pustules. Sa tête, aux longues oreilles pointues, est recouverte de nodules osseux. Ses crocs aiguisés sont toujours couverts de bave. Mais surtout, elle exhale une épouvantable odeur de charogne mêlée d'excréments. La créature dispose d'une force surhumaine et d'un cuir presque impénétrable. Elle se nourrit de cervelle fraîche. C'est pourquoi elle fracasse le crâne de ses victimes avant de se repaître de leur matière grise, ce qui ne semble pourtant pas lui avoir conféré la moindre parcelle d'intelligence.

Le terrain de chasse de prédilection de l'Abomination se situe dans les Mortezones et leurs alentours.

L'ABOMINATION

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 5, Grimper 4, Esquiver 4
- FORCE 10 / Forcer 6
- HARGNE 7 / Agresser 5, Supporter 7, Surprendre 6
- PRESTANCE 1 / Impressionner 8
- RÉSISTANCE 10 / Endurer 7, Régénérer 8
- SENS 4 / Observer 3, Surveiller 4
- TREMPE 5 / Surmonter 3

Armes :	Dommages
- Morsure	4
- Griffes	6

Protection : Cuir épais 1

VIE : 25 ENERGIE : 0

LE CROCODILE

Ces créatures sont les descendants des crocodiles, caïmans et autres alligators, qui ont évolué pour s'adapter à leur nouvel environnement. Ils sont ainsi devenus des reptiles à sang chaud, ce qui leur a permis de survivre au refroidissement général de la planète.

Leur couleur varie du vert foncé au jaune pisseux, et certains arborent de grosses tâches brunâtres.

Les crocodiles sont beaucoup plus fréquents dans Solaria que sur la Roke, mais on en rencontre tout de même dans certains marécages du vieux continent. Puissants et vifs, ces animaux ont comme technique de chasse privilégiée celle qui consiste à rester totalement immobile au moment où sa proie approche, avant de la happer quand elle passe à proximité.

On notera qu'il existe une race particulière de crocodiles, affectés d'un rictus permanent qui leur confère une expression proche du sourire. Certains Marcheurs les ont surnommé les souriens.

LE CROCODILE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 5, Esquiver 1
- FORCE 8
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 6, Surprendre 4
- PRESTANCE 2 / Impressionner 6
- RÉSISTANCE 8 / Endurer 4, Régénérer 4, Contrôler 4
- SENS 4 / Surveiller 4
- TREMPE 4 / Résister 3, Surmonter 2

Armes :	Dommages
- Morsure	4
- Queue	3

Protection :
Peau épaisse 2

VIE : 18
ENERGIE : 0

LE BLAIREAU

Cet animal sauvage s'est particulièrement bien adapté aux contraintes de l'Obscur. S'il est plus présent dans la Roke que sur les autres continents, sa répartition touche tout Sombre-Terre, sous cette forme ou sous celle, dérivée, de ses cousins mustélidés (belettes, putois, furets, gloutons…). Malgré sa relative petite taille, légèrement inférieure à celle d'un cerbère, le blaireau est un animal qui fait fuir beaucoup de prédateurs plus imposants. Il faut dire que sa ténacité est légendaire. Le blaireau, qui n'a peur de rien, est prêt à mourir plutôt que de fuir lors d'un affrontement. Souple, vif et doté de ressources incroyables, il n'a pas supplanté le voulpe comme espèce animale dominante de l'Obscur uniquement parce qu'il agit en solitaire, contrairement à son concurrent canin.

LE BLAIREAU

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 6 / Camoufler 4, Esquiver 3, Grimper 3
- FORCE 3
- HARGNE 9 / Agresser 4, Supporter 6, Surprendre 4
- PRESTANCE 2 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 8 / Endurer 6, Régénérer 4, Contrôler 5
- SENS 4
- TREMPE 6 / Résister 6, Surmonter 6

Armes :	Dommages
- Morsure	4
- Griffes	3

VIE : 17
ENERGIE : 5

Pour conclure, voici certaines créatures et certains dangers inhérents à l'Obscur qui étaient évoqués dans le livret 2 de Dark Earth, mais sans être associés à des règles. Vous trouverez ci-après le détail de ces menaces et la manière de les orchestrer au cours d'une Marche, un peu à la manière de bourbiers (voir plus loin).

LES FLOTTES

(voir livret 2, p.41 de Dark Earth)

Cette menace assez singulière se manifeste sous une forme inoffensive trompeuse. Ces étranges crabes ont une prédilection pour les grandes étendues d'eau sur lesquelles ils se regroupent et flottent, en se plongeant dans un sommeil semi cataleptique. Parfaitement camouflés, ils sont en réalité à l'affût. Les flottes, serrés les uns à côté des autres et ne présentant que leur carapace arrondie à la surface, les Marcheurs non avertis peuvent confondre cet attroupement pour une plage de galets. Ils constatent leur erreur de cruelle manière en posant le pied dessus. La première créature réveillée lance un signal activant tous les flottes à proximité qui, un peu à la manière de piranhas, se précipitent sur la victime pour la dépecer vivante. Les Marcheurs vétérans ont donc appris à se méfier des plages de galets !

• **Première étape :** Réagir avec sang-froid. Pour cela, chaque Marcheur doit réussir un jet de Trempe + Surmonter, le seuil de réussite étant 4R. En cas d'échec, il subit une première Passe d'attaque automatique de la part des Flottes (voir plus loin). Si le jet réussi, en revanche, le personnage ne subit aucun dommage pour le moment. On passe alors directement à la deuxième étape.

• **Deuxième étape :** Sortir de l'eau le plus vite possible. Il s'agit là d'une Opposition Active un peu particulière. Chaque Marcheur doit effectuer un jet d'Agilité + Esquiver. Le MJ, lui, lance 8 dés, puis comptabilise la différence entre les réussites des flottes et celles de chaque PJ (certains s'en sortiront mieux que d'autres). Si cette différence est favorable au PJ (il a obtenu un nombre de réussites supérieur ou égal à celui du MJ), il n'encaisse aucun dégât. Si, en revanche, elle est favorable aux flottes, chaque point de différence représente I Passe d'attaque des flottes que le personnage devra subir (Exemple : si un Marcheur a obtenu 5 réussites à son jet de Agilité + Esquiver, il doit supporter 3 Passes d'attaque des Flottes).

• **Les attaques des flottes :** Chaque Passe d'attaque fait subir 5 dommages à la victime, qui a droit à un test de Résistance pour réduire la perte en points de vie. Les armures protègent normalement.

Dans le même genre que la menace décrite précédemment, voici la nuée de sauterelles (Dark Earth, livret 2, p.42) :

NUÉE DE SAUTERELLES

L'essentiel face à ce genre de menace est de réagir vite. Car ces nuées peuvent très rapidement réduire un individu à l'état de squelette.

• **Repérer une nuée :** Test de Sens + Observer contre un seuil variant de 4R à 7R (à fixer par le MJ en fonction des précautions prises par les PJ, de leurs observations, de la manière dont ils réagissent aux indices qui leur sont fournis). En cas de réussite, le Marcheur a le temps de se protéger de manière adéquate (abri, couverture, …). En cas d'échec, le MJ comptabilise la différence entre le seuil requis et le nombre de réussites obtenu par le PJ. Il obtient ainsi le nombre de Passes d'attaque qu'occasionnent les sauterelles avant qu'il n'ait eu le temps de se protéger.

• **L'attaque des sauterelles :** Pour chaque Passe d'attaque, les sauterelles occasionnent 7 points de dommages. La victime a droit à un test de Résistance pour limiter la perte de points de vie. Les armures protègent normalement.

ESSAIM D'INSECTES VENIMEUX

Vous pouvez remplacer la précédente menace par un essaim d'insectes venimeux (qui ont plus tendance à évoluer aux alentours de zones marécageuses qu'ailleurs). Les règles sont identiques à celles décrites pour la nuée de sauterelles, sauf pour ce qui concerner les dommages occasionnés. Ceux-ci ne sont " que " de 5 points par Passe. Mais si le Marcheur est blessé (c'est à dire s'il perd des points de vie après son test de Résistance et en soustrayant ses points de Protection aux dommages), il est exposé à un Poison dont les caractéristiques sont les suivantes (pour les règles relatives aux poisons, reportez-vous au livret I de Dark Earth, p.83) :

POISON INSECTE
- **Virulence :** 4
- **Période :** I heure
- **Dispersion :** -I par test

LES SCORPIONS

Ces créatures, présentées dans le livret 2 de Dark Earth (p.42), peuplent les déserts de Sombre-Terre sont véritablement redoutables, parce qu'à la fois vifs, bien protégés par leur carapace, et capables d'injecter un venin foudroyant dans l'organisme des intrus qui traversent leur territoire. Rappelons qu'ils sont beaucoup plus gros que les scorpions que nous connaissons, puisqu'ils peuvent atteindre une longueur de 50 cm. S'il est rare que les scorpions agissent seuls, leur grande taille les a progressivement fait évoluer vers une population plus réduite. Ainsi, sur un territoire donné, on dénombre rarement plus de 10 scorpions.

LES SCORPIONS

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 5 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 3, GRIMPER 4
- FORCE 2
- HARGNE 6 / AGRESSER 4, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 6, CONTRÔLER 6
- SENS 2 / OBSERVER 2, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 5 / SURMONTER 4

ARMES :	DOMMAGES	VIE : 5
- QUEUE	3* (+ VENIN)	ENERGIE : 0

PROTECTION : CARAPACE 3

* venin : si la victime subit des dommages, elle est exposée au venin du scorpion, dont voici les caractéristiques (voir Dark Earth livret I, p.83) :

VENIN DE SCORPION
- **Virulence :** 4
- **Période :** 3 Passes
- **Dispersion :** -I par test

LES HYENES

(Livret 2, p.42)

A l'instar des voulpes, elles se déplacent surtout en meute de 5 à 20 individus. Si elles sont craintives seules, elles se montrent impitoyables quand elles agissent en bande.

LES HYÈNES

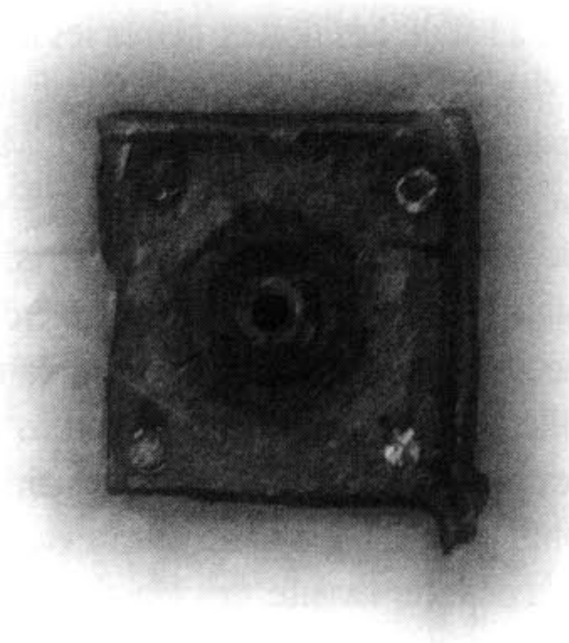
CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 4
- FORCE 4 / FORCER 2
- HARGNE 6 / AGRESSER 4, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 7 / ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 4, CONTRÔLER 3
- SENS 4 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 2
- TREMPE 1 (5*) / MOTIVER 0/3*, RÉSISTER 1/3*, SURMONTER 1/3*

* = EN MEUTE

ARMES :	DOMMAGES
- MORSURE	3
- GRIFFES	3

PROTECTION : CUIR ÉPAIS 1

VIE : 20
ENERGIE : 0



LES BOURBIERS

Lors de bien des traversées, les Marcheurs ont la trouble sensation que Sombre Terre elle-même se dresse contre eux, leur fait obstacle et les défie dans un combat inégal. Contre les explorateurs, les éléments se liguent : pluie, neige et vent se déchaînent dans des tourbillons assassins aux sinistres réputations, tel le vent de malheur silicien. Mais le Marcheur, celui qui connaît le poids du destin à force d'avoir courbé l'échine à sa rencontre, sait qu'un malheur ne vient jamais seul. Les reliefs, les topographies sont les alliés terribles de cette météo imprévisible. Et ce sont dans ces écrins sépulcraux que se nichent en osmose des faunes et des flores prédatrices. Nous avons nommé ces lieux, ces situations - aux deux sens du terme - des bourbiers. Ils portent en eux nombre de rebondissements et sont autant de pièges à dresser sur la route des aventuriers.

A vous de les orchestrer lors des longues Marches dans l'Obscur, en veillant à rythmer ces incidents, à les rendre palpitants, inattendus, incertains… Si vos descriptions se révèlent convaincantes et marquantes, notamment pour ce qui concerne les signes précurseurs de ces calamités, les PJ sauront les reconnaître la fois suivante et s'y préparer adéquatement. C'est ce genre de détails qui leur feront sentir qu'ils ont progressé dans leur connaissance de l'Obscur.

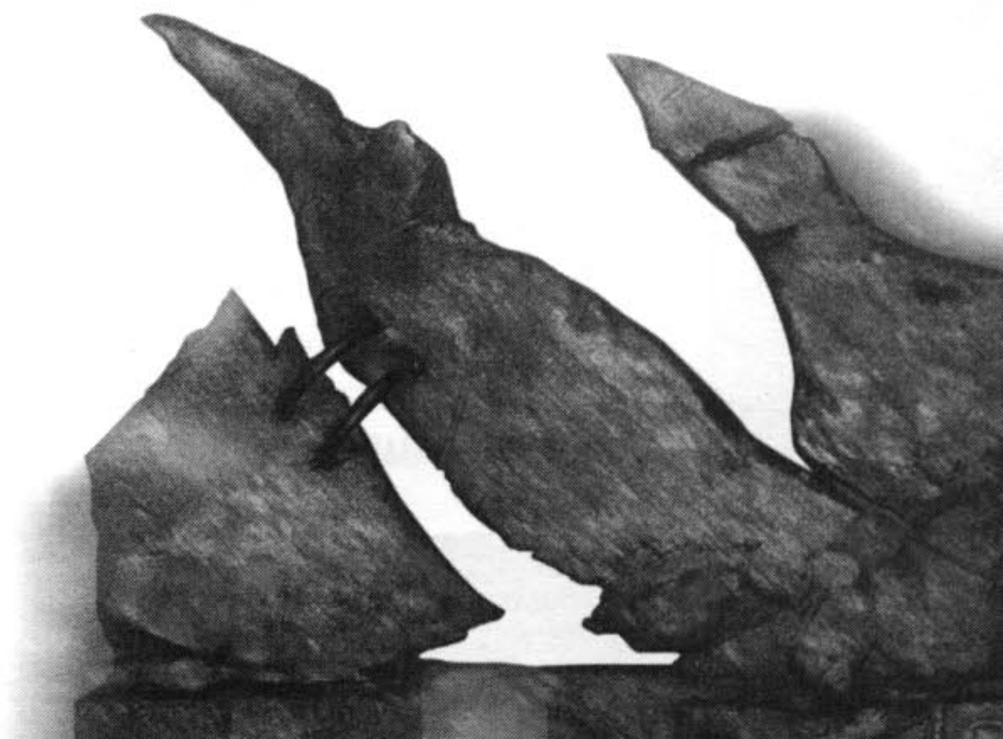
La meilleure attitude à adopter face à ces péripéties est tantôt révélée dans les descriptions qui suivent, la solution étant parfois connue des grands Marcheurs. Mais dans d'autres cas, elle ne l'est pas, et c'est le bon sens qui doit alors guider les PJ. Souhaitons pour eux qu'il n'en manquent pas.

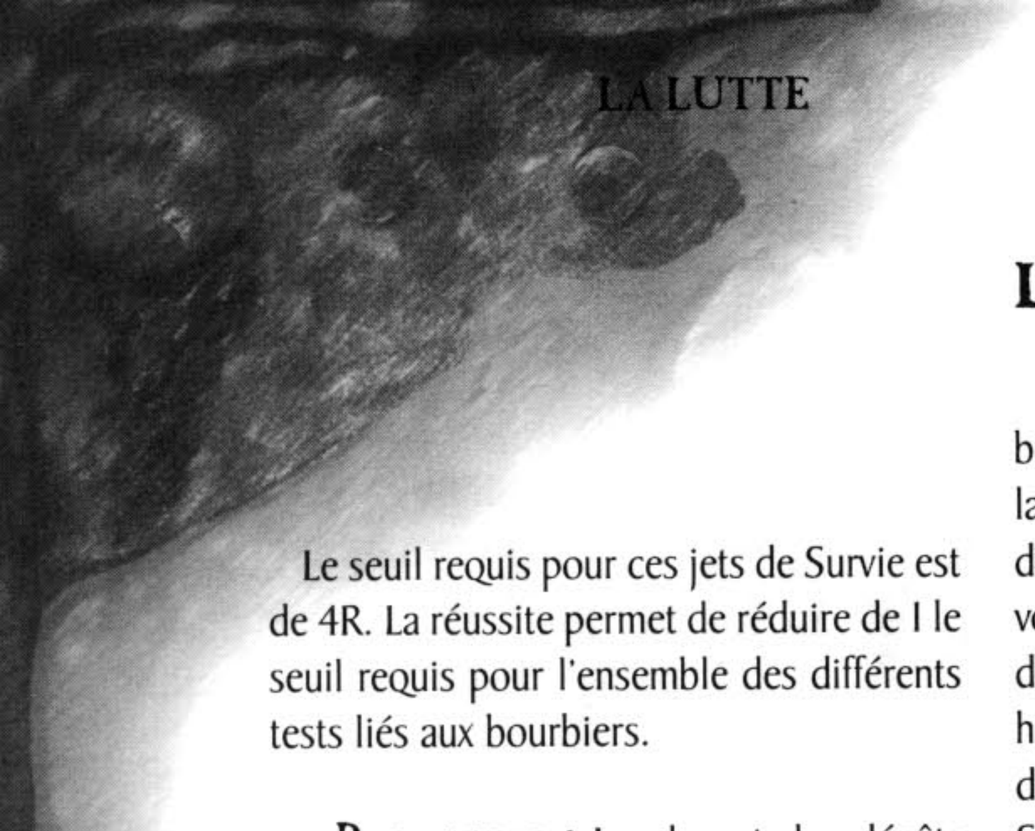
Même si les descriptions qui vont suivre suffisent à donner l'ambiance générale et la manière pour le MJ de mettre en scène ces bourbiers, nous vous fournissons, pour chacun d'entre eux, des suggestions d'utilisation des règles de Dark Earth. Vous pouvez fort bien en supprimer certaines, en rajouter d'autres, les modifier, voire même les ignorer. C'est le résultat final et le plaisir de vos joueurs qui compte avant tout. Sachez tout de même qu'en règle générale, les jets de dés permettent d'impliquer davantage les joueurs et leur faire prendre conscience du risque encouru par leurs personnages.

L'utilisation des règles détaillées des bourbiers doit se faire lorsque ce bourbier constitue un point culminant de l'aventure. Mais prenez garde, tout de même, à ne pas transformer la Marche en une série de jets de dés. L'interaction avec les joueurs demeure essentielle. Il faut constamment leur décrire la situation, leur demander ce qu'ils font, les précautions qu'ils prennent, leur décrire les conséquences de leurs actes, etc. C'est uniquement dans les moments critiques qu'on effectue le jet de dés, qui découle des actions entreprises par les PJ.

Si vous devez aller plus vite, soit que les PJ aient déjà été confrontés à ce même bourbier, soit qu'il ne s'agisse que d'une péripétie secondaire, vous pouvez faire appel au Format de Description des Bourbiers, également fourni pour chaque bourbier, en reprenant le modèle des Milieux décrit dans Dark Earth (Livret I, p. 65). Ceci permet de gérer des Marches en accéléré, le résultat de la traversée du Bourbier étant immédiatement connu. Le Seuil requis est bien sûr susceptible d'être modifié en fonction de l'équipement et des précautions prises par les PJ. Quand tous les facteurs ont été pris en compte, annoncez le Seuil final, puis faites procéder au jet de dés.

• **La Survie :** L'utilisation de l'Aptitude Survie, couplée avec la compétence d'un Milieu permet de réduire le niveau de TOUS les seuils requis précisés dans la description des Bourbiers détaillés. Pour la quasi-totalité de ces bourbiers, c'est la compétence du milieu Obscur à laquelle on fait appel (jet de dés : Survie + Obscur). Seul le bourbier Mortezone, cas particulier, fait l'objet d'un jet de dés différent (Survie + Mortezone).





Le seuil requis pour ces jets de Survie est de 4R. La réussite permet de réduire de I le seuil requis pour l'ensemble des différents tests liés aux bourbiers.

• **Remarques :** La plupart des dégâts doivent être enregistrés dans le compteur Intempéries.

Les seuils requis dans les règles détaillées des bourbiers sont souvent variables. Le MJ les fixera en fonction de l'interprétation des joueurs envers leurs personnages et de la crédibilité de leurs actions. Puis, seulement, ce seuil étant fixé, il procédera au test de Survie décrit ci-dessus, permettant de réduire de I le seuil final.

LE GOIS

Il s'agit d'un gué, a priori franchissable, bien qu'un peu brumeux et marécageux (voir la faune et la flore de ce milieu dans la boîte de base, p.40 du livret 2). Les aventuriers vont s'engager dans ce gué sans savoir que dans quelques minutes, dans quelques heures, l'eau va les rejoindre à la vitesse d'un urikan au galop. N'oublions pas que sur Sombre Terre, les marées sont aussi folles que l'activité magnétique... Le MJ, à défaut d'une mer dans les parages de son aventure, peut mettre en scène des lacs saumâtres qui débordent de façon cyclique selon le principe des vases communicants - le gois est alors ce goulot d'étranglement.

Les signes : la vallée dans laquelle se situe l'action n'est pas exempte de signes annonçant l'imminence du drame. Des cadavres, des squelettes d'animaux marins, dentus, cornus, monstrueux jonchent le sol boueux. Des sortes d'éponges, que l'on prend de prime abord pour des rochers, sont éparpillées le long du chemin. En s'en approchant, en marchant ou en s'asseyant dessus, les Marcheurs en découvriront la vraie nature : elles sont gorgées d'une eau acide, brûlante (dégats : I, et la cicatrisation est extrêmement longue). Il s'agit d'un concentré de l'eau qui ne va pas tarder à submerger les lieux...

Un refuge : alors qu'une véritable poursuite s'engage entre l'eau et les personnage-joueurs, le meneur peut faire apparaître un refuge, peut-être masqué par la brume (ou dépassé par les joueurs sans qu'ils en comprennent de prime abord l'utilité). Il s'agit d'un haut pilier d'une vingtaine de mètres. Un totem plutôt, qui s'achève par un visage

LE GOIS - BOURBIER DÉTAILLÉ

• **L'Acide de l'eau des éponges :** Soumettez le(s) PJ impliqué(s) à I Passe d'exposition à des dégâts de Potentiel 4. Effectuez ensuite un jet de Résistance. Les Protections protègent contre ces dommages, mais elles sont rongées par l'acide (-I point de Protection définitif).

• **Courir devant l'eau galopante et atteindre le refuge :** Faites procéder à un jet de Résistance + Endurer. Le seuil requis varie de 3R à 5R (en fonction des agissements du PJ). Si le jet de dés échoue, le PJ est emporté par les flots. Voir règles sur la noyade (Livret I de Dark Earth, p. 83) en considérant que les flots sont des remous (5R). Si nécessaire, appliquez les règles concernant l'Asphyxie (Livret I, p. 82). En outre, pour chaque Passe écoulée dans l'eau, les PJ subissent une perte de I point de vie à cause de la concentration acide, cumulable lors des Passes suivantes (appliquez les règles sur le feu, Livret I, p. 83).

• **Attaque des congres :** Considérez que chaque PJ doit affronter un groupe de 5 congres (dont les caractéristiques figurent au chapitre Bestiaux, fauves et créatures). On suppose qu'au moment où les PJ ont vaincu cette bande de poissons (s'ils y parviennent), ils atteignent tout juste la rive.

• **Sur le Refuge :** Grimper sur le refuge nécessite la réussite à un jet d'Agilité + Grimper, un seuil de 4R étant nécessaire. En cas de chute, se reporter aux règles précédentes.

• **Sur les rivages :** A vous de placer quelques créatures. Pourquoi pas des crocodiles, ou plus classiquement, des voulpes ?

Format de Description du Bourbier Gois

• Temps de Survie	Heure
- 1 Spécial (remous + acide)	-2
- 2 Froid	-1
- 3 Poussières/vents	0
- 4 Faim	0
- 5 Soif	0
- 6 Obscurité	-1

Modificateur d'hostilité -4

implorant, bouche bée, les noirs nuages. Rien n'est gagné : la vase qui recouvre le pilier le rend glissant, et malgré les prises il est difficile d'y grimper rapidement, alors que l'eau arrive avec une force et une vitesse impressionnantes (de quoi emporter les personnages). Ensuite, il a été rongé par l'eau, et semble pouvoir à tout moment se briser : il ploie, tangue sous le nombre des Marcheurs (faudra-t-il en sacrifier quelques uns... L'idée émergera peut-être dans l'esprit d'un joueur retors !).

Dans l'eau : les flots charrient, soulèvent tout un tas de débris. Ce sont eux qui peuvent venir buter contre le totem... et le faire chavirer. Mais ces débris pourront alors servir de frêles esquifs aux aventuriers. Plusieurs dangers les menaceront alors : d'énormes congres affolés et carnassiers naviguent dans ces eaux troubles, parmi les débris qui s'entrechoquent.... Et puis, les personnages-joueurs ne savent sans doute pas tous nager, surtout dans de telles conditions.

Les rivages leurs réservent une dernière surprise. La vase y est tout aussi glissante que sur le totem, et le courant s'y fracasse violemment. Mais le pire, c'est que sur les bords, tout ce que la région compte de vivant s'est rassemblé. Il y a à la fois les animaux qui ont, comme les personnages, fui la marée, et ceux qui, habitués à ce festin cyclique, attendent de dévorer les proies affolées ou les cadavres noyés...

LA DIGUE DE L'ILE-CRATERE

Il faut imaginer les contreforts d'un haut plateau, dans lequel s'ouvre un canyon incurvé dont on ne voit guère le bout. Il s'agit en fait d'une impasse, dans laquelle les Marcheurs auront pu être acculés par tout ennemi (tribu, meute de voulpes ou autres, qui ont eu l'intelligence de rabattre ici leurs proies pour en venir à bout). Les deux parois sont impossibles à escalader. Seul le fond de l'impasse n'est que peu pentu. Il est constitué d'éboulis, certes friables, mais il offre au moins prise.

Cette première surprise passée, deux autres attendent les personnages piégés.

LA DIGUE DE L'ÎLE CRATÈRE BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Echo :** Décrivez le non pas comme un écho, mais comme une multitude de cris d'animaux. Si les PJ manifestent leur curiosité, alors, seulement, faites procéder à un jet de Sens + Observer de seuil 2R à 4R. Une réussite permet de s'apercevoir qu'il ne s'agit pas de milliers de créatures mais d'un simple écho.

• **Escalader la paroi friable :** Jet de Agilité + Grimper. Le seuil requis varie de 3R à 5R. Un échec signifie une dégringolade, qui inflige 7 points de dommage (voir les règles de chute, Livret I de Dark Earth, p. 82, modificateur –2D).

• **Présence d'animaux dans les interstices :** reportez-vous au chapitre consacré aux bestiaux (3.4). Vous pouvez, par exemple, prévoir la présence de scorpions, ou d'un Eben.

• **Eviter d'être emporté par le jaillissement du torrent :** Jet de Hargne + Surprendre, seuil 2R à 4R. En cas d'échec, le PJ encaisse l'équivalent d'une chute de 11 mètres (11 points de dommages, modificateur 3D). Appliquez également durant 3 Passes la règle de la noyade (Livret I, p.83) en considérant un courant fort, soit 4R requises.

Format de Description du Bourbier Digue

• **Temps de Survie** — Heure

- 1 Spécial (effondrement, remous)	-1
- 2 Froid	-1
- 3 Poussières/vents	0
- 4 Faim	0
- 5 Soif	0
- 6 Obscurité	-1

Modificateur d'hostilité -3

Tout d'abord, il y a ici un impressionnant écho. Il démultiplie les cris, les grognements des agresseurs... jusqu'à faire penser qu'ils sont des milliers. Etourdissant, cet écho va jusqu'à déstabiliser la proprioception (leur sens de l'espace) des personnages. Il agit aussi sur les parois du canyon, qui s'effritent lorsque le bruit est trop fort: les gravats tombent alors dans un fracas suffisant pour à son tour résonner et déclencher d'autres éboulements...

Acculés, poursuivis, les Marcheurs devront pourtant bien s'engager sur la pente qui leur est offerte. Il leur faut grimper, en risquant à tout moment de dévaler avec la pierraille jusqu'au point de départ, en se retrouvant enseveli sous l'avalanche provoquée par le bruit de la chute. Autre danger : toute la faune parasite, scorpions, serpents etc., qui loge ici, lovée dans les interstices rocailleux.

Mais le vaste plateau que tente d'atteindre les personnages n'en est pas un : il s'agit, en réalité, des parois d'un cratère empli d'eau. Les personnages sont en train d'escalader une digue qui s'effrite ! A force d'y grimper, elle va bientôt céder, laissant jaillir un torrent bientôt boueux. A moins de vouloir propulser les PJ quelques centaines de mètres en arrière, le MJ peut leur offrir une issue de secours : un tunnel providentiel sous la cascade momentanée. Tunnel qui ne tardera pas à lui aussi s'effondrer. Une suggestion pour la suite : si l'origine de ces lieux était, plutôt que l'impact d'une météorite, une activité volcanique, il se pourrait bien qu'il y ait (comme souvent) un second cratère, plus élevé, et qui fasse office d'île au milieu du lac en train de se vider... A vous de voir si, après ça, vous réveillez le volcan !

LES TREMBLEMENTS DE TERRE - BOURBIER DÉTAILLÉ

• **La tension du grondement :** Jet de Trempe + Surmonter de seuil 2R à 4R. En cas d'échec, perte de 1 (petite secousse) à 3 (gros séisme) points d'Energie.

• **Echapper à une chute dans les entrailles de la terre :** Agilité + Esquiver de seuil 2R ou 3R. En cas d'échec, appliquer les règles d'une chute de 10 à 20 mètres.

• **Déceler l'imminence d'un tremblement de terre :** Sens + Observer de seuil 3R ou 4R, ou Survie + Obscur de seuil 5R.

Format de Description du Bourbier Séisme

• Temps de Survie	demi-heure
- 1 Spécial (effondrement, chute)	-2
- 2 Froid	0
- 3 Poussières/vents	-1
- 4 Faim	0
- 5 Soif	0
- 6 Obscurité	-1

Modificateur d'hostilité -4

LES TREMBLEMENTS DE TERRE

Depuis l'Apocalypse, Sombre Terre a le sommeil agité par des cauchemars qui la torturent. Souvent, dans cette nuit éternelle, elle se retourne, gronde de sourds gémissements et éructe sa douleur. La terre tremble, comme si elle avait peur ou qu'elle était encore secouée par les spasmes de la catastrophe. Elle cherche un nouvel équilibre. Lentement elle réagit, panse ses plaies. Le mythe voudrait qu'un jour d'une de ses failles surgisse un soleil...

Les tremblements de terre sont extrêmement fréquents dans toute la Roke et sûrement au-delà. L'intensité sismique est la plupart du temps très faible, bien que perceptible par tous. Le meneur de jeu peut régulièrement mettre en scène ces secousses : tout d'abord comme une menace sourde, omniprésente, inéluctable et dévastatrice. Cette terre qui ne semble guère fiable est un bon élément de tension, et un rappel de la place qu'occupent les hommes sur Sombre Terre. En jouant de cette intensité, en la faisant croître ou décroître, le MJ peut à sa guise en faire un élément récurrent de scénarios en scénarios, jusqu'à l'utiliser de façon plus virulente à l'instant approprié.

Au bon moment, ces soubresauts peuvent retourner une situation : agir en deus ex machina au profit des joueurs pour les tirer d'un mauvais pas ou, à l'inverse, les placer soudainement dans une situation délicate. Ils peuvent perdre en quelques secondes toute leur fortune ou tout un convoi. Le temps d'une débâcle, ils peuvent avoir à sauter de roche en roche, ces dernières se dérobant sous leurs pieds et ceux de leurs ennemis. Ils peuvent s'engouffrer, sombrer dans une faille qui n'existait pas l'instant d'avant, et qui dans quelques secondes va se refermer en voulant les broyer. Cette même faille, cette porte qui s'entrouvre pour aussitôt se refermer, peut vomir des trésors ou laisser entr'apercevoir quelques merveilles scintillantes de l'Avant...

Bien sûr, si les aventuriers sont en Marche aux abords d'un glacier, d'une montagne, ou dans un stallite, la moindre vibration peut provoquer avalanches et éboulements... Les Célestes y sont souvent attentifs : ils prêtent l'oreille aux gémissements de la terre, et tentent souvent de deviner l'intensité d'un tremblement à la portée d'un craquement... Comme on écoute le tonnerre pour pressentir la foudre. C'est, le temps d'un huis-clos forcé ou d'un départ qui traîne, une façon de créer un suspense supplémentaire. Enfin, ces tremblements de terre peuvent s'associer à l'activité volcanique fort importante dans la Roke. Les coulées de lave sont un autre moyen de rendre grandioses vos Marches ! Mais pensez aussi aux nuages de cendres : un instant au-dessus des stallites Solaar n'est plus... Dans l'Obscur, la nuit semble prendre corps en milliards de particules asphyxiantes... Pour preuve ces convois comme fossilisés dans les cendres fumantes, et ces récits d'explorateurs sauvés in extremis de ces manteaux de soufre par une poche d'air souterraine.



Les trois bourbiers précédents ont tous un rapport plus ou moins direct avec la terre, autrefois nourricière, aujourd'hui dévastée... Le courroux de ce monde torturé qu'est Dark Earth s'exprime aussi à travers d'autres bourbiers terrestres tout aussi redoutables : les sables mouvants, les zones vitrifiées et les Mortezones.

LES SABLES MOUVANTS

On les trouve surtout dans les milieux désertiques et dans les marais, mais aussi sur quelques rivages marins et même dans certaines plaines d'apparence " normale ".

Les Marcheurs chevronnés qui traversent une zone ensablée se montrent toujours très attentifs, connaissant les effets mortels de ce prédateur vorace, jamais rassasié, toujours prêt à engloutir de nouvelles victimes.

Dans un désert, une zone de sables mouvants peut se repérer à sa couleur ocre, légèrement plus claire que celle du reste du paysage. Il faut bien entendu disposer d'un éclairage suffisamment puissant pour s'en rendre compte (niveau 2 au moins).

Dans un marais ou un rivage, les sables mouvants se remarquent surtout à l'absence de ridules et de végétation à leur surface.

Enfin, dans une plaine, les sables mouvants se situent généralement au beau milieu d'une étendue de sable, charrié par le vent jusqu'à transformer sur des kilomètres le paysage en nouveau désert. Le sable qui s'est engouffré dans des crevasses humides et boueuses est souvent à l'origine du phénomène d'enlisement que l'on connaît. Le péril est d'autant plus grand qu'il est dans ce cas presque impossible de distinguer la zone dangereuse du reste de la zone ensablée.

S'ils repèrent des indices laissant à penser que l'étendue sablonneuse sur laquelle ils avancent est récente et ne constitue pas une zone désertique traditionnelle (morceaux de rochers gris inadaptés au paysage, créatures typiques des plaines et non pas des déserts, température anormalement fraîche, sable plus humide que d'ordinaire, ...), les aventuriers devront redoubler de prudence.

Au risque de ralentir leur progression, certains Marcheurs préfèrent ainsi tester la dureté du sol avant d'y poser le pied. Ils utilisent pour cela leur luxance, leur bâton " pastoral " ou à défaut, une arme longue et relativement fine (fauchard, esponton, balance, piochard ou encore palache, flambergue et fortépée). Une bonne technique, également, consiste à avancer en file indienne, en gardant un espace important entre deux individus. Si le Marcheur de tête est pris dans les sables mouvants, ses compagnons, relativement éloignés et donc épargnés, peuvent alors lui porter secours. Il convient évidemment d'éviter à tout prix le regroupement, car si tous les Marcheurs venaient à être pris dans des sables mouvants au même moment, ils seraient immanquablement condamnés.

Certains grands Marcheurs, enfin, ont élaboré un moyen presque infaillible pour éviter l'enlisement : les raquettes de sables. Comme leur nom l'indique, il s'agit d'énormes raquettes, le plus souvent fabriquées au moyen d'un assemblage d'os creux, de cuir et de fils de rueg, l'objectif étant d'obtenir un

LES SABLES MOUVANTS
BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Repérer des sables mouvants :** Sens + Observer, seuil requis variant de 3R à 6R.

• **Jet de chance (prise à proximité) :** Le PJ consacre autant d'Energie qu'il le souhaite. Chaque point consacré lui permet de lancer un dé. La réussite varie de 3R à 5R. En cas d'échec, il n'y a aucune prise à proximité du PJ, qui est condamné (sauf s'il a des compagnons non enlisés à proximité).

• **S'extirper des sables mouvants (à condition d'avoir une prise) :** Jet de Force + Forcer contre un seuil de 4R la première passe, +1 par Passe supplémentaire (5R la deuxième passe, 6R la troisième, etc.). Au bout de 4 passes, le PJ est entièrement englouti (règles d'Asphyxie avec Absence d'oxygène totale).

• **Extirper un personnage des sables mouvants :** Même jet que précédemment, mais le risque est uniquement encouru par la victime.

• **Sables mouvants acides :** La victime s'expose à chaque Passe dans les sables à des dégâts de Potentiel 4. Elle peut tester sa Résistance pour diminuer ces dommages.

Format de Description du Bourbier Sables Mouvants

• Temps de Survie	minute
- 1 Spécial (enlisement, asphyxie)	-4
- 2 Froid	0
- 3 Poussières/vents	0
- 4 Faim	0
- 5 Soif	0
- 6 Obscurité	-1

Modificateur d'hostilité -5



poids le plus faible possible. Les raquettes répartissent la masse de ceux qui les chaussent sur une plus grande surface, réduisant considérablement la densité relative des Marcheurs, qui ne s'enfoncent plus, même dans des sables mouvants. La vitesse de déplacement est tout de même réduite, c'est pourquoi ces raquettes ne sont chaussées que lors de longues traversées de zones à risques.

Un Marcheur pris dans les sables mouvants doit avant tout garder son calme. Se débattre ne sert à rien, sinon à accélérer l'enlisement. S'il est seul, il lui reste à prier pour qu'il y ait une prise à proximité, rocher, termitière, cactus, ou autre grosse plante… S'il ne dispose d'aucun moyen pour agripper un objet fixe, la victime des sables mouvants est condamnée à périr. Si, par miracle, le Marcheur peut attraper une saillie quelconque, il lui reste une petite chance d'échapper à l'emprise du sable. Cette saisie peut se faire directement, avec ses mains, ou indirectement : avec une corde, une hache, ou ce long bâton métallique " pastoral " qu'utilisent nombre de Marcheurs (cf. écran), dont l'extrémité recourbée trouve là tout son intérêt. Ensuite, c'est uniquement une question de force, sachant que plus l'enlisement est avancé, plus la tâche sera ardue. Si le Marcheur n'est pas seul, ses compagnons pourront beaucoup plus facilement l'extirper de ce piège naturel.

Ajoutons, pour corser l'affaire, que le sable de Dark Earth est souvent acide. C'est pourquoi on trouve aussi des sables mouvants… corrosifs ! Inutile de préciser qu'il s'agit des plus dangereux.

LES ZONES VITRIFIÉES

La formidable chaleur dégagée lors du Cataclysme à la suite de la chute des énormes météorites a eu des répercussions terribles sur l'ensemble du continent. Les températures extrêmes atteintes au moment de l'impact ont provoqué un phénomène de vitrification touchant des régions entières. Des surfaces lisses de couleur bistre s'étendent ainsi à perte de vue sur diverses contrées de la Roke, offrant un étonnant panorama quasi surnaturel. Il faut imaginer une terre dure, glacée et luisante, sans la moindre végétation, ni la moindre trace de vie. Si le lieu n'est pas dénué d'une étrange beauté froide, il n'en demeure pas moins dangereux. Le risque principal provient des ruptures de cette " croûte ", comme l'appellent les Marcheurs. L'épaisseur de la croûte est variable, en effet. Quand elle dépasse les 10 cm, le risque est négligeable. Mais quand elle est plus mince, la croûte peut céder sous le poids des Marcheurs, causant dans certains cas de graves coupures. La couche vitrifiée surplombe souvent une terre molle, ce qui limite alors les blessures. Il faut prendre garde toutefois à ne pas retirer son pied trop vite, sous peine d'aggraver la plaie. Il arrive parfois que la croûte cède directement au dessus d'un lac aux eaux glaciales, voire même au dessus du vide ! N'oublions pas que Sombre-Terre a continué a subir des bouleversements géologiques continus, transformant des montagnes en plaines et inversement. Il n'est donc pas rare que le terreau qui supportait autrefois une croûte vitrifiée se soit retiré partiellement, créant des trous sous cette voûte artificielle, et donc des pièges en puissance.

LES ZONES VITRIFIÉES BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Repérer une croûte trop mince :** Sens + Observer, seuil requis variant de 4R à 6R ou Survie + l'Obscur de seuil 3R à 5R.

• **Première coupure subie lors de la rupture de la croûte :** 5 dommages subis. Jet de Résistance à effectuer pour limiter la blessure (chaque réussite retirant 1 point de dommage). Seule une armure de type jambière protège contre ces dégâts.

• **Retirer son pied :** jet de Agilité + Esquiver contre un seuil de 3R à 6R, selon la méthode et la description du PJ. Un échec signifie une nouvelle blessure (voir précédemment). Si le PJ ne précise pas qu'il prend garde en retirant son pied, la nouvelle blessure est automatiquement infligée, sans même effectuer le jet d'Agilité + Esquiver. En cas de blessure grave, le pied est tranché, ou broyé.

• **Croûte surplombant un trou :** en plus de la première coupure, le PJ chute de 5 à 10 mètres. Voir les règles dans le livret I de Dark Earth, p. 82. Remonter nécessite un test d'Agilité + Grimper de seuil 3R à 6R (en fonction de l'aide ou non des autres Marcheurs), puis, éviter une nouvelle blessure en s'extirpant de la croûte nécessite le même test que précédemment.

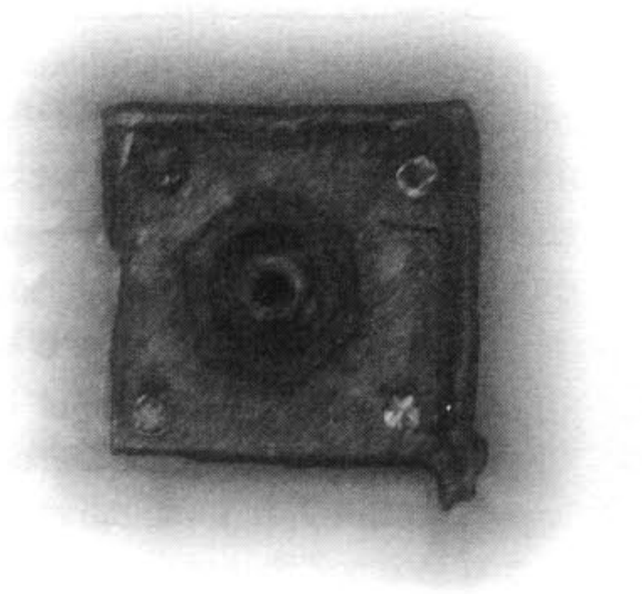
FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER ZONE VITRIFIÉE

• TEMPS DE SURVIE	HEURE
- 1 SPÉCIAL (COUPURES, CHUTE)	-2
- 2 FROID	-1
- 3 POUSSIÈRES/VENTS	0
- 4 FAIM	-1
- 5 SOIF	0
- 6 OBSCURITÉ	-1

MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -5



Emprunter un terrain vitrifié peut dans certains cas faire gagner du temps, c'est pourquoi certains Marcheurs expérimentés acceptent de tenter le coup. Les plus chevronnés d'entre eux savent progresser sur les parties épaisses de l'écorce, en faisant résonner leur fameux bâtons ou leur lampanion. Des accidents se produisent inévitablement, malheureusement, et l'on déplore la mort de nombre d'explorateurs trop confiants, retrouvés raides, piégés sur la croûte, des pointes profondément enfoncées sur tout le corps.



LES MORTE-ZONES

Il arrive parfois que les nomades de l'Obscur traversent une de ces régions les plus redoutées et évitées de toutes : les tristement célèbres Mortezones. Qu'ils y aient été contraints, pour échapper par exemple à une meute de voulpes, à une chasse à l'homme orchestrée par des maraudeurs - qui ne se risqueront pas à l'intérieur de ces terres maudites -, à un cataclysme (tremblement de terre, éruption volcanique...) ou qu'il s'agisse d'une simple erreur d'orientation, les PJ doivent s'attendre à affronter un jour ou l'autre les périls d'une Mortezone. Ces domaines du mal combinent à eux seuls plusieurs des bourbiers que nous vous avons présentés ! La survie dans ces zones s'avère donc extrêmement difficile.

Décrire une Mortezone type se révèle délicat, tant son apparence peut varier d'une région à l'autre. Comme elles associent la présence d'Archessence Sombre à celle de fortes radiations, la physionomie des Mortezones dépend de la prédominance de l'un ou l'autre de ces deux aspects. D'une manière générale, on peut affirmer qu'elles présentent la plupart du temps un relief accidenté, exhibant de nombreux cratères à dominance noire et aux striures brunâtres. Parfois, des eaux glauques au bouillonnement suspect confèrent au lieu un caractère encore plus inquiétant et malsain. Il n'est pas rare non plus que l'atmosphère baigne dans une fumée grise et compacte, plus ou moins acide.

La présence de Darkessence rend le lieu encore plus sombre que d'ordinaire. La visibilité est de fait extrêmement réduite. De plus, c'est souvent à proximité de ces régions damnées que l'on rencontre d'ignobles monstres, telles les Shankréatures ou les Abominations.

En fait, pour rendre compte réellement du danger des Mortezones, il faut combiner plusieurs bourbiers, sans oublier de toute façon les effets possibles des radiations et de l'éventuelle contamination à l'Archessence Shankr. Vous pouvez donc fort bien inventer une petite combinaison de votre crû, en mélangeant par exemple des sables mouvants acides à une petite croûte vitrifiée, le tout baignant dans une brume toxique ! Et pourquoi ne pas ajouter un petit autochtone, comme une Gueule Cassée ou une Abomination ?

Si les Marcheurs contraints de traverser une telle région y passent trop de temps, il y a de fortes probabilités qu'ils soient irradiés ou contaminés par l'Archessence sombre. Pour réduire ces risques, certains d'entre eux, généralement ceux qui savent à l'avance qu'ils vont devoir traverser une telle zone, s'y préparent. Ils se font ainsi confectionner, souvent par l'intermédiaire de Bâtisseurs antéquaires, des combinaisons spéciales, doublées de plomb. L'inconvénient majeur de ces tenues est leur poids et leur encombrement.

LES MORTEZONES
BOURBIER DÉTAILLÉ

Combinaison de différents bourbiers décrits dans ce chapitre.

• **Pour les effets liées aux radiations**, reportez-vous au chapitre Les Agressions.
• **Pour les effets liés à l'Archessence Sombre**, voir le chapitre L'Archessence Sombre, sachant que le niveau de contamination dans une Mortezone moyenne est de 3. Il peut être inférieur, si le MJ le désire (on peut imaginer, alors, que le taux de radiations est plus élevé que la moyenne).

• **Visibilité :** L'éclairage est automatiquement réduit d'un niveau dans une Mortezone. Le niveau 1 n'éclaire pas du tout, l'éclairage de niveau 2 est équivalent au 1, etc.

• **Pression psychologique :** Pour retranscrire l'écrasant sentiment de crainte qui pèse inévitablement sur les Marcheurs contraints d'évoluer en Mortezone, ces derniers doivent s'affranchir d'un jet de Trempe + Surmonter contre un seuil de 5R. En cas d'échec, 3 points d'Energie sont perdus.

• **Présence de brumes acides :** La brume acide attaque les organismes qui la traverse. Les PJ qui s'y exposent subissent 4 dommages à chaque Passe. Un test de Résistance leur permet de réduire les points de vie ainsi perdus. S'ils disposent d'une protection, ils sont épargnés durant quelque temps : la brume commence par attaquer les armures. En 5 Passes, elle détruit 1 point de Protection. Une Protection de Niveau 3 protège donc durant 15 Passes.

• **Les créatures :** N'importe quelle Shankréature peut se trouver là : Ecorché, Gueule Cassée, Ghast Entonnante, Carninfernal, Arakor, Kroch… Voir Livret 2 de Dark Earth, pp.56 - 61. La Mortezone est également le lieu de prédilection de l'Abomination (voir Chapitre 4)

Format de Description du Bourbier Mortezone

• Temps de Survie	heure
- 1 Spécial (radiations, Archessence)	-2
- 2 Froid	-2
- 3 Poussières/vents	-1
- 4 Faim	-2
- 5 Soif	0
- 6 Obscurité	-3

Modificateur d'hostilité -10

Mais les bourbiers peuvent aussi venir du ciel, comme nous allons le voir à présent.

LE CHATIMENT CELESTE

Depuis le grand cataclysme, les tempêtes n'ont pas disparu de la surface de Sombre-Terre, bien au contraire. Régulièrement, les Marcheurs doivent en supporter les désagréments, évidemment amplifiés dans l'Obscur. Certains mythes racontent que ces déferlements d'éclairs ne sont autres que l'œuvre de Solaar. Durant de brefs instants, la divinité fait éclater sa colère et rappelle ainsi son existence aux hommes. Sa lumière, plus intense que jamais, revient succinctement au moment où les éclairs déchirent le Noir-Nuage, illuminant un court instant un paysage tourmenté et sinistre. Pour certains, c'est là le signe qu'il faut lutter et garder l'espoir : ce paysage défiguré peut revenir à la vie, à condition de ne pas oublier le dieu capable de soigner ces territoires malades, à condition de garder la foi… Pour d'autres, en revanche, Solaar exprime là son dégoût des hommes, déjà punis par le cataclysme et qui osent braver une région interdite. Un défi leur est lancé. Voudront-ils y répondre ?

Pour beaucoup d'autres Marcheurs, enfin, ces " manifestations " ne sont rien d'autre que de simples phénomènes météorologiques, partie intégrante des dangers inhérents à l'Obscur.

Traverser une zone orageuse comporte de nombreux risques, particulièrement amplifiés dans les régions plates. En plus des désagréments liés au vent et aux fortes pluies de couleur noire qui accompagnent généralement la tempête, ce sont les éclairs qui constituent la plus grave menace pour les Marcheurs. La foudre a tendance à s'abattre sur les corps ou les objets les plus élevés des environs. Comme la plupart des arbres ont disparu de Sombre-Terre, ce sont le plus souvent les pitons rocheux qui attirent ces éclairs… à moins qu'il ne s'agisse de Marcheurs imprudents ! Le pire danger survient lorsque ceux-ci traversent une région riche en minerais métallifères. Non seulement la fréquence des éclairs qui s'abattent sur la terre s'en trouve considérablement accrue, augmentant ainsi le risque de voir une infortunée victime directement touchée, mais même si elle frappe à proximité seulement d'un groupe d'individus, le courant électrique se propage sur cette terre hautement conductrice, pouvant donc électrocuter les malheureux aventuriers. En gé-

LE CHÂTIMENT CÉLESTE
BOURBIER DÉTAILLÉ

• La foudre :

Le risque d'être frappé par la foudre est simulé par un jet de Trempe + Surmonter, dont le seuil de base, IR, est directement modifié par les facteurs suivants :

Terrain plat :	+1
Zone métallifère :	+1
Métal porté par le PJ :	+1
Position allongée :	-1

En cas d'échec, eh bien, c'en est fini de l'infortuné Marcheur, carbonisé instantanément ! On remarquera que ce cas extrême ne devrait pas souvent se produire, si le PJ respecte les règles élémentaires face à cette menace. En se couchant et en quittant ses armes et autres objets métalliques, le risque de base n'est plus que de 3R au maximum sur terrain plat et métallifère. Si, en outre, le PJ a réussi son test de Survie + Obscur, le seuil passe à 2R. Avec un test de Trempe + Surmonter, obtenir 2 réussites n'est tout de même pas un exploit.
Si un PJ a pris les précautions qui s'imposaient et échoue malgré tout à ce test, vous pouvez toujours vous montrer magnanime, en décrétant que la foudre a frappé à proximité. Le PJ n'a plus à subir que les effets de l'électrocution, nettement moins catégoriques.

• La propagation du courant :

Sur un territoire riche en minerai métallifère, les PJ courent le risque d'être électrocutés par le sol même !
Après avoir procédé au test de foudre décrit précédemment, le MJ fait procéder à un nouveau test de Trempe + Surmonter, en augmentant le seuil de 2R. En cas d'échec, la foudre est tombée à proximité, et le PJ subit indirectement les effets de la décharge électrique, propagée par le sol. Il subit 10 points de dommages, qu'il peut réduire par un test de Résistance, chaque réussite réduisant la perte de points de vie de 1 point. Les Protections ne sont pas efficaces dans ce cas précis. En revanche, si les PJ ont pensé à s'isoler, en se chaussant de plusieurs couches de fourrures, par exemple, ou en s'enroulant dans une couverture (s'ils sont à plat ventre), ils ne subissent pas plus que 5 points de dommages avant le test de Résistance.

FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER FOUDRE

• TEMPS DE SURVIE	HEURE
- 1 SPÉCIAL (FOUDRE, COURANT)	-3
- 2 FROID	-1
- 3 POUSSIÈRES/VENTS	-1
- 4 FAIM	0
- 5 SOIF	0
- 6 OBSCURITÉ	-1

MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -6

néral, à l'approche d'un orage, les Marcheurs aguerris évitent ces zones extrêmement dangereuses, n'hésitant pas à faire un long détour si nécessaire. Mais parfois, les tempêtes éclatent trop vite, la zone traversée est inconnue, le dépistage des minerais de fer s'est fait trop tard, etc.

Si les aventuriers évoluent dans une région plane mais ne comportant pas de gisement métallifères, le danger provient essentiellement de la foudre. La meilleure solution pour contrer ce risque consiste à s'allonger à plat ventre sur le sol. La probabilité d'être frappé par un éclair s'en trouve grandement réduite. Un Marcheur aguerri saura aussi qu'il est plus prudent de quitter ses armes et autres objets métalliques, le temps que passe l'orage.

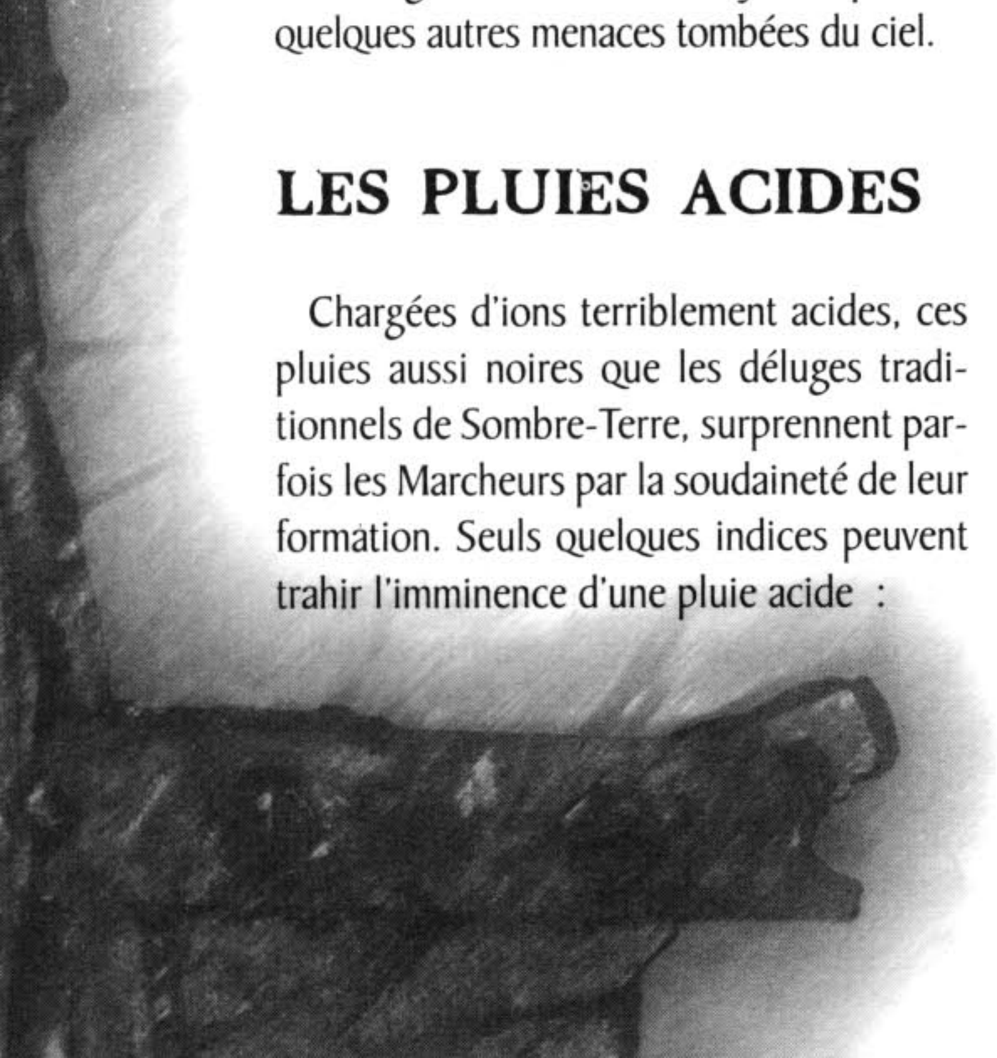
Si les Marcheurs progressent dans une zone à forte concentration métallique, le risque provient non seulement de la foudre, mais aussi de l'électricité propagée directement par le sol. Le meilleur moyen de contrer ce dernier danger consiste alors à isoler au maximum ses pieds et à éviter les flaques d'eau. Plusieurs couches de bonnes fourrures pourront faire l'affaire.



Cette colère céleste n'est pas la seule qui attend les grands Marcheurs. Voyons à présent quelques autres menaces tombées du ciel.

LES PLUIES ACIDES

Chargées d'ions terriblement acides, ces pluies aussi noires que les déluges traditionnels de Sombre-Terre, surprennent parfois les Marcheurs par la soudaineté de leur formation. Seuls quelques indices peuvent trahir l'imminence d'une pluie acide :



- Le Noir-Nuage, durant les quelques minutes qui précèdent la pluie, est plus sombre qu'à l'ordinaire. Il fonce jusqu'à devenir presque noir, alors que sa couleur habituelle se rapproche plus de l'anthracite.
- Quelques micro-éclairs se produisent, et des grésillements erratiques peuvent être perçus dans l'air ambiant.
- Enfin, dès les premières gouttes de pluie, d'innombrables crépitements se font entendre tout autour des Marcheurs. Il s'agit de gouttes d'acide sulfurique qui réagissent en touchant le sol.

Naturellement, l'acide attaque aussi les éventuels Marcheurs qui, s'ils ne se protègent pas, risquent de subir d'horribles brûlures. A terme, la pluie acide fait fondre les vêtement, attaque les armes, et irrite la peau, avant de la brûler sévèrement. C'est au MJ de faire monter la pression dans ces cas là. En fonction du degré de protection des Marcheurs, décrivez la première couche de vêtements qui fond en dégageant une épaisse fumée toxique. Décrivez ensuite la sensation de chaleur que ressent le porteur du vêtement, chaleur qui ne tarde pas à se transformer en brûlure, légère d'abord, puis plus forte. Détaillez ces cloques boursouflées qui apparaissent sur la peau des personnages, ces cheveux qui fondent en dégageant une âcre odeur de razorback brûlé… Cela devrait inquiéter les PJ, et les inciter à trouver une parade.

LES PLUIES ACIDES BOURBIER DÉTAILLÉ

- **Déceler l'imminence d'une pluie acide :** Jet de Sens + Observer, seuil variant de 3R à 5R.
En cas d'échec, les PJ sont surpris par ces pluies, et n'ont pas le temps de s'y préparer. Ils subiront les premiers effets de l'acide (5 premières minutes) sans avoir eu le temps de se protéger davantage.

- **L'attaque acide :**
Considérez qu'elle agit par phase de 5 minutes. A vous de décider combien de temps dure ce déluge corrosif.
Pour chaque phase, les PJ subissent une attaque de 6 points de Potentiel. Les Protections sont efficaces, protégeant leur porteur de la totalité de l'agression. Mais elles finissent toutes par se faire ronger par l'acide. Une Protection de niveau 1 protège durant 5 minutes celui qui la revêt, qui ne subit aucune blessure durant cette période. Mais à l'issue de celle-ci, le Marcheur se retrouve quasi nu, et sans protection. Une Protection de niveau 2 protège 10 minutes, avant de perdre 1 point de protection définitif. L'armure protégera ensuite durant 5 minutes, avant d'être entièrement détruite. Enfin une Protection de niveau 3 protège totalement des courtes averses, sans pratiquement être attaquée par l'acide. En cas de longue exposition excédant 30 minutes, le niveau de protection diminue de 1 point. Reprendre alors les règles concernant les armures de niveau 2.

Format de Description du Bourbier Pluies Acides

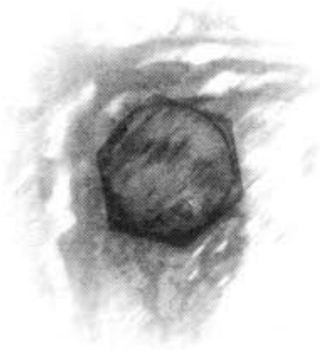
• Temps de Survie	Heure
- 1 Spécial (acide)	-2
2 Froid	0
3 Poussières/vents	-1
4 Faim	0
5 Soif	0
6 Obscurité	-2

Modificateur d'hostilité -5

Les vêtements en rueg ne suffisent pas pour se protéger durablement. Le Marcheur peut à peine tenir 5 minutes avant de commencer à ressentir les premières brûlures. En revanche, les vêtements en cuir, doublés de rueg (Protection totale = 2), se révèlent nettement plus efficaces, même s'ils finiront à terme par être détruits par l'acide. Le délai est plus important, néanmoins. Si les vêtements des Marcheurs sont plus ou moins brûlés par l'acide, rappelez aux PJ que le reste de la Marche en sera d'autant plus pénible ! Car sans vêtements appropriés, c'est la morsure du froid qui les attend !

Seule une grosse combinaison adéquate (Protection 3) isole quasi totalement son porteur des effets de la pluie acide. Mais cette espèce de scaphandre massif ralentit considérablement la vitesse de progression. C'est pourquoi certains Marcheurs prévoyants préfèrent les transporter dans leur havresac ou leur sac à dos, quitte à les utiliser le moment venu, plutôt que d'en être vêtus en permanence.

Des Marcheurs imaginatifs peuvent trouver d'autres solutions pour résister à l'attaque acide. Comme par exemple creuser rapidement un abri dans le sol et se recouvrir de terre, ou d'une grande couverture. Trouver un abri, comme un grotte ou un rocher renfoncé, constitue bien entendu le moyen le plus facile et efficace de se protéger. Encore faut-il qu'un tel abri soit à proximité…



Le ciel chargé de Sombre-Terre recèle une autre menace effroyable.

LES GRELONS NOIRS

Les Marcheurs clairvoyants savent pertinemment que lorsque le Noir-Nuage devient plus foncé qu'à l'accoutumé, c'est qu'une pluie non ordinaire se prépare. Pluie acide, comme nous l'avons vu précédemment, ou pluie de grêlons noirs. La différence dans ce signe annonciateur provient du fait qu'aucun phénomène électrique ne peut être décelé à l'approche des grêlons noirs, tandis qu'on perçoit nettement l'électricité ambiante peu avant une pluie acide.

La pluie de grêlons noirs s'avère en fin de compte tout aussi dangereuse que la pluie corrosive. Le risque, cette fois, est de se retrouver rapidement assommé puis de périr par lapidation ! Le martèlement incessant de ces grêlons gros comme des œufs de hibours blesse et peut tuer aussi sûrement qu'une répétition de coups de coquefer en pleine tête !

Les aventuriers surpris par un tel déluge doivent se protéger le plus rapidement possible. Un bouclier peut se révéler utile, même s'il ne protégera pas indéfiniment, et sera la plupart du temps inutilisable à l'issue de ce courroux céleste. Plus encore que pour les pluies acides, les Marcheurs ainsi menacés doivent trouver une solution très rapidement. Un abri rocheux est bien sûr la réponse idéale à cette menace, à condition qu'il soit vite accessible. N'hésitez pas, là non plus, à faire monter la pression dans de telles situations !

Si les Marcheurs ne disposent que d'un nombre limité de blindage de type bouclier, ils devront se grouper sous les quelques targes disponibles. Les grosses cuirasses, et surtout les casques, offrent aussi une protection appréciable contre ce péril tombé du ciel…

LES GRÊLONS NOIRS
BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Déceler l'imminence d'une chute de grêlons noirs :** Jet de Sens + Observer, seuil variant de 4R à 6R. En cas d'échec, les PJ sont surpris par les grêlons, et n'ont pas le temps de s'y préparer. Ils subiront les premiers effets du martèlement qui s'ensuit (première Passe), avant de pouvoir se protéger efficacement.

• **Martèlement :** A chaque Passe où est le PJ est exposé à la chute des Grêlons noirs, il subit des dommages de niveau 3. Un jet de Résistance permet de limiter la perte de points de vie, d'autant que les Protections agissent. On voit vite qu'une armure de niveau 3 protège totalement contre cette menace.

Format de Description du Bourbier Grelons noirs

• Temps de Survie	10 minutes
- 1 Spécial (lapidation)	-2
- 2 Froid	-1
- 3 Poussières/vents	0
- 4 Faim	0
- 5 Soif	0
- 6 Obscurité	-2

Modificateur d'hostilité -5

Enfin, ce panorama des menaces élémentaires ne serait pas complet sans évoquer les bourbiers de l'air. Les trois principales menaces aériennes proviennent des brumes toxiques, des poussières grises et des vents chimiques.

LES BRUMES TOXIQUES

Les Marcheurs se retrouvent confrontés à ce bourbier principalement dans les marais. Il se manifeste sous la forme d'un épais brouillard olivâtre, qui emprisonne la moindre source de lumière et limite considérablement la visibilité. Les brumes toxiques sont très impressionnantes la première fois qu'on les traverse, tant elles paraissent vivantes. Elles semblent effectivement poursuivre les êtres humains qui s'en approchent, cherchant ostensiblement à s'insinuer sous leurs vêtements, à envahir les orifices du visage, à pénétrer ces corps fatigués… Ce phénomène s'explique par le fait que l'organisme des individus dégage une chaleur qui attire inévitablement ces froides fumées opaques.

Les signes avant-coureurs de la formation de brumes toxiques proviennent déjà du lieu lui-même : les zones marécageuses sont propices à leur constitution, particulièrement après de récentes pluies non accompagnées de vent. La pluie, souvent toxique, imprègne ainsi la terre, la boue, les marécages de vapeurs nocives qui n'attendent que l'arrivée de corps chauds pour se former. La proximité d'une Mortezone constitue aussi un facteur hautement favorable. Plus cette brume est dense, plus l'air devient irrespirable.

Les principales conséquences de la traversée d'une zone de brumes toxiques sont donc les problèmes respiratoires qui surviennent, d'une part, mais aussi l'imprégnation dans les vêtements de vapeurs toxiques, qui commencent par provoquer une forme exacerbée d'urticaire, avant d'entraîner des complications beaucoup plus graves. De plus, l'odeur particulière de vase et de pourriture est si forte qu'il devient presque impossible pour le porteur de ces vêtements imprégnés de chasser normalement : le moindre animal peut le sentir à des kilomètres à la ronde. Enfin, la fatigue arrive beaucoup plus vite lorsqu'on se déplace dans une tel environnement, les blessures ont tendance à s'infecter et la probabilité d'attraper une maladie est très sensiblement supérieure (en particulier la crachetou, voir chapitre 2).

LES BRUMES TOXIQUES
BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Repérer à l'avance la formation de Brumes Toxiques :** Jet de Sens + Observer, seuil variant de 4R à 6R.
En cas d'échec, les PJ ne peuvent anticiper cette menace. Ils la subissent dont par surprise.
Si le jet est réussi, au contraire, les PJ savent à l'avance que la région qu'ils s'apprêtent à traverser est infestée de Brumes Toxiques. Ils peuvent contourner la zone dangereuse, ou s'y aventurer dûment préparés, voire protégés.

• **Agression respiratoire :** Ces Brumes ne sont pas aussi nocives qu'une véritable asphyxie, elles peuvent être respirées, mais agressent l'organisme de celui qui les respirent. C'est pourquoi les règles qui les gèrent sont légèrement différentes de celles concernant l'Asphyxie. Chaque Passe où est le PJ respire dans les Brumes Toxiques donne lieu à un test de Résistance + Endurer de Seuil 3R. En cas d'échec, le personnage subit des dommages de niveau 4, qu'il peut réduire grâce à un test de Résistance.
Un filtre d'indice I protège partiellement contre cette agression. Le seuil passe à 2R. Un filtre d'indice 2 protège grandement contre cette agression, puisque le seuil n'est plus que de IR. Enfin, un filtre d'indice 3 protège totalement contre les Brumes toxiques.

• **Infestation :** En plus d'agresser les poumons des PJ, les Brumes toxiques imprègnent leurs vêtements, entraînant des désagréments certains. Si les vêtements ne sont pas désinfectés (en les faisant bouillir dans de l'eau, par exemple), ils finissent au bout d'un jour par provoquer un fort urticaire. Le PJ subit 2 points de Dommages (il a droit à un jet de Résistance). Le lendemain, ce test doit être effectué à nouveau. Au bout du troisième jour et pour les suivants, ce sont 4 points de dommages qui sont ainsi causés.
Tant que les vêtements n'ont pas été désinfectés, le PJ souffre en outre d'un effet secondaire contrariant, à savoir la forte odeur qu'il dégage. Tous ses jets de Camoufler ainsi que Survie + Animaux essuient une pénalité de +3 à tous les seuils requis.

FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER BRUMES TOXIQUES

• TEMPS DE SURVIE	10 MINUTES
- 1 SPÉCIAL (AIR VICIÉ, INFESTATION)	-2
- 2 FROID	-1
- 3 POUSSIÈRES/VENTS	0
- 4 FAIM	0
- 5 SOIF	0
- 6 OBSCURITÉ	-1

MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -4

LES VENTS CHIMIQUES

Même s'ils sont moins courants que les tempêtes de poussière grise, les vents chimiques n'en demeurent pas moins une calamité de plus à affronter dans l'éprouvant quotidien des explorateurs de l'Obscur.

La Roke et la plupart des autres continents étant très venteux, ils suffit qu'une rafale de vent traverse un territoire pollué pour que les éventuels gaz nocifs soient emportés avec lui, parcourant parfois des centaines de kilomètres. Leur origine prend souvent sa source dans la dissipation d'une Brume Toxique sous l'effet d'un fort vent, qui se charge alors des particules toxiques présentes en forte quantité, se transformant en ce que l'on désigne sous le nom de vents chimiques.

S'ils peuvent asphyxier les Marcheurs, les vents chimiques risquent surtout de les empoisonner. Les aventuriers vétérans savent généralement vite réagir aux premiers signes de cette menace. Dès que le vent se lève, ils ont le réflexe immédiat de revêtir leur filtre, par simple précaution. Comme beaucoup d'autres, ils évitent de porter en permanence ce masque, qui les prive d'oxygène et les fatigue grandement. Ils préfèrent ne les mettre qu'à l'approche du danger. Le vent chimique, la plupart du temps incolore, n'est pas inodore. A la moindre odeur inhabituelle, les Marcheurs expérimentés enfilent leur masque, sans chercher à en savoir plus. L'expérience leur a maintes fois prouvé qu'il faut toujours s'attendre au pire dans l'Obscur.

LES VENTS CHIMIQUES BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Réagir à l'arrivée d'un vent chimique :** Jet se Sens + Observer de seuil 2R à 4R. Si le jet est réussi, les PJ peuvent mettre leur filtre avant de ressentir les effets néfastes des vents. Si le test échoue, les PJ respirent une première bouffée (1ère passe) avant d'enfiler leur filtre, s'ils ne le portaient pas déjà.

• **Asphyxie :** Voir les règles sur l'Asphyxie (Livret I de Dark Earth, p.82), les vents chimiques représentent l'équivalent d'une fumée irritante (3R). Un filtre de niveau I suffit à éliminer ce danger d'asphyxie.

• **Empoisonnement :** Quiconque a respiré les vents chimiques courent le risque d'être empoisonné. Les toxines charriées par ces vents passent rapidement dans le sang une fois inhalées, et il faut alors espérer que l'effet de dispersion naturel épargnera le Marcheur empoisonné. Le poison des vents chimiques suit les règles définies dans Dark Earth, Livret I p.83. Ses attributs sont les suivants : Virulence : 3, Période : I heure, Dispersion : -I par test. Un filtre de niveau I réduit de I point la virulence, un filtre de niveau 2, de 2, et un filtre de niveau 3 protège totalement.

FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER VENTS CHIMIQUES

• TEMPS DE SURVIE	1 HEURE
- 1 SPÉCIAL (ASPHYXIE, EMPOISONNEMENT)	-2
- 2 FROID	0
- 3 POUSSIÈRES/VENTS	-1
- 4 FAIM	0
- 5 SOIF	-1
- 6 OBSCURITÉ	-1

MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -5

LA POUSSIERE GRISE ASPHYXIANTE

Il s'agit d'une sorte de tempête de sable d'un genre un peu particulier. Ce sable gris est si fin qu'il s'envole dans les airs au moindre souffle, pouvant voyager sur des kilomètres entiers. Ce danger, relativement fréquent dans l'Obscur, est très connu de la plupart des Marcheurs, qui sortent rarement sans leur filtre, spécialement adapté pour lutter contre ce fléau.

Les signes précurseurs de cette tempête grise sont une visibilité plus importante que d'ordinaire (ce qui ne va pas tarder à changer, bien évidemment), qui trahit une météo venteuse ; et surtout, un petit vent charriant une légère odeur de soufre. Cette poussière dégage effectivement une odeur caractéristique de soufre, qui effraye bien des Marcheurs.

Quant la tempête éclate, le danger principal émane du manque d'air et d'oxygène, et donc du risque d'asphyxie. Quand la bourrasque est particulièrement violente, la peau éventuellement découverte s'expose à de sévères brûlures.

LA POUSSIÈRE GRISE BOURBIER DÉTAILLÉ

• **Détecter l'imminence d'une tempête de poussière :** Jet de Sens + Observer, seuil variant de 3R à 5R.
En cas d'échec, les Marcheurs ne peuvent se préparer à l'avance à ce danger. Ils perdront du temps à enfiler leur filtre (1 Passe au moins) et à protéger leur peau nue (au moins 3 Passes nécessaires pour enfiler un vêtement).

• **Asphyxie :** Voir les règles sur l'Asphyxie (Livret I de Dark Earth, p.82), la poussière grise étant considérée comme une atmosphère raréfiée (4R). Un filtre de niveau 1 réduit le potentiel à l'équivalent d'une fumée épaisse (2R). Un filtre de niveau 2 ou plus annihile la menace.

• **Brûlure :** Quand la tempête est violente et durable, la poussière grise devient abrasive. A chaque passe, les Marcheurs encaissent deux points de dommages. Ils ont droit à un test de Résistance, néanmoins, et l'armure protège contre ces dégâts.

Format de Description du Bourbier Poussiere grise

• **Temps de Survie**	10 minutes
- 1 Spécial (asphyxie, abrasion)	-1
- 2 Froid	0
- 3 Poussières/vents	-1
- 4 Faim	0
- 5 Soif	-1
- 6 Obscurité	-1
Modificateur d'hostilité	-4



PARTIE IV

LE VOYAGE

On ne décide pas à la légère
de partir pour l'Obscur.
Il y a toujours une bonne raison,
un impératif qui pousse certains Célestes
à affronter de tels périls.
Et quand bien même la vie dans les stallites
se serait pas exempte de difficultés,
avec ses complots, sa violence et ses drames,
elle reste immensément plus confortable
que le meilleur des jours passé
dans les éternelles ténèbres.

Chapitre 1
Monter une Expédition

Quelle motivation pousse donc les Célestes à monter des expéditions pour l'Obscur ? Deux facteurs au moins semblent les y inciter :

• La soif de découvrir de nouveaux horizons. Elle demeure plus forte que tout. L'histoire montre que l'homme ne s'est jamais contenté de ce qu'il avait, qu'il a toujours voulu aller plus loin. Les hommes de Dark Earth ne diffèrent guère.

• La prise de conscience de la terrible lutte qui s'annonce, du combat qu'il va falloir mener pour reconquérir la lumière. C'est une raison essentielle qui justifie ces Marches organisées. Et les PJ, devenus révélés ou Initiés, comprendront vite que la conquête se fera dans l'Obscur ou ne se fera pas.

On ajoutera que des raisons purement matérielles dictent parfois cette décision : s'approvisionner en nourriture, quand les récoltes de rueg ou la viande animale produite dans le stallite ne suffisent plus à nourrir la population ; les patrouilles, afin de protéger l'accès au stallite de toutes les créatures indésirables ; les liaisons entre deux stallites, pour communiquer des informations importantes, pour des raisons économiques, pour découvrir un " trésor " de l'Avant, etc.

L'union faisant la force, de plus en plus de Marcheurs préfèrent se regrouper et adhérer à une logistique parfois " lourde " et en tout cas un peu contraignante, plutôt que d'agir en solitaire. C'est ce que nous appelons monter une expédition.

De ces facteurs découlent deux types distincts d'expédition, à savoir les expéditions financées par les Prôneurs et celles commanditées par les Initiés ou les Maisons.

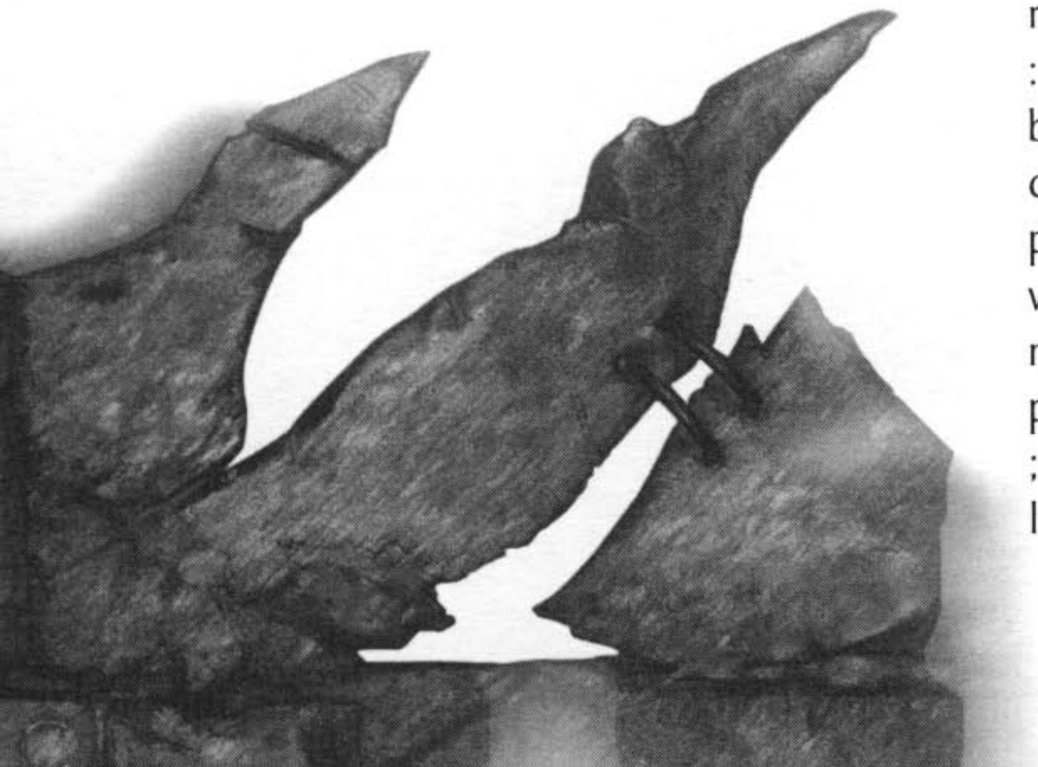
Les plus grosses expéditions sont, bien entendu, celles financées par les Prôneurs. Les expéditions organisées par les Initiés se révèlent nettement plus discrètes, donc plus restreintes.

D'une manière générale, les expéditions restreintes répondent à des règles simples : Si c'est un Initié qui l'a organisée, il va beaucoup miser sur la confiance qu'il accorde aux Marcheurs Révélés. Cela ne l'empêche de leur donner quelques conseils, voire d'assurer ses arrières. Un sac de semence est bien utile à qui craint de se perdre ; un guide peut se révéler fort utile ; un Initié peut même joindre l'équipe pour l'aider à faire face à un certain type de menaces (shankréatures, énigmes mystiques, ...) Le financement, souvent, est un problème. Mais comme c'est la foi qui dicte ses lois, les Marcheurs révélés ne demanderont qu'un dédommagement de principe. Ce ne sont pas des mercenaires. Ils servent un dessein autrement plus grand.

Les grosses expéditions financées par les Prôneurs, en revanche, sont très différentes, souvent grandioses, parfois même, grandiloquentes. Le meilleur exemple actuel de ce type d'expédition, à une échelle encore plus grande, est la fameuse " Croisade de la Ville Mouvement ", qui se prépare à Phénice depuis de longs mois déjà. Les PJ auront l'occasion d'en entendre parler très prochainement !

Pour de telles expéditions, le plus souvent justifiées par le transport de cargaisons de grande valeur ou pour une raison politique, les commanditaires ne peuvent se permettre de prendre de gros risques. Les assurances sont nombreuses : Guide systématiquement inclus dans l'expédition, homme de confiance imposé, utilisation de la semence, de rapazz migrateurs capables d'envoyer des messages de détresse au Stallite, passage par des haltes sûres, sélection très stricte des participants, etc.

Pour ce type d'expédition, la formation d'une caravane est particulièrement appropriée.



LES GUIDES DE L'OBSCUR

On peut assimiler les Guides à des sortes de Marcheurs professionnels. Moyennant une somme d'argent qui varie généralement de 50 à 500 lux, ils se mettent au service des autres, guidant les Marcheurs inexpérimentés dans l'Obscur. Arrivés à destination, le plus souvent un nouveau stallite, ils profitent de leurs richesses durement acquises, avant de se mettre à la disposition d'un Prôneur. En général, les guides sont spécialisés dans une ou deux régions au maximum (Chaudron des Enfers, ...).

ANKER SHERDA, LE GUIDE DE L'OBSCUR

STATUT 4 (GUIDE)

Maniaco-dépressif, alcoolique, bourru, incontrôlable, cet Adapté, de type esquimau, est néanmoins un guide exceptionnel. Sa réputation est telle que de très nombreux Prôneurs, notamment à Phénice, pensent à lui quand il s'agit de guider les expéditions composés de Marcheurs trop inexpérimentés, ou pour assurer le succès d'une Marche capitale.
Mais il accepte aussi les propositions moins prestigieuses, pouvant émaner, par exemple, de simples Marcheurs. Il vous en coûtera au moins 300 lux pour vous offrir ses services.
Anker n'est pas vraiment un Marcheur. Et il n'a pas renié ses racines d'Adapté. D'ailleurs, il a, à plusieurs reprises, parcouru l'Obscur... sans le moindre équipement ! Il s'amuse beaucoup d'entendre parler de Marcheurs qui se vantent dans les stallites de leurs exploits, sans mentionner qu'ils étaient en fait guidés par lui et même littéralement pris par la main. S'il se rappelle bien, ils ne se montraient pas vraiment fiers alors. Anker Sherda ne redoute pas l'Obscur. Pour dire vrai, il l'apprécie. Il sait le vivre, le respirer, anticiper mieux que quiconque ses humeurs. Il le respecte.
A celui qui lui reproche son alcoolisme, il éructe : " Corne de Yack ! Toi, qui bois de l'eau, combien de fois as-tu parcouru l'Obscur ? "

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 5, GRIMPER 5
- FORCE 2 / FORCER 4, PORTER 3
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 6, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 4 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 6, SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / RÉSISTER 3, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Piochard 3
- COMMUNICATION 1 / Baratin 2, Empathie 3, Marchandage 4
- ERUDITION 2 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 4, Légendes 5, Région Chaudron des Enfers 6
- RELATIONS 2 / Quartiers : Halte des Lointains 2, Halte Nord 2, Halte des Ombres 3, Lyceum 2, Salle des Lucilles 2, Les Balcons 2, Salle des cristaux 2, le Visage 3 ; Relations : Pather Superiore Median 2, Aglika Sylthar 2, Frather Douglas 1, Frather Taulan 1, Ernst Spin 3
- SURVIE 4 / Animaux : Insectes 4, Oiseaux 3, Rats 4, Urs 4, Voulpes 4 ; Milieux : Chaos 3, Déserts 3, Glaces 5, Marais 3, Montagnes 4, Mortezones 3, Stallite 3, Obscur 6
- TECHNIQUES 1

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 2), Briquet à soufre, Torchère, Escarcelle, Filtre (indice 2), Piochard, Carnassière, Havresac, Gourde remplie d'alcool de rueg, Outre, Ration (Indice 2), Fourrures (protection 2).

VIE : 12
ENERGIE : 7

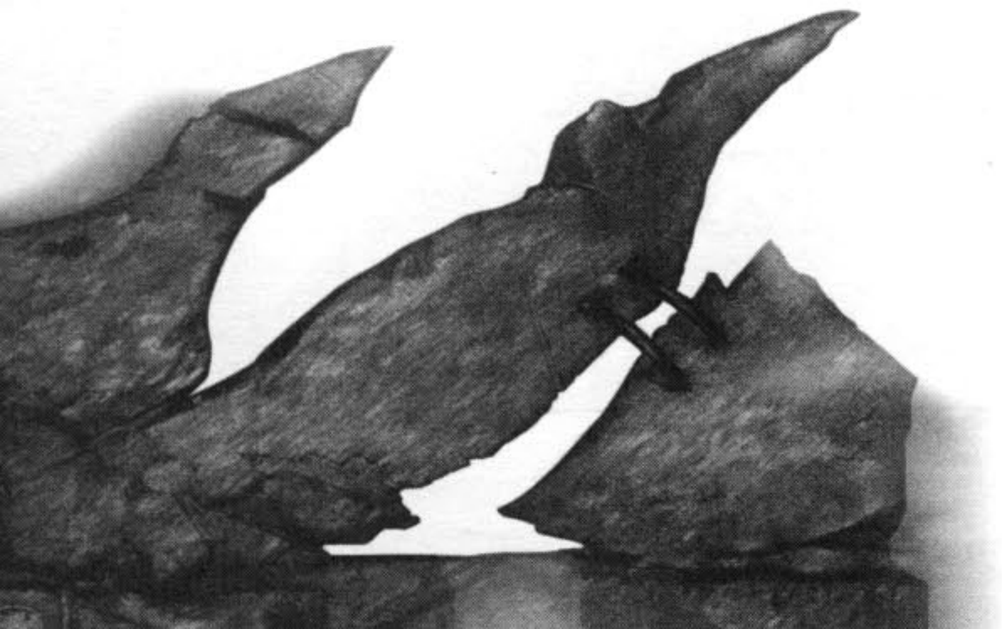
LES CARAVANES

Les personnages joueurs auront l'occasion d'unir leur destin à une caravane croisée en route, voire d'être intégrés à l'une d'elle le temps d'une périlleuse mission s'ils ne sont pas eux mêmes les initiateurs d'un convoi... Solaar sait que le recrutement est alors lourd de conséquences.

Nous ne rappellerons pas ici les événements, les obstacles, les périls propres à tout voyage, bien qu'ils soient plus que jamais d'actualité : un convoi est évidemment moins flexible et alerte qu'une discrète équipée. C'est aux tensions et aux situations propres à un huis clos en mouvement que ces pages sont consacrées. Les PNJ et les dilemmes proposés sont bien sûr à adapter aux rouages de vos scénarios.

L'IMPORTANCE DU CHEF

La cohésion d'une caravane - sa survie autrement dit - dépend souvent de son chef et de la façon dont il impose et maintient ou non son autorité. Il lui faut motiver sa troupe, veiller à ce qu'elle endure souvent plus que prévu et surtout, il lui faut tuer dans l'œuf les tensions internes à l'équipage. C'est que, soumis aux plus déplorables conditions de vie qui soient, les Marcheurs sont si tendus qu'un rien suffit à faire exploser une animosité latente.



Le chef prend aussi des décisions qui mettent en jeu la caravane et la vie de chacun. Bien sûr, chacun de ses ordres doit sembler le plus pertinent possible, au risque de générer des scissions et parfois de véritables mutineries. Ca souvent été le cas sous la férule de commandants trop autoritaires, n'hésitant pas à faire régner l'ordre dans un gantelet de fer. Esteban Gruer raconte à l'occasion cette histoire révélatrice : une caravane avec qui il croisait était si rudement menée que lorsque apparurent des maraudeurs, nombre des Marcheurs choisirent d'instinct de rejoindre les détrousseurs.

Le maître-navigateur doit donc être à l'écoute. Il doit aussi savoir faire tomber son filtre pour expliquer ces décisions. Il lui faut anticiper les tensions, gérer les menus vols, défendre les plus faibles (ou les affaiblis) et leur apprendre à trouver protection au près d'un plus fort. Il n'y a là nulle exagération : certaines croisières sont de telles galères que la vie dans la prison d'un stallite est en comparaison une douce cohabitation.

Il a des armes pour mener sa barque : le conteur est un appui d'importance ; il peut aussi édicter des règles pour gérer les conflits : duels à main nue, bras de fer sont d'utiles astuces. Tout comme envoyer les récalcitrants pister en avant-garde.

Au MJ d'imaginer maintenant la disparition du maître-navigateur, sa remise en cause et la lutte de pouvoirs qui peut s'en suivre. Il est fait état, parfois, de caravanes sans chef ou la prise de décisions était collective. Mais c'est là un luxe réservé aux plus petites d'entre elles et à des Marcheurs ayant longuement bourlingué ensemble. Autant être franc : si les personnages joueurs montent un convoyage impliquant d'autres hommes et femmes, il leur faudra désigner un chef. Et on peut parier qu'ils auront du mal à se mettre d'accord !

UN HUIS-CLOS TENDU

Les voyages sont longs dans l'Obscur, et les compagnons n'y présentent pas leurs meilleurs visages. On vient de voir les dissensions que peut entraîner une lutte de pouvoir. Bien d'autres motivations et mesquineries peuvent venir pourrir l'ambiance. Il y a les folies et les obsessions de certains. Des Marcheurs, attachés à une secte ou à des superstitions, deviendront comme fous en cas de blasphèmes et pourront mettre au défi un personnage-joueur.

Mieux : un Marcheur pourra prendre en grippe l'un des personnages. Les provocations sont faciles à mettre en place : un surnom, des quolibets devant les femmes de la caravane, des mensonges contés aux voisins de Marche, des moqueries systématiques. Le PJ ne devrait pas y résister longtemps et aura à se faire respecter. Les motivations de cette langue de vipère ? Ca peut être de la jalousie (par rapport à l'équipement, à l'animal de compagnie ou au prestige), un racisme rampant et vulgaire, ou une conviction imbécile ("tu es comme ton frère et comme ton père, un incapable..."). Ou bien plus simplement, il suffit que les PJ accumulent quelques erreurs pour déclencher l'ire de certains.

Une telle tension peut aussi s'opérer entre deux PNJ, pour l'amour d'une femme, ou à l'occasion de souvenirs trop ressassés. Du passé peuvent survenir des remugles et relents nauséeux, des trahisons que le temps n'a pas effacées et des morts qu'on ne veut oublier. Ce qui semblera être une entreprise de diffamation, un pur ragot, peut s'avérer vrai. Voilà un bon moyen de nicher une histoire de plus dans un scénario, une vieille rancœur haineuse sur laquelle se jouera la survie du groupe entier.

A L'ÉPREUVE DU FEU

Une fois les personnages secondaires de votre caravane présentés et les liens tissés entre chacun, il va s'agir de mettre tout ce petit monde à l'épreuve. Un bon test quant à l'esprit général de la troupe, peut être de confronter la caravane à l'exode et à un groupe de réfugiés en peine. Le dédain ou la pitié ? L'abandon à une mort certaine ou la solidarité ? Le groupe se révélera ou vacillera face à un tel dilemme... Justifiable de surcroît : les provisions ne sont pas illimitées.

PERDRE UN VÉHICULE

Une pénurie sera tout aussi violente : que le chariot à provisions s'écrase dans un ravin, et la famine poussera certains à vouloir sacrifier les plus faibles, si la région n'est pas giboyeuse. Tout véhicule brisé, quelle que soit sa cargaison, remet en cause le fragile équilibre de l'expédition. Un essieu rompu, une bête de trait emportée, et c'est une charge qu'il faut répartir, au risque de surcharger les autres chariots ou les Marcheurs. Les mouvements des pj sont alors entravés... Ce qui n'est pas la moindre des gabegies.

Ou alors, il faut s'astreindre à abandonner le moins essentiel d'une cargaison trop souvent prévue au plus juste. D'autres périls que l'accident peuvent justifier la mise en terre d'un stock. Mieux vaut survivre et espérer un jour pouvoir venir récupérer sa charge. C'est qu'ainsi, l'Obscur est comme ensemencé de trésors. Des chasseurs traquent pour les commerçants floués ces fortunes oubliées. D'aucuns tombent, par hasard, nez à nez avec une fortune ainsi mise à jour. Mais surtout, dans leur fuite, les compagnons d'une caravane emportent avec eux un secret qui vaut alors fort cher, et pour lequel ils n'hésiteront pas à se battre entre eux, voir à s'entre-tuer...

On le voit, un incident peut avoir des conséquences importantes. La moindre étant, dans certains cas, de révéler la vraie nature d'une cargaison, de faire apparaître un double-fond et bien des tromperies. Bien sûr, on pense à de l'illégal, mais même si ce n'est que de la poudre à canon par exemple, cela suffit à donner une autre dimension à chaque cahot du sol.

AUSSI VITE QUE POSSIBLE

L'urgence est un autre moteur à tensions, et la ritournelle qu'égoutte la clepsydre peut s'avérer être la pire de litanies. "Il faut arriver à la passe des Morts Tristes avant la fin du Souffle, au risque de s'y voir bloquer pour le Frige...". On peut poursuivre un but et être soi-même l'objet d'attentions pressantes : les traques ont de commun avec l'urgence qu'elles vous font ressentir le poids des blessés. Etre affaibli, c'est ralentir la caravane, et menacer ainsi ses compagnons.

LES STRATÉGIES DE DÉFENSE

Chaque caravane, selon son allure, selon la nature de ses véhicules et de son mode de déplacement, a une stratégie de défense différente. Elle varie encore selon le milieu et la nature de l'agresseur. Autant dire que l'improvisation est reine et qu'il faut se reposer sur le matériel et les hommes. Cela dit, au-delà des formations en ronde ou en masse compacte des véhicules, les maîtres navigateurs ont développé au fil des années quelques astuces intéressantes. Les grands convois partent souvent avec de grandes bâches couleur nuit, aussi utiles pour le camouflage que pour résister aux pluies acides. Des fumigènes sont aussi utilisés pour masquer une fuite ou se rendre invisible le temps d'une passe difficile. Défaut majeur : cela revient à Marcher en plein brouillard. Les pisteurs et les guides jouent aussi un rôle primordial, pour repérer les dangers et aussi pour effacer les traces laissées par la troupe. Mieux : les pisteurs peuvent aussi placer des leurres au loin pour détourner un agresseur, ou faire croire, à l'aide d'une charrue, que la caravane a ici ou là bifurqué.

LES GARDES

La description de la vie en caravane manquerait de sel si on n'évoquait les gardes et les longues veilles imposées après de rudes journées de Marche. La vigilance n'est guère aisée quand la fatigue pèse de tout son poids sur vos épaules. Rester éveillé est souvent une gageure, et tenir à coup de gnôle ou d'excitant revient à troubler le reste de sa nuit. Les batailles sont rudes dans les troupes pour choisir l'heure de son tour de garde. Le milieu de la nuit est souvent vécu comme une punition, et il n'est pas rare de voir cette responsabilité s'échanger, se trafiquer contre du matériel ou des lux... voir sous la menace.

LA PEUR D'AMBO GALADER

Ambo est un jeune Marcheur, un ancien Céleste venu comme les PJ de Phénice. Et s'ils voudront bien partager ensemble quelques souvenirs, il y a fort à parier que les PJ préféreront que la comparaison s'arrête là. D'évidence, Ambo n'est pas fait pour la Marche, et il entreprend là son second voyage. Et autant le dire : il a peur. Une peur irraisonnée qui lui fait perdre ses moyens et le tétanise devant le danger, une peur qui le fait pleurer et gémir la nuit... On sent bien qu'à certains moments, il pourrait choisir une solution radicale pour que s'arrête ce cauchemar... Ambo, en plus d'être un poids mort pour la caravane, pose d'autres problèmes : la peur est contagieuse, et d'autres Marcheurs pourraient bien se défouler sur le pauvre Galader. Les PJ prendront-ils sa défense ? Arriveront-ils à faire naître en lui un courage insoupçonné ?

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Esquiver 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / Agresser 1
- PRESTANCE 1
- RÉSISTANCE 2
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 1, Surveiller 4
- TREMPE 1

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Falchion 2
- Communication 2 / Baratin 3, Empathie 3
- Erudition 2 / Coutumes Marcheurs 1, Coutumes Nourrisseurs 2, Légendes 3
- Relations 2 / Quartiers : Volière aux rapaces 3, Halte Nord 2
- Survie 2 / Animaux : Oiseaux 4, Rats 3, Urs 2 ; Milieux : Stallite 3, Obscur 2
- Techniques 2

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 2), Briquet à soufre, Torchère, Escarcelle, Filtre (indice 2), Piochard, Carnassière, Havresac, Gourde remplie d'alcool de rueg, Outre, Ration (Indice 2), Fourrures (protection 2).

VIE : 11 ENERGIE : 3

LE DERNIER VOYAGE D'ALIJAH FAKRA

Alijah Fakra est un prestigieux, un vieux de la vieille revenu de tout. Pour chaque voyage, il marque son visage d'une scarification, et elles sont si nombreuses qu'elles masquent les rides du vieux Marcheur. L'homme est toujours vif, efficace, mais une lassitude évidente voile son regard. Trop de vies ont été portées sur ses larges épaules, trop d'amis ne sont maintenant plus que des ombres fugaces qui viennent hanter son esprit. Et Alijah le répète, c'est là son dernier voyage... Mourra-t-il en Marche ? Se prendra-t-il d'affection pour les impétueux PJ au moment où il est prêt à baisser sa garde ?

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Camoufler 5, Esquiver 2
- FORCE 2 / Lancer 3
- HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 4
- PRESTANCE 3 / Impressionner 4, Influencer 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 1 / Observer 2, S'orienter 4, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 2, Surmonter 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Troislames 3
- Communication 1 / Baratin 1, Eloquence 2, Empathie 2
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 5, Légendes 3, Régions : Chaudron des Enfers 5
- Relations 3 / Quartiers : Quartier de l'Assommoir 3, Quartier des Affres 2, La Ferraille 5, Halte Nord 2, Halte des Lointains 3, Halte des Ombres 2, Personnalités : Old Iron 4
- Survie 3 / Milieux : Stallite 2, Obscur 4
- Techniques 2 / Métal 3

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 2), Luxance, Fonte, Portefaix, Filtre (indice 2), Troislames, Briquet à rueg, Outre, Ration (Indice 2), Vêtements renforcés en rueg (protection 1).

VIE : 14 ENERGIE : 7

LA FIOLE

La Fiole doit son surnom à son activité de guérisseur, et au fait que tout ne tourne pas rond dans son esprit. Rebouteux apprécié, il commence à les mélanger, ses fioles, mais les guérisseurs sont suffisamment rares pour que personne n'ose encore lui faire de remarques. Pourtant, lors de ce voyage, le stress s'accumule et semble définitivement le faire basculer dans la folie. Il se prend pour un marmiton, cuisinant des mets sublimes, les épiçant, les glaçant. Il cautérise les plaies comme il grillerait un steak. Et autant être clair : dans sa besace, potions et onguents, poudres et instruments se mêlent dans un capharnaüm impossible à décrypter.

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 4
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 3
- TREMPE 1

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2
- Communication 3 / Baratin 5, Eloquence 2, Empathie 3
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 3, Coutumes Nourrisseurs 4, Intendance 2
- Relations 3 / Quartiers : Coulée de l'Amicale 2, Halte des Ombres 2
- Survie 2 / Milieux : Stallite 1, Obscur 1
- Techniques 3 / Corps 3

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 3), Fonte, Sac à dos, Portefaix, Cordelière, Filtre (indice 2), Trousse de soins, Briquet à rueg, Torchère, Gourde, Ration (Indice 3), Vêtements en rueg , Poignard, 3 doses d'Essences femelles, 2 doses de Camouflage odorant, 2 doses de Repoussoir

VIE : 11 ENERGIE : 5

LE CHARME D'ACHÈLE

Achèle est une Marcheuse carrée sans être massive, au charme certain. Et ça, elle le sait et elle en use pour assurer sa survie. A chaque voyage, elle sait choisir pour compagnon l'homme fort de la place, celui qui saura la défendre de l'Obscur et des autres Marcheurs... Face aux revers (la défaillance de son compagnon ou sa mort), elle sait aussi s'adapter rapidement. Surtout qu'elle n'aura pas manqué de faire de l'œil et du gringue aux successeurs potentiels de son homme, histoire de lui rappeler qu'elle peut toujours aller voir ailleurs s'il ne répond pas à ses exigences. Bref, la garce est idéale pour faire monter l'ambiance dans une caravane. Certains rêvent de lui offrir une jolie cicatrice qui la remettrait à sa place. Achèle est d'autant plus incontrôlable qu'elle est volontiers portée sur la bouteille.

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Esquiver 2
- FORCE 2
- HARGNE 1 / Supporter 2
- PRESTANCE 3 / Influencer 2, Séduire 3
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 2
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 3, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 2, Résister 2, Surmonter 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 3, Marchandage 2
- Erudition 2 / Coutumes Marcheurs 3, Régions : Chaudron des Enfers 3
- Relations 4 / Halte des Ombres 3, Halte Nord 2, Halte des Lointains 3
- Survie 2 / Animaux : Urs 3, Voulpes 3 ; Milieux : Obscur 3
- Techniques 2

POSSESSIONS :

Distillateur (indice 1), Havresac, Filtre (indice 2), Escarcelle contenant 30 lux, Luxance, Gourde, Ration (Indice 1), Vêtements en rueg , Dague

VIE : 10 ENERGIE : 8

LE RÔLE DU CONTEUR

Aucune grande traversée ne s'envisage sans un conteur. Cet homme ou cette femme a bien souvent d'autres talents à mettre au service de la caravane, mais son don pour le récit est un atout essentiel pour mener à bien le voyage. A travers les histoires, les anecdotes aussi, le conteur fait bien plus que distraire. Il assure une part de l'apprentissage des Marcheurs en leur enseignant les dangers et les ressources de Sombre terre. Il unit et informe une communauté privée de moyens de communication. Il crée et relaie les légendes, et les plus prestigieux des routards ne se privent pas de rencontrer les grands conteurs... Mieux, à travers les mythes, il exprime les peurs et les aspirations de chacun, et il forge - souvent à son image - une morale pour ces terres désenchantées. Au MJ d'utiliser à bon escient les quelques récits que nous avons tenté de disséminer tout le long de ces pages... Et d'inventer les contes qui rythmeront au mieux les allés et venus de ces joueurs, tout en mettant en valeur - pourquoi pas - son propre scénario. A vous de distiller ainsi une morale, ou à l'inverse de contredire les pensées acquises !

Le conteur est d'autant plus précieux dans une caravane, qu'il dispose d'une force essentielle : l'évasion. Ici, ce n'est pas un vain mot, et les échappées belles de son imaginaire sont autant de soupapes pour une équipée menée à rude épreuve. Sous prétexte d'engranger à son tour des récits, le conteur se fait fort aussi d'écouter, en posant sur les Marcheurs son regard souvent malicieux. Il libère ainsi la parole d'hommes et de femmes soumis à des pressions extrêmes, pour qui refouler trop de souvenirs revient à laisser son esprit vaciller dans les tourments désespérés de l'angoisse. Souvent, on a vu des conteurs prendre sur eux pour narrer à une caravane le récit qui soignait les plaies de ces âmes vagabondes, sans foyer sur une terre hostile. Bien des traumas collectifs ont été surmontés par l'ironie d'un racontar. Mais ce sont là des hauts faits que les tisseurs de romance gardent pour eux...

Des complicités liées entre Marcheurs et conteurs, est né un adage qui veut que "chaque conteur ne fait que raconter sa propre histoire". Et c'est vrai qu'ils sont souvent discrets sur leur propre compte, sur les drames qu'eux-mêmes ont affrontés. Ne dit-on pas non plus que ces contes sont des codes, que seuls les Initiés élucident ? Une chose est sûre : le conteur ne voyage pas que pour glaner les histoires qui feront sa réputation - et parfois sa fortune - dans les stallites. Il s'en éloigne toujours de ces stallites, libre de chercher l'essentiel : sa morale personnelle, celle qui une fois transmise deviendra peut-être la morale d'un monde en quête de civilisation.

Voilà : les jeunes conteurs que sont peut-être quelques uns de vos joueurs (voir l'archétype proposés p.31 du livret I de la boîte de base) ont là de quoi apprendre les multiples facettes de leur rôle. A eux aussi d'assumer leur lourde tâche. Quant au MJ, qu'il voit dans ces conteurs des personnages inépuisables et riches de surprises, intrigants dans l'ombre facétieuse des saltimbanques.



LES HALTES

Amers inestimables pour les navigateurs égarés, les haltes sont attendues, espérées et même priées. Ces refuges, trop rares, ont mille visages. Du simple amas de pierre dans lequel on se calfeutre en obturant l'entrée à l'igloo taillé à la va-vite, ces havres de paix n'ont rien de luxueux. Mais ils sont précieux. On y sommeille à même le sol, mais au moins on ne dort pas enfoui en terre comme un animal crasseux. Une halte, c'est cela : quelques instants dignes durant lesquels on n'est plus une bête traquée. Ces longues secondes sont savourées à leur juste valeur : un temps la tension s'affaisse et les sens se reposent autant que les corps.

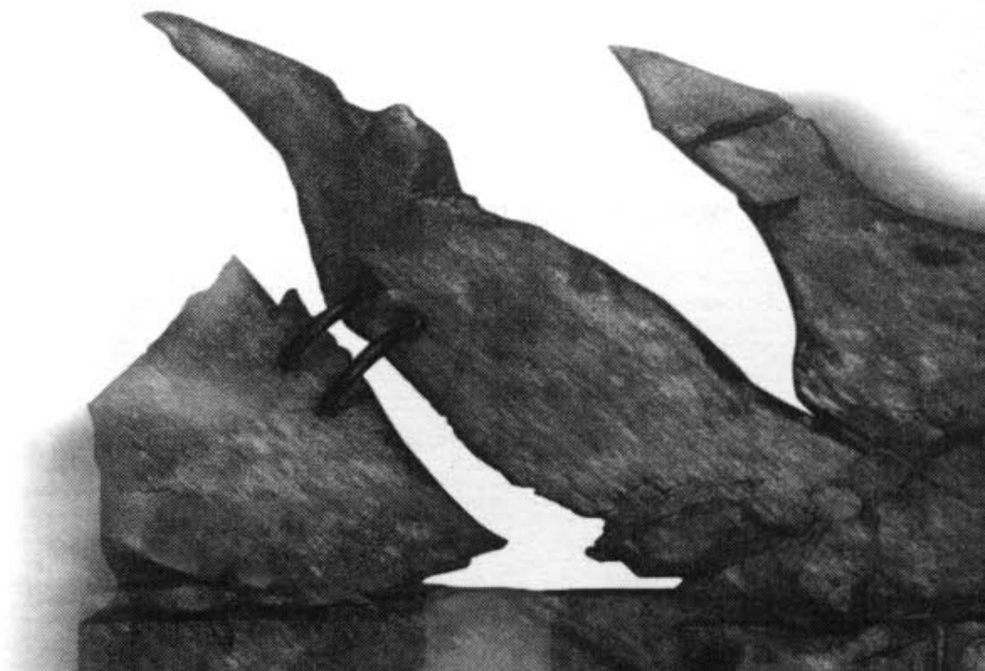
Faut-il encore les trouver, ces haltes. Elles sont souvent placées un peu à l'écart des routes, notamment dans les régions où les forbans maraudent. Des bornes plus discrètes qu'à l'accoutumée les indiquer. Ce sont parfois des petits rébus tridimensionnels, des énigmes de pierre qu'il faut décoder comme une carte au trésor. Et combien, dans un brouillard, sont morts à quelques centaines de mètres de leur salut ? Combien passèrent au-dessus la trappe d'un troglodyte sans la voir, ignorant son existence ? Même sagaces et chanceux, les personnages-joueurs se rappelleront qu'ici rien n'est acquis. Combien n'ont pu quitter des cocons assiégés par des fauves, y dépérissant de faim ou de folie ? Pire : combien s'y sont vu refoulés par des occupants peu amènes à partager une chance trop exiguë ? Et combien ont trouver l'ivraie là ou ils espéraient le salut ? Pour mémoire, souviens-toi du récit du vieux Rudor, poursuivi à la halte, et qui ne trouva en son sein que des charognes foisonnantes de maladies et grouillantes d'insectes pestiférés.

LES CAGES

Voilà un refuge sûr, relativement répandu, mais, il faut l'avouer, peu avenant. Il s'agit de cages, suspendues dans les plaines de Sombre-Terre à de hauts pylônes, ou au-dessus du vide dans les monts de l'Obscur. Des échelons permettent d'y monter rapidement, et un second mât, posé perpendiculairement , porte la cage ainsi suspendue. Le système à l'avantage de n'autoriser l'accès à la cage qu'aux humanoïdes. Ainsi pendu - et c'est vrai qu'on dirait un échafaud, une punition plus qu'une chance -, le Marcheur n'a rien à craindre des prédateurs. Il lui reste à supporter le vent, à affronter son vertige en faisant confiance à l'armature fatiguée, et à tenter de se reposer dans cette prison qu'il a de lui même rejoint.

LE PHARE

Il y a longtemps que le phare n'émet plus de lumière. L'un des gardiens serait devenu fou en y voyant chaque soir les oiseaux se briser les ailes contre la carapace de verre. N'y tenant plus, il aurait éteint son feu, condamnant par là même une troupe proche. Depuis, une puissante corne de brume, au son sourd et triste, guide de ses plaintes les arpenteurs de l'Obscur. Mais le nouveau gardien ne la fait gémir qu'à l'occasion, quand son humeur s'y prête. Est-ce quand, fou d'être enfermé, il veut hurler ou quand, las d'être seul, il désire une visite ? Nul ne sait, car nul ne l'a jamais vu. Les Marcheurs n'ont accès qu'au rez-de-chaussée du phare, si son gardien daigne en abaisser le pont-levis. A l'intérieur, l'escalier menant à l'étage s'est écroulé. Les personnages-joueurs pourront parler au gardien, par l'étroit conduit de la cheminée. Celui-ci répond parfois, demandant des nouvelles angoissées du monde, comme s'il attendait l'annonce qui le libérerait. Mais la plupart du temps on n'entend de lui que râles et cris, des litanies d'insanités ou de fiévreuses discussions avec un être imaginaire. Bref, de quoi troubler les nuits des plus fatiguées des Marcheurs. Surtout que beaucoup disent l'endroit maudit, que le gardien a été enfermé, piégé, et qu'un jour il lui faudra bien emprisonner son successeur.





LA HALTE MOUVANTE

Moitié Adaptés, Moitié Marcheurs, les nomades de ce qu'on nomme la Halte Mouvante se déplacent au gré des gisements de gaz et d'hydrocarbures qu'ils prospectent au fur et à mesure de leur cheminement. Ils traquent " l'huile de pierre ", qu'ils enflamment de façon à faire naître dans l'Obscur un immense brûlot. Alors que la flamme immense se consume, les nomades (ils sont une quinzaine de familles) fabriquent un four, dans lequel ils font cuire des briques. Petit à petit, celles-ci sont montées en rempart, non loin du foyer. Ainsi, elles en réfractent et en conservent la chaleur. Et puis, quand le combustible est épuisé, les nomades s'en repartent vers une autre terre à brûler. Les PJ les croiseront peut-être alors qu'ils sont en route… Quoi qu'il arrive, qu'ils soient accueillis à cet instant ou autour de l'immense brandon, les PJ se souviendront longtemps de cette Halte. La chaleur des nomades, leur générosité, le simple fait de croiser dans l'Obscur des familles et des enfants rieurs, tout cela suffit à remettre du baume au cœur. La nourriture sera généreuse, le troc possible, et le sommeil réparateur.

LES RUINES

Les ruines servent souvent de refuges inopinés aux Marcheurs. Il faut les voir, ces champs d'immeubles éteints qui semblent vaciller quand le vent se lève. Ces épis de béton se dressent parfois à perte de vue. Ils sont comme des géants de pierre effrités qu'une peste implacable décomposerait. Ces ruines ne sont pas sans danger, mais on peut y trouver des endroits clos où se calfeutrer pour la nuit. La principale menace, ce sont les éboulements. Les PJ entendront les structures branlantes gémir la nuit durant, en un écho lugubre aux cris du vent. Chaque carcasse est une épée de Damoclès. Mais d'autres impressions vont hanter les Marcheurs, et en premier lieu les ombres des habitants de l'Avant. Aux deux sens du terme : les PJ ne pourront qu'imaginer qui habitait ici, quelle vie s'y déroulait… Et puis, au détour d'un mur à moitié écroulé, ils verront ce graffiti qui reproduit une forme humaine. Un enfant. A moins qu'il ne s'agisse de son ombre projetée par la déflagration de l'Apocalypse. Mais les Fouineurs et les Bâtisseurs partiront sans doute à la recherche d'autres gravats, en espérant trouver un trésor de l'Avant oublié par les maraudeurs.

LES MONASTERES AVEUGLES

Dans toute la Roke, les Prôneurs ont disséminé des Monastères Aveugles. Ce sont des lieux de retraite pour les jeunes Prôneurs, qui s'y isolent pendant de longs mois. Ils sont censés trouver dans l'Obscur leur vérité intérieure. La référence à la cécité vient de là, mais elle évoque aussi les longues journées passées dans un noir total, et l'absence de fenêtres, de meurtrières de ces habitations massives. L'accueil fait aux Marcheurs est empli de solennité, une déférence liée au vœu de silence des Prôneurs.

Autant dire que l'ambiance est étrange, puisque chaque parole des PJ semble troubler le confinement spirituel des Prôneurs. Seuls les regards de ces derniers expriment une éventuelle solidarité. Les Marcheurs sont logés à la même enseigne que les retraités : les cellules sont frustres et austères. On quitte ces monastères la tête envahie par cet inquiétant silence.

LE PALAIS DES MILLE CHALEURS

On accélère le pas à l'approche de la plus fameuse des haltes : le célèbre palais des Mille Chaleurs. Ce n'est pas un lieu, c'est d'abord un mirage puis un miracle, une des merveilles du monde.

Il s'agit d'un magnifique palais à l'architecture persane, qui compte plus de quatre-vingts pièces, toutes intactes. Deux grands coupoles de cuivre oxydé chapeautent un lacis de tourelles, d'escaliers de marbre et de couloirs aux voûtes finement ouvragées. Chaque pièce a conservé son mobilier d'antan, et les Marcheurs ne trouvent jamais suffisamment de mots pour décrire l'unique chatoiement de couleurs. Chaque coussin semble être une œuvre d'art : s'y endormir est comme la concrétisation d'un rêve. Le mobilier est à l'avenant, surtout dans le salon principal, où musiciens, danseuses, et Marcheurs béats se répartissent autour d'une fontaine d'eau claire. Des narguilés s'évadent des volutes enchanteresses qui accordent définitivement au Palais l'étoffe du songe. Musiciens et danseurs s'entraînent mutuellement dans des rondes et des transes soutenues par les applaudissements des Marcheurs. Des braseros entretiennent une douce chaleur dans chaque pièce : mais les sourires d'entreprenantes geishas auraient suffi aux marcheurs repus.

Seul hic : entrer en ces lieux coûte cher, très cher, et les plus démunis n'ont accès qu'à un ancien garage d'où ils entendent les rires des fortunés.



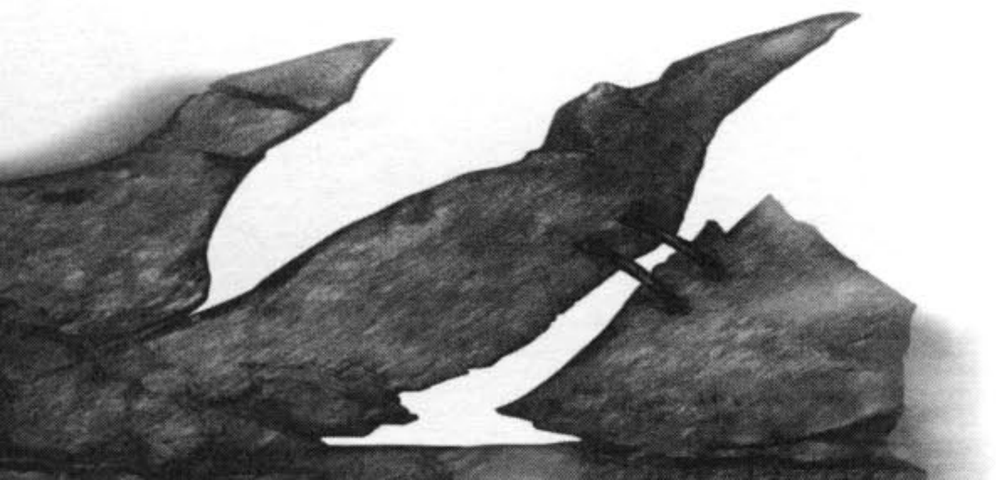
LA MARCHE

Le grand moment est arrivé ! Après s'y être longuement préparés et avoir entendu les pires horreurs à son sujet, les PJ s'apprêtent à affronter l'Obscur pour une longue Marche. Au MJ incombe la lourde tache de rythmer les péripéties qui attendent les aventuriers, de remplir la tête de ses joueurs d'images fortes et de les impliquer au maximum dans le déroulement de cette Marche, en évitant coûte que coûte la routine et la monotonie. Les quelques conseils qui vont suivre - libre au meneur de jeu de s'en servir ou non – sont là pour ça. Nous avons même ajouté quelques nouvelles situations susceptibles de rompre la linéarité des parcours dans l'Obscur, s'il en était besoin. Car bien sûr, cette linéarité peut sembler de prime abord inévitable. Il s'agit d'aller d'un point A à un point B. Mais, on l'a vu, les bourbiers de l'Obscur, ainsi que beaucoup d'autres aspects, sont là pour permettre au MJ d'orchestrer une plongée dans un environnement à rebondissements multiples.

Remarque préalable

Les PJ, face aux innombrables menaces qui les attendent dans l'Obscur, risquent de céder à la tentation de la " surprotection ", qui consiste à porter constamment un filtre, un scaphandre, de lourdes armes, un équipement conséquent, etc. Rappelez-leur qu'une Marche doit avant tout être rapide. Les Marcheurs cherchent en permanence à trouver le chemin le plus court, à passer le moins de temps possible dans l'Obscur entre deux destinations (souvent deux stallites). Ils doivent par conséquent toujours trouver un compromis entre prudence et efficacité. La surprotection n'est donc pas une bonne solution. Car si elle privilégie effectivement la prudence, c'est au détriment de la vitesse. Si les PJ agissent de la sorte, en s'équipant lourdement, c'est sans doute plus prudent, mais guère réaliste. Vous pouvez éventuellement appliquer les règles relatives à l'Encombrement, et infliger des malus aux personnages. Leur vitesse de progression sera, dans ce cas, inévitablement réduite. Vous pouvez la diviser jusqu'à 2. Ce qui signifie pratiquement 2 fois plus de risques d'être confronté à une menace de l'Obscur (faune, bourbier, maraudeurs, …). Et n'oubliez pas non plus que s'ils sont trop encombrés par leur équipement, ils ne pourront pas transporter leurs rations de nourriture, essentielles pour leur survie.

Voyons à présent ces ultimes conseils :



• Varier les effets

Il est important pour un bon MJ de savoir varier ses effets. A lui d'exploiter au mieux les informations fournies dans ce supplément, en alternant bourbiers, rencontres animales, attaque de maraudeurs, découverte d'un lieu singulier, croisement d'un groupe de Marcheurs, organisation d'une partie chasse, recherche et cueillette d'aliments végétaux, etc.

• Distiller les détails

Pour favoriser l'immersion dans l'Obscur, rien de mieux que de distiller des détails, sans hésiter à insister pour faire comprendre leur importance. Le fonctionnement, l'utilité d'un objet, une connaissance nouvelle même infime, cachent souvent une vérité plus complexe ou une règle immuable de l'Obscur. De la même façon, un seul animal peut donner la clef de tout un écosystème. Il faut là faire confiance aux joueurs : s'ils apprennent un " truc " en début de partie, ils se feront fort de le noter en pensant bien s'en servir très vite : à vous alors de le mettre en scène... ou de le détourner, c'est-à-dire, lui faire avoir la conséquence inverse de celle prévue par les PJ !

Dans la même veine, on voit souvent les joueurs faire preuve d'une grande inventivité, par exemple devant un objet de l'Avant, auquel ils s'ingénient à trouver une utilité. Un PNJ, un détail en fait anodin, prend aussi souvent une importance démesurée dans l'esprit des joueurs. Au MJ de s'emparer de ces inventions et de ces personnages pour les transformer en réalité ou en vraie fausse piste. L'impression que l'histoire n'appartient qu'à eux ne fera que renforcer la crédibilité de l'univers et l'immersion dans la partie.

• Introduire les Marcheurs de légende

Le système d'anecdotes et d'histoires par lequel passent les informations parmi les Marcheurs peut être utilisé à l'avantage du MJ, pour introduire PNJ et Marcheurs de légende. Il n'y a en effet rien de plus plaisant pour les PJ que de croiser un PNJ, non pas sorti de nulle part, mais déjà entouré d'une aura respectueuse, mystérieuse ou effrayante. Les joueurs auront alors à se défaire de leur a priori plutôt que de se fier à leur première impression (mais là encore, le MJ peut retourner toutes les situations). Ca vaut donc toujours le coup lors de palabres avec de premiers PNJ de préparer l'entrée en action d'autres PNJ.

• Se servir des métamorphoses

Les stallites et les haltes sont très éloignés les uns des autres, et les Marches sont forcément trop longues pour que l'on puisse en jouer chaque journée sans provoquer une inévitable lassitude. Pour accélérer le mouvement, et malgré tout donner cette sensation de voyage, nous conseillons aux meneurs de jeu de mettre en scène les changements qui interviennent sur le décor et les personnages.

Pour ce qui est de l'environnement, le passage d'une zone de marais à une zone montagneuse véhicule de nombreuses informations annonciatrices de nouveaux dangers liés à la faune, la flore et aux habitant de cette nouvelle étape. Une trace est un signe qui peut être palpitant et inquiétant : sa forme et sa taille vont intriguer les PJ, tout comme les selles et les restes. Enfin, comme on l'a vu dans le chapitre "les bourbiers", les tempêtes qui s'approchent, la terre qui tremble sont de bons éléments de tension.

Le rythme va aussi se trouver dans l'évolution des joueurs et de leur matériel. Imaginons un équipement qui casse, que les PJ réparent tant bien que mal et qui peut au moment crucial céder à nouveau... Ces défaillances peuvent changer d'un coup le visage d'un trajet. Faire vivre le voyage, c'est aussi accumuler la fatigue des PJ. Une maladie les poussera à l'urgence et incarnera la durée de la Marche. Le meneur de jeu peut ainsi passer d'une semaine à l'autre, juste en évoquant l'aggravation de l'état ou la rémission d'un personnage.

• Les rencontres

Après des jours, des semaines, passés seuls dans l'Obscur, il n'y a rien de plus étrange pour les PJ que de se retrouver nez à nez avec d'autres Marcheurs. Leurs silhouettes se dessinent au loin, forcément inquiétantes. Vous ont-ils eux aussi aperçu ? Pourquoi se cachent-ils ? Et cette lumière, là, n'est-ce pas le reflet d'une épée dégainée ? Faut-il se cacher, fuir ? Serait-ce des maraudeurs ? Non, ils répondent au signal, le cri du hibour. Mais ne sympathisons pas, restons sur nos gardes, ils ont le regard malsain... Et ces nouvelles qu'ils apportent, elles sont si mauvaises... Ces dangers qu'ils nous annoncent, ce pont écroulé. Peut-être nous mentent-ils pour nous dépouiller par la suite ? Et pourquoi il ricane, lui...

• Les temps de repos

Les campements sont propices, on l'a vu, aux récits et aux légendes. Le meneur de jeu peut aussi prendre à partie chaque joueur pour lui faire vivre un cauchemar qui finira par réveiller ses compagnons. Le MJ ne doit pas hésiter à mettre la pression sur le joueur de garde, à l'écoute des chuintements anxiogènes de l'Obscur. Pour un temps, un seul joueur a en main l'avenir des autres PJ. La situation a le mérite de pouvoir relancer les relations dans le groupe de joueurs en cas de fausses alertes ou de défaillances...

• Un traitre

Souvent, dans certaines régions plus connues que d'autres, un guide se proposera aux personnages-joueurs. Il dit bien connaître les méandres et les lacis du parcours, il dit savoir les risques et être capable de négocier le passage si une maraude locale venait à eux. Ce PNJ, fort sympathique au premier abord, peu évidemment s'avérer être un traître (à la solde de la maraude en question, ou de toute personne désireuse de freiner la mission des PJ). La situation n'est pas si courante : une traîtrise demande de pouvoir organiser une fuite, et si l'on ne connaît pas les lieux, il faut être un sacré bon Marcheur. Mais voilà justement un argument qui pourra, dans une autre situation, convaincre les PJ de l'honnêteté d'un compagnon de Marche...

• Perdus !

C'est l'un des sentiments les plus terribles qu'on puisse connaître : perdus dans l'Obscur ! Egarés, sans aucun repère. Il faut prendre le risque de Marcher vers là, sans savoir si l'on revient sur ses pas, ou si l'on s'éloigne à jamais de sa destination. Une borne qu'on ne trouve pas suffit à instaurer le doute avant qu'il ne faille se rendre à l'évidence. Un promontoire qui devrait être visible depuis longtemps qui se refuse, et de même, l'angoisse pointe. Il n'y a pas de boussole dans l'Obscur, les champs magnétiques étant totalement désorientés depuis l'Apocalypse. On a vite fait de se perdre ainsi : une carte erronée, une indication disparue... C'est l'occasion pour le meneur de jeu de transformer un voyage de "routine" en grande aventure, et pour les PJ de fouler des territoires où nul autre avant eux n'a posé la botte.

• Quelques moments d'émerveillements

Le portrait que nous avons dressé de l'Obscur au fil de ces pages ne serait pas complet si on omettait de dire qu'il peut aussi émerveiller. Che Manego, le Marcheur manchot à la légende prolixe, y a consacré un long texte. En voici un extrait :

"Il m'a désespéré et broyé cet Obscur. Mais il m'a enchanté, par la beauté de ses espaces infinis. L'ivresse, l'euphorie, les vertiges qu'ils procurent sont comme une récompense. Un trophée d'espérance qui donne une raison d'être à ce monde, d'être pour ce monde. Le roulement du tonnerre comme un tambour solennel, un éclair et : l'Obscur. On le voit comme verrait un aveugle béni d'une rémission sublime. L'image se grave, elle s'ancre dans mon esprit comme le plus beau des souvenirs et des désirs. Un vent se lève, c'est le souffle d'un ogre. Au loin, à des dizaines de lieues, un cyclone se dresse. Il est laiteux et danse comme une femme voluptueuse qui irradierait la terre de son feu intérieur. Elle est source de lumière. Le Noir-Nuage s'y abreuve, il goûte au tourbillon incandescent, avant d'être emporté par cette sarabande. Il se tord, se contracte alors que le cyclone l'aspire goulûment. Miracle ! La croûte fuligineuse s'effrite, la voûte s'effondre percée de mille dards solaires qui touchent terre en des baisers fougueux. Un instant j'ai vu ce que nous avions oublié. Dans mes larmes se reflétait cette incommensurable perte, mêlée à mon errance."



PARTIE V

NATION MARCHEUR

Ce scénario est destiné à un meneur de jeu et à des joueurs expérimentés.
Aux uns et aux autres, il va demander une grande faculté d'improvisation, notamment lors du dénouement. Les joueurs vont avoir à faire des choix essentiels, tiraillés entre leur allégeance aux Maisons et les éventuels sentiments que vont leur inspirer les Marcheurs rencontrés au fil de l'histoire.
Cette aventure met en scène différentes des aspirations les plus communes parmi les Marcheurs : toutes ces tendances vont y être représentées.
L'utopie, avec l'entrée en scène du Marcheur de légende Fahar Drunsen; le sectarisme avec les Horlas; la carapace de l'égoïsme avec l'apparition de Rusk. Mais surtout, les personnages-joueurs vont avoir leur premier contact avec la puissance des Runkas. La rencontre va être indirecte (le scénario va les conduire dans un lieu où est mort un Runka). Du coup, les Initiés vont également être impliqués.
Que les personnages-joueurs en soient encore au stade d'Approchés ne pose pas de problème particulier. En revanche, ce scénario risque de précipiter leur révélation si elle n'a pas encore eu lieu.
Le meneur de jeu va donc devoir jongler avec toutes ces forces en présence.
Mais c'est tout l'intérêt : les personnages-joueurs vont être directement plongés au cœur des enjeux de l'Obscur, et toutes ces composantes seront désormais installées pour les scénarios futurs. Il ne peut donc s'agir de la première sortie des joueurs dans l'Obscur. Le meneur de jeu a tout intérêt à leur faire jouer précédemment les scénarios qui offraient ce premier contact, comme " Un vent de malheur " ou " Infiltrés! " parus dans le supplément consacré au Plateau de Silice fourni avec l'écran du jeu. Ou, pour mieux mettre en scène les éléments de cette aventure, les introduire en filigrane dans des scénarios de sa composition, élaborés à partir des nombreuses pistes de ce présent supplément.

SYNOPSIS

Le convoi mystérieux

Il y a un mois de cela, le départ d'un convoi a fait grand bruit dans Phénice. Cinq chariots neufs remplis d'une cargaison tenue secrète étaient en partance pour Istan ou Nople. Le commanditaire du convoi, inconnu, n'a pas lésiné sur les moyens : la cargaison était scellée dans cinq grands coffres. Les urs chargés de tracter la caravane étaient des plus robustes, et le recrutement a pris plus de trois semaines. Draconien, le choix de la vingtaine de convoyeurs a impitoyablement éliminé les Marcheurs malades ou à la morale douteuse.

Mais le convoi a commencé à vraiment faire parler de lui le jour où le recruteur, Virfen, muet comme une tombe sur le contenu et la provenance de la cargaison, a recruté deux des plus grands Marcheurs de la Roke! Fahar Drunsen et Rusk eux-mêmes! Deux légendes qu'on n'avait pas vu dans Phénice depuis des mois! Il y a bien longtemps qu'un convoi ne s'était assuré pareille équipée... Les mauvaises langues n'hésitant pas à dire que les deux personnalités, antagonistes, avaient aussi pour mission de se guetter l'une l'autre pour éviter tout détournement... Vraiment, il y avait dans ces coffres une marchandise inestimable.

Les rumeurs s'étaient à peine tues après le départ, que la nouvelle est arrivée au stallite, parcourant les haltes à toute vitesse : le convoi a disparu! Il n'a jamais atteint le second refuge où il devait faire halte. Il s'est évaporé entre la Halte Carmine et la suivante.

La vérité

La cargaison contient des armes à feu, destinés à l'un des deux stallites en guerre, Istan ou Nople. Vu le prix de ces armes, on comprend que l'armurier-faiseur se soit entouré d'autant de protections : il y en a pour une fortune. Et effectivement, après avoir mis Fahar Drunsen à la tête du convoi, se méfiant de son arrivée inopinée, il a pris soin de recruter Rusk qu'il sait réticent aux idées du charismatique Marcheur au voulpe. Seulement voilà, au courant du contenu, Drunsen a détourné le convoi pour armer son rêve de Nation Marcheur.

Il a découvert dans l'Obscur une incroyable oasis, contenant des plantes héritées de l'Avant. Il veut faire de ce lieu le refuge de tous les Marcheurs et y implanter une société nouvelle plus égalitaire. Les plantes peuvent assurer la fortune de la communauté. Restait à défendre cet éden contre les convoitises de tous. Les armes devraient y pourvoir. C'est ainsi qu'apprenant le départ du convoi, il a quitté sa retraite pour en prendre le commandement et le détourner.

Comment a-t-il fait ? D'abord, il s'est assuré, grâce à son aura, la complicité de la plupart des Marcheurs du convoi... Mais pas tous, et surtout pas Rusk ! Forcé de tromper ce dernier, il a envoyé en avant-garde un complice pour maquiller une des bornes qui jalonnent le trajet entre Phénice et les stallites jumeaux. Dès lors, le convoi dévié se repérait grâce à de fausses bornes installées par le complice. La caravane a suivi une fausse route sans que nul ne s'en rende compte, jusqu'à l'oasis perdue. Par la suite, le complice n'avait plus qu'à les retirer.

Seulement les Initiés ont mis leur grain de sel dans cette affaire. Monsieur L'Ambre, encore lui, a fouiné comme il est le seul à savoir faire, jusqu'à comprendre que la marchandise du convoi pouvait être déterminante dans le conflit entre Istan & Nople. Mais il n'a pas réussi à deviner auquel des deux stallites jumeaux la cargaison allait profiter. Or, les Initiés ont récemment pris parti (mais c'est là une autre histoire). Conséquence : un Initié s'est infiltré dans le convoi! Précaution supplémentaire : il a pris avec lui de la semence, et a normalement du en jeter le long du trajet... Ce sillage, si les graines ont éclos, doit donc conduire tout droit à Fahar Drunsen...

C'est ce que vont faire les personnages joueurs, en découvrant à leur tour l'idyllique sanctuaire aux inestimables plantes depuis longtemps éradiquées de la planète. Mais de bien sombres maraudeurs pourraient eux aussi suivre la piste... Le vrai danger est plus insidieux : en pénétrant dans ce monde perdu, tout cette racaille ne va-t-elle pas contaminer l'environnement préservé des germes de l'Obscur

---

PRÉAMBULE PHÉNICIEN

Un recrutement

Alors que les joueurs vaquent à leurs occupations phéniciennes, propres à chacune de leurs castes, Virfen, l'homme qui avait opéré le recrutement du fameux convoi, rentre en contact avec eux. Virfen est un ancien Marcheur d'une quarantaine d'années, qui s'est définitivement installé à Phénice il y a trois ans. Marié, il s'occupe maintenant d'organiser au mieux les convois et sert d'interface entre les Marcheurs et les faiseurs. Sa tenue oscille entre celle d'un Marcheur (des bottes solides, des vêtements sombres) et d'un Céleste (une bourse est pendue à ses côtés, il porte un large chapeau de Bâtisseur).

Il dit avoir entendu parler des personnages-joueurs, de l'équipe soudée qu'ils constituent et voudrait leur proposer un travail fort bien payé, en lux brillants et scintillants (ce qui est plutôt rare, bien des affaires étant réglées à coup de troc). La mission : partir sur les traces du convoi disparu entre les deux premières haltes placées sur la route des stallites jumeaux. Il faut retrouver la trace du convoi, de façon à pouvoir dépêcher sur place une équipe plus lourde qui le rapatriera à Phénice ou le conduira du côté d'Istan & Nople. En baissant la voix, Virfen précise que s'ils le retrouvent, nul autre qu'eux ne devra être au courant... La phrase sous-entend bien qu'il faudra se débarrasser des éventuels survivants du premier convoi !

Virfen, comme beaucoup, espère que le convoi a simplement été décimé par des voulpes ou un autre des pièges de l'Obscur. Bref, qu'intact, il attend d'être cueilli. Cela fait maintenant quatre jours que

la nouvelle de la disparition du convoi est arrivée à Phénice. Mais déjà, depuis la première halte du parcours - la Halte Carmine - des Marcheurs avides sont partis à la recherche des disparus. Tous, et Virfen l'a appris aujourd'hui, sont revenus bredouilles. Il pourra arguer, si les PJ se demandent s'il ne vaudrait pas mieux envoyer des Marcheurs plus expérimentés, qu'il a justement besoin de personnes capables d'avoir un autre point de vue que celui des Marcheurs...

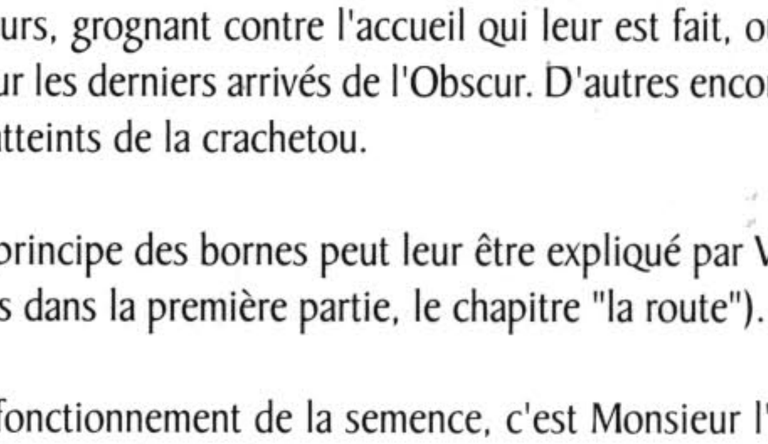
Monsieur L'Ambre !

La vérité est ailleurs : c'est l'inévitable Monsieur L'Ambre qui a conseillé les PJ à Virfen (Monsieur L'Ambre, ou le mentor qui guide les PJ dans leur initiation). Alors que les PJ préparent leurs paquetages dans les Haltes, ou qu'ils traînent dans les tripots de Marcheurs pour en apprendre plus, Monsieur L'Ambre apparaît, mettant la main sur l'épaule d'un des joueurs. "Bonjour, messieurs. Auriez-vous quelques instants à m'accorder dans un recoin plus discret". Un Marcheur de traîne n'hésitera pas à leur lancer : "Méfiez-vous les jeunots, c'est Monsieur l'Embrouille !". Bref, comme d'habitude, les PJ vont devoir composer avec l'irritant bonhomme, surtout, qu'à leur grand dam, il est déjà au courant de leur mission.

Monsieur l'Ambre pour une fois va aller droit au but, bien qu'il dit ignorer ce que contenait les cinq chariots. Mais il va révéler qu'un "ami" à lui (si les PJ sont des Révélés, il peut préciser qu'il s'agit d'un Initié comme eux) était infiltré dans le convoi. Mieux : il a du laisser une trace, grâce à la semence. Le boiteux leur explique le fonctionnement de la semence, et leur remet un de ces chardons séchés, pour qu'ils puissent le moment venu reconnaître la plante.

Pourquoi M. L'Ambre leur dit ça à eux, et pas à Virfen ? Disons que les maisons s'inquiètent de la disparition du convoi, et qu'elles ne voudraient pas qu'il tombe entre n'importe quelles mains. Si cela devait arriver, la consigne est de détruire le chargement. Si les joueurs n'ont pas encore été révélés, M. L'Ambre jouera sur l'ambiguïté, prétextant que le commanditaire est au courant, mais pas Virfen, son intermédiaire. Tout ça doit évidemment rester secret...

Dernier point : Monsieur L'Ambre dit ne pas pouvoir fournir de description de l'homme infiltré dans la caravane! Il y a toutes les chances, qu'une fois de plus, ce précieux et insupportable Monsieur L'Ambre énerve les PJ ! Il se défilera dans une quinte de toux, prétextant qu'il est malade et qu'il lui faut aller se reposer! Les jours suivants, il sera introuvable.



Récapitulons

Voici ce que les joueurs doivent savoir avant de partir. Tout le long du préambule dans le stallite, les personnages joueurs vont recueillir un certain nombre d'informations. La préparation de leur paquetage va les amener à traîner dans les haltes et à croiser des Marcheurs. Au meneur de mettre en scène différentes personnalités de Marcheurs, grognant contre l'accueil qui leur est fait, ou en pleine fête pour les derniers arrivés de l'Obscur. D'autres encore sont malades, atteints de la crachetou.

- Le principe des bornes peut leur être expliqué par Virfen (voir, toujours dans la première partie, le chapitre "la route").

- Le fonctionnement de la semence, c'est Monsieur l'Ambre qui le leur fournit. Il a sur lui un des ces chardons séchés, qu'il confie aux PJ.

- Tout ce qui concerne les préparatifs du convoi peut-être disséminé par le MJ au gré de ces conversations, tout comme les renseignements concernant Rusk et Fahar Drunsen (voir plus avant dans la première partie les textes les décrivants : ils peuvent être entièrement révélés aux personnages). Le meneur de jeu peu aussi distiller les informations dans la Halte Carmine où les PJ feront étape.

- Enfin, au sujet de la guerre entre Istan et Nople, tout est dit page 17 du livret 2 de la boîte de base. Les stallites jumeaux sont loin, et tout ça n'est bien sûr que rumeur.

SUR LES TRACES DU CONVOI PERDU

EN AVANT !

Le moins qu'on puisse dire, c'est que les PJ entament cette aventure avec bien des questions en tête. Qu'y a-t-il dans le convoi ? Pourquoi les Initiés s'y intéressent-ils ? Que s'est-il passé entre les deux étapes ? Y-a-t-il des survivants ? Quel rôle jouent Fahar Drunsen et Rusk dans cette affaire ? Comment reconnaître l'homme infiltré par Monsieur L'Ambre ?

DE PHÉNICE À LA HALTE CARMINE

La première partie du trajet va conduire les joueurs, en quatre ou cinq jours de marche, jusqu'au pont suspendu, sur le territoire du Padre, à l'extrémité du Plateau de Silice (se référer au supplément paru avec l'écran de jeu, et plus particulièrement à la page 21. La situation peut avoir changé si les PJ ont joué le scénario Infiltrés!). Après peut-être un racket et un passage délicat, les PJ vont mettre autant de temps à rejoindre la Halte Carmine. Le meneur de jeu peut placer sur ce chemin toutes les entraves ou les périls qu'il désire, mais difficilement un bourbier : la route est connue, jalonnée des fameuses bornes... Bref, c'est l'occasion de leur faire découvrir la fatigue et les peurs liées à l'Obscur. Dernière précision : les personnages-joueurs ne trouvent pour l'instant aucune trace de la semence.

Note au MJ : Cette première partie du trajet va permettre d'installer un élément essentiel pour la suite de l'aventure : un personnage-joueur (ou deux) doit tomber malade. Une crachetou fera parfaitement l'affaire, inoculée soit par une pluie incessante, soit dès Phénice, dans les haltes, au contact de Marcheurs malades. Bien sûr, cette maladie va mettre un peu de pression sur les joueurs (sur le malade, et sur ses compagnons qui auront à cœur de rester solidaires!). Mais surtout, elle servira une fois les PJ arrivés dans le repère de Fahar Drunsen : elle concrétisera l'idée qu'il ne faut pas introduire de germes dans ce sanctuaire, et elle mettra en évidence la bienfaisance du lieu.

LA HALTE CARMINE

La halte est cachée, à cinq cent mètres environ de la piste. Une borne indique sa présence. C'est une longue bâtisse aux murs épais, partiellement creusée dans le flanc d'une montagne. Il n'y a qu'un rez-de-chaussée et seule une faible lanterne la dénonce. Il faut pour entrer frapper à une solide porte ferrée : un clapet s'ouvre alors, et d'une meurtrière surgit la flèche d'un arc bandé. Bref, il faut montrer patte blanche.

La halte est enfumée, il y a sept ou huit Marcheurs attablés autour du maître des lieux. La présence proche de Phénice fait de ce refuge un des plus agréables de la Roke : il n'en est pas moins rustique, mais la nourriture est chaude, et il y a une salle pour les malades... Le pj souffreteux y dormira. Au MJ de mettre en scène les Marcheurs présents : un s'affaire autour de la carte des périls accrochée au mur, d'autres parlent du fameux convoi. Un routier peut s'improviser conteur. L'ambiance n'est pas (trop !) à la beuverie : tous ont de la route à faire. Les Marcheurs s'en vont vers Phénice : ils demanderont aux PJ comment s'est déroulé leur voyage.

Un homme, tout de noir vêtu, le visage couvert d'une capuche dénote un peu. Il n'est guère bavard de prime abord, et les autres ont l'air de le respecter. Ils n'ont en tout cas aucune envie de lui chercher des noises. Il s'agit d'Esteban Kholer, un influent Horla (cf chapitre "les sectes"). Il est, sans le dire, à la recherche du convoi, et prêtera bien sûr l'oreille quand le tenancier demandera aux PJ leur destination... L'inconnu devrait intriguer les PJ, mais il faudra du temps pour qu'il baisse sa capuche, révélant un visage buriné par le temps. Kholer est bien bâti, et ses muscles saillants trahissent un combattant hors pair. Si on lui demande sa route, Kholer répondra d'un ton sec : "si tu veux vivre longtemps dans l'Obscur, occupe-toi de ta route et jamais de celle des autres."

Si la conversation s'engage, elle prendra un tour surprenant en ces lieux. Kholer reconnaîtra sans mal (s'il y en a un) le Prôneur du

groupe, et c'est avec lui qu'il se mettra à discourir philosophie et théologie! Il se prétendra attaché au débat sur les mystères du monde, et son discours n'a a priori rien de fanatique; il s'agit de spéculations intellectuelles, comme s'il s'amusait à provoquer le Prôneur dans une joute brillante. Il parle de la rédemption comme voie à suivre en lieu et place de la reconstruction... Tout en souriant. Bref, il veut mettre en confiance : il commande pichet sur pichet, décidé à faire parler les joueurs. Et peut-être est-ce eux qui auront l'imprudence d'évoquer le convoi...

DE LA HALTE CARMINE À L'OASIS

Quand les PJ se lèvent le lendemain, tous les Marcheurs présents ont déjà levé le camp. Rien ne leur a été volé, et la nuit semble avoir été un peu bénéfique au pj malade. Avant qu'il ne parte, le tenancier de la halte pourra placer deux mots au sujet de Kholer. "C'est un Horla - il crache par terre - mais aussi un sacré Marcheur, vérole de voulpe ! Il m'a l'air de traîner dans le coin ces derniers temps, je ne sais pas ce qu'il trafique". Et de leur expliquer en quelques mots les dogmes de la secte.

Sur la route, quatre événements majeurs vont se succéder.

• **Les maraudeurs.** A peine ont-ils marché deux heures que six maraudeurs surprennent les PJ à la sortie d'un col. Une dizaine d'autres est en planque non loin de là, avec Esteban Kholer qui ne devrait pas se dévoiler de toute la rencontre. Un combat s'engage avec les cinq premiers maraudeurs, mais Kholer veut en fait tester les PJ. Rapidement, les autres forbans vont entourer le groupe en silence, armés d'espontons, d'armes blanches et de deux ou trois arcs. Cela devrait mettre fin au combat... Les maraudeurs vont essayer de faire prisonniers les PJ et de vider leurs sacs : ils cherchent une carte, ou quelque chose pour les mettre sur la piste du convoi. S'ils mettent la main sur le chardon séché, ils feront comme s'ils ne l'avaient pas vu. Pour la forme, ils voleront des babioles au pj, mais rien qui puisse mettre en péril leur mission. Et puis, ils partiront, non sans avoir molesté une dernière fois les PJ... Bref, cela devrait laisser un goût d'étrange dans les bouches sanguinolentes des PJ.

Note au MJ : les maraudeurs vont à partir de maintenant suivre les PJ de façon extrêmement discrète, en envoyant un pisteur en avant garde. Il se contentera la plupart du temps de suivre leurs traces sans trop les approcher, si ce n'est à de rares occasions durant la nuit. Les PJ pourront alors détecter une présence, mais sans forcément deviner qu'il s'agit d'un homme et non d'un animal... A moins que les PJ ne lui tendent un piège ou rebroussent chemin pour le sur-

ESTEBAN KHOLER

Ce Horla est à la tête d'une quinzaine de maraudeurs installés à quelques kilomètres de la Halte Carmine. Il vont suivre les personnages à leur insu jusqu'à l'oasis. Les forbans ne sont pas tous attachés au dogme Horla, mais ils ont trouvé en Kholer un chef habile qui semble savoir ce qu'il fait. Le premier but de Kholer est mettre la main sur le convoi. Mais quand il se rendra compte de la véritable nature de l'oasis, il n'aura en tête que sa destruction, en accord avec ses convictions.

CAPACITÉS :

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

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Palache , Pistol à rueg
- Communication 3 / Baratin 1, Eloquence 3
- Erudition 2 / Avant 2, Coutumes Maraudeurs 3, Coutumes Marcheurs 2, Coutumes Horlas 4, Régions : Chaudron des Enfers 3, Légendes horlas 3
- Relations 2 / Quartiers : Halte Nord : 2, Halte des Lointains 2, Halte des Ombres 5
- Survie 3 / Obscur 4, Ruines 1, Souterrains 2, Voulpes 4, Rats 5
- Techniques 2

ARMES :	DOMMAGES	DÉFENSE
Palache :	+2	+2
Pistol à rueg :	+4	

prendre. Une fois que les PJ suivront le sillon de semence, Kholer et ses maraudeurs ne prendront plus de risque et se tiendront à une journée de marche environ du groupe.

• **Sortie de piste.** Les PJ doivent encore marcher deux jours avant de voir enfin un chardon de semence. La découverte a lieu un kilomètre avant l'unique borne que le complice de Drunsen a maquillé sur la route (les autres bornes ayant été placées hors du trajet initial). S'ils sont très attentifs, les personnages pourront constater qu'elle n'est pas très bien fixée à son socle terreux. Miracle : à moins d'une dizaine de mètres, hors route, quatre ou cinq chardons font de l'œil aux Marcheurs! Le convoi a ici bifurqué pour une raison mystérieuse... A partir de maintenant, les joueurs vont trouver tous les trois kilomètres environ des petits bosquets chardonneux. Le trajet jusqu'à l'oasis va durer un peu plus de deux jours. Aucune trace du convoi ne subsiste.

• **Le bourbier.** Au MJ de faire son choix parmi les bourbiers qui lui sont proposés dans la partie III. Nous sommes maintenant sortis de la piste, l'Obscur reprend ses droits... Prenez tout de même garde à maintenir une cohérence topographique.

• **Le complice de Drunsen.** C'est un amas de vermines, un nuage de mouches qui va alerter les PJ de la présence d'une charogne : il s'agit du corps déjà bien décomposé du complice de Drunsen, chargé de remettre à sa place la borne authentique et de faire disparaître celles créées pour détourner le convoi. Deux de ses bornes en pierre sont à l'abandon, sur un petit traîneau. Les PJ devraient maintenant avoir compris l'astuce de Drunsen. Au vu d'une ecchymose à la jambe, l'homme a sûrement du mourir de la piqûre d'un scorpion ou d'un serpent.

L'APPROCHE

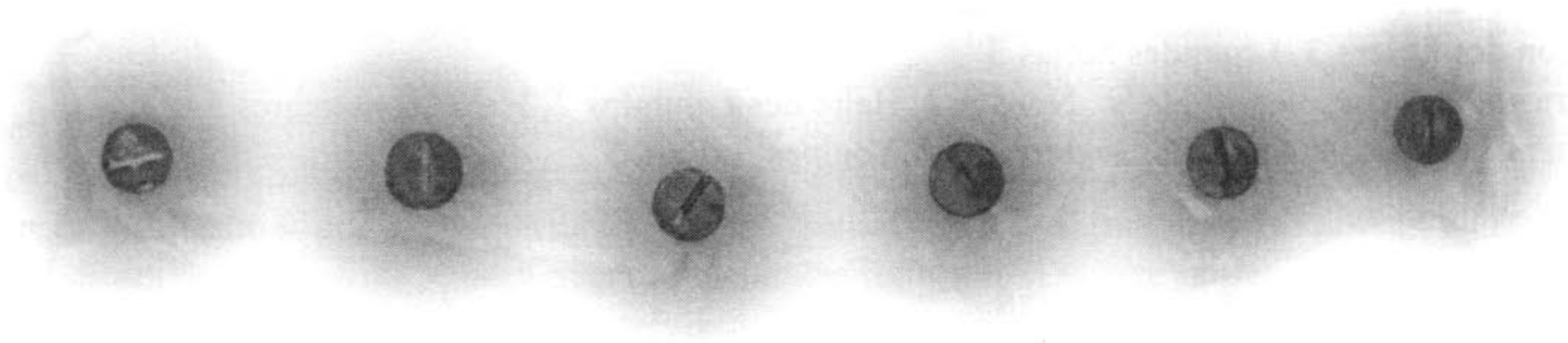
C'est à quelques mètre seulement de l'entrée de l'oasis souterraine, que les PJ vont tomber sur un dernier obstacle : leur piste vient de prendre une allure imprévue. Non que la semence ait disparu, bien au contraire : elle a ici proliféré. C'est un champ de chardons qui se présente aux PJ déboussolés. La présence de l'oasis a été bénéfique à la plante, sa prolifération "effaçant" pour ainsi dire la route à suivre. N'importe quel chardon à plusieurs kilomètres à la ronde peut maintenant être une pousse sauvage sans rapport avec le semeur.

Plusieurs possibilités s'offrent maintenant au MJ pour établir le contact entre les PJ et les renégats, alors qu'ils se trouvent à quelques mètres les uns des autres... Les PJ sont en effet au-dessus de l'oasis! L'entrée est dissimulée par plusieurs panneaux de bois recouverts de terre (du bois! La matière est extrêmement rare). L'entrée est juste assez large pour avoir laissé passer les chariots, et est gardée de l'intérieur pas deux Marcheurs armés de fusils et d'armes blanches.

• Les PJ décident de camper non loin du champ de semence, en espérant que les pirates sortent de leur repaire pour partir à la recherche de leur complice et des bornes compromettantes. Le résultat ne se fera pas attendre :dès que les PJ dorment pour la plupart, les Marcheurs arrivent, armés de fusils! Ils sont cinq : ils vont d'abord tenter de surprendre le pj qui fait office de sentinelle, pour faire prisonnier les autres joueurs lors de leur sommeil. S'ils n'y arrivent pas, ils se contenteront de les tenir à distance avec leurs armes. Sans être particulièrement agressifs (il s'agit de Marcheurs, pas de maraudeurs), ils questionneront rapidement les aventuriers avant de leur intimer l'ordre de les accompagner jusqu'à l'oasis. A l'inverse, si les PJ mettent hors de nuire les Marcheurs, ces derniers les conduiront à l'entrée. Mais ce n'est que reculer d'un temps, pour mieux sauter dans le piège.

• Grâce à leur acuité, au hasard, ou parce qu'ils ont pris le temps d'être à l'écoute de l'Obscur, les PJ détectent un brouhaha lointain qui pourrait ressembler à des voix étouffées. Ils vont ainsi découvrir l'entrée de l'oasis. Il y a fort à parier qu'ils vont alors tenter de s'immiscer dans le repère. Mais l'entrée est gardée et les PJ qui ouvrent la marche vont se retrouver avec deux canons de fusil collés contre leurs fronts. S'ils se débattent, une mort certaine ou une vilaine blessure à la tête les attendent. Si les autres PJ fuient, Drunsen et ses hommes sortiront, menaçant de tuer les prisonniers s'ils ne rendent pas de suite.

• Dernière entrée possible, plus magistrale : une partie de la voûte s'effondre, et les PJ se retrouvent après une chute de plusieurs mètres au milieu des renégats!



L'Oasis Miracle

PREMIERE JOURNEE

Nez à nez

Voilà les joueurs face à face avec Drunsen et à sa vingtaine de Marcheurs, qui entourent rapidement les PJ. Le rapport de force est d'évidence en leur défaveur, surtout que les Marcheurs ont puisé des armes à feu dans les coffres (rappelons qu'elles sont rares). Les lumières fluctuantes donnent à la scène l'allure d'un mauvais rêve, surtout que Drunsen se dresse face à eux derrière son masque de plumes bleues électriques. Jamais les PJ n'en ont vues de semblables. La lumière bien sûr va étonner les joueurs, mais bien moins que la profusion de plantes désordonnées. Les PJ n'ont dans leur vie contemplé que des jardins... S'ils repèrent rapidement les lieux, ils pourront compter une vingtaine d'hommes - et parmi eux ils reconnaîtront peut-être Rusk. Ils verront les cinq chariots ainsi que les cinq urs au repos sur une herbe qui semble les ravir. Quatre coffres, dont trois fermés sont visibles : il en manque donc un. De même le voulpe qui accompagne la légende de Drunsen est invisible... S'il existe (le MJ ne doit préciser ce détail que si les joueurs s'en inquiètent : le voulpe est dans la seconde salle, et les PJ en ignorent encore l'existence). Un bivouac est installé au milieu de la grotte.

L'interrogatoire

Drunsen demande aux PJ de déposer les armes. L' "ogre" de la Roke va osciller tout le long de l'interrogatoire entre plusieurs rôles. Il va jouer de sa carrure, de sa prestance pour effrayer les personnages, mais il n'est pas un tyran. Il s'amusera de l'air de novices qu'ont les PJ : on sent bien qu'ils ne sont pas très habitués à la marche, et leurs plaies l'indiquent sûrement. Il veut avant tout savoir comment ils sont arrivés jusqu'ici : il n'hésitera pas à les menacer de toutes les morts pour qu'ils parlent, mais sans passer aux actes. Les joueurs vont devoir réfléchir vite, sans pouvoir se concerter.

Faire croire à Drunsen qu'ils se sont perdus et qu'ils arrivent ici par hasard est un peu gros, mais le Marcheur à son rêve en tête, et il espère faire des PJ de nouvelles recrues. Mais Drunsen n'est quand même pas né de la dernière pluie : la vérité le satisfera amplement, si les PJ lui avouent qu'ils sont de simples chasseurs de convois, chargés de le retrouver... Mais comment ? Là, les joueurs doivent être inventifs s'ils veulent cacher la présence d'un traître dans l'équipée de Drunsen. Surtout que l'un des PJ porte sûrement encore sur lui le chardon séché que lui a confié M. L'Ambre : une simple fouille les dénoncera.

Découverte du traitre

Il se peut donc que Drunsen découvre maintenant qui l'a trahi. Il voudra bien croire les PJ s'ils lui disent ignorer de qui il s'agit (le Marcheur connaît les us de l'Obscur). A moins que ceux-ci n'accusent un Marcheur au hasard. Premier cas : c'est un vieil ami de Drunsen. Ce dernier éclate de rire. Second cas, le hasard se fait pervers, et le MJ peut faire tomber l'anathème sur... l'Initié! Les PJ en découvrent le nom : Erskin Baltok. Celui-ci a dans son paquetage le sac de semence, qui a de surcroît germé et étrangement fleuri, ce qui n'arrive jamais dans l'Obscur.

Une simple fouille de tout le bivouac ordonné par Drunsen (ou proposé par Rusk), peut trahir l'Initié. Drunsen entrera dans une rage folle, autant liée à la trahison qu'à l'idée qu'un imbécile ait pu introduire dans son paradis des plantes parasites!

Autre possibilité : apprenant le coup de la semence, Drunsen se retourne vers Rusk, et l'accuse (les PJ, le reconnaissant, peuvent le faire aussi). Rusk, sourire en coin, nie, mais sans grande conviction : "crois ce que tu veux, Drunsen, ce coup-ci je n'y suis pour rien - Mais qui mieux que toi aurais pu le faire, vieille crapule!". Les deux légendes ont l'air amusé de leur confrontation, ils y mettent un ton des plus ludiques. Rusk proposera alors qu'on fouille les paquetages...

LA DOUBLE CAVERNE

L'oasis est constituée de deux cavernes superposées l'une à l'autre, ou plutôt encastrées l'une sous l'autre, comme si un glissement de terrain avait séparé les deux salles. La première fait bien deux mille mètres carrés, et la seconde le double. Un tiers de l'espace de cette dernière est occupée par un lac. La voûte de la première salle culmine a environ huit mètres, celle de la seconde a plus de quinze mètres. On passe de l'une à l'autre grâce à une faille a priori imperceptible, dans laquelle un escalier sommaire et glissant à été taillé à la va-vite. Il permet de ne faire passer qu'un homme à la fois.

Le plus étonnant en ce lieu est l'origine de la lumière : les cavernes sont nimbées d'aurores boréales sans cesse en mouvement. Elles balayent l'endroit dans une danse kaléidoscopique. Le spectacle est saisissant, merveilleux. Tout semble en permanence mobile, les ombres virevoltant autour de chaque personne en un ballet incessant. L'effet s'amplifie encore dans la seconde salle. Ce n'est pas sans troubler la perception de l'espace : la vision est hachée, soumise à un effet stroboscopique qui va considérablement gêner les PJ dans leurs déplacements (ils vont avoir vite fait de se prendre les pieds dans tout ce qui bouge) et surtout lors des combats, puisque les actions de leurs adversaires - mais les leurs aussi - se déroulent dans un "faux ralenti".

L'effet stroboscopique : *En terme de règles, le MJ appliquera une perte automatique de 1dé de combat pour tous les affrontements ayant lieu à l'intérieur de la seconde salle de l'Oasis, aussi bien pour les PJ que pour les PNJ. De plus, tous les tests ayant lieu dans l'Oasis, pour la première comme pour la seconde salle, subissent un malus de 1 réussite (supplémentaire requise).*

L'origine du phénomène. Nous sommes ici dans le sépulcre d'un Runka décédé. Il s'est éteint, enfoui des dizaines de mètres sous la caverne, il y a plus de trois siècles, au lendemain de l'Apocalypse (a moins qu'il n'ai fait que se reposer ici quelques heures). Les Runkas répondent à des lois physiques étranges, incompréhensibles pour les hommes. Les émanations de lumières sont les dernières traces de vie (ou de son passage) qu'a laissé le Runka. Il a fallu trois siècles pour qu'elles parviennent jusqu'aux cavernes, un peu comme la lumière d'une étoile s'éteint bien après la disparition de celle-ci. Le runka appartenait au stellaire Beltegeuse, ce qui explique l'incroyable fertilité des lieux.
Les cavernes sont de véritables oasis : des arbres, de l'herbe, des plantes par milliers se sont épanouies en ces lieux, surtout dans la seconde salle. Les fruits sont innombrables, orangers, figuiers disputent l'espace dans le chaos de la nature à des fougères, des mûriers et à mille autres merveilles... Le lac miroite cette forêt primaire nimbée des évanescentes lumières. Des papillons, des abeilles, quelques colibris animent les lieux de leurs graciles mouvements... Oiseaux qu'on ne trouve que dans la seconde salle (c'est de là que proviennent les plumes du masque de Drunsen).

Résumons : si les PJ s'en sont bien sortis, le traître n'est pas découvert. S'il l'est, il est simplement attaché, mais pas maltraité. Au moins, les PJ l'ont rapidement identifié! Si Rusk est accusé, lui ne sera pas attaché, par égard. L'Initié peut désormais être découvert à tout moment, via le chardon et son étrange floraison, soit par les hommes de Drunsen, soit seulement par les PJ.

Sur ce, Drunsen prévient les PJ : "vous êtes désormais mes hôtes. Nous allons festoyer en votre honneur, et ouvrir un fût (et une holà des Marcheurs !). Je me vois obligé de vous priver de vos armes, mais soyez les bienvenus". C'est une liberté surveillée qui attend les PJ : la garde à l'entrée de la grotte est doublée, quatre hommes vont la surveiller en permanence, guettant autant l'intérieur que l'extérieur. D'évidence, un petit Marcheur au visage chafouin, Arkos, est chargé de garder en permanence l'œil sur eux.

Les hommes de Drunsen

Voici quelques unes des figures regroupées autour de Drunsen. Libre au meneur d'en créer d'autres ou de puiser dans ceux présentés le long du supplément.

Arkos. Pas très grand mais robuste, Arkos à l'air teigneux et tenace. Il va coller aux bottes des PJ ou tenter d'écouter leurs conversations de façon plus discrète.

Rhonngard. C'est une grande gueule sympathique, mais rude, qui va prendre les PJ à la bonne. Il est le cuistot du convoi, et un vieux compagnon de marche de Drunsen.

Erskin Baltok. C'est l'Initié dépêché par les maisons. Il a l'air très fatigué, et a parfois dans le regard comme un peu de panique (c'est du aux rêves et aux hallucinations qu'il subit - voir plus bas). Il émane néanmoins de lui une conviction et une force sans aucun doute dues à son initiation.

La massue. C'est un grand Marcheur - il mesure plus de deux mètres - taciturne et capable d'imposer le silence autour de lui d'un seul regard.

Zita. C'est une marcheuse d'un peu plus de trente ans, aux traits berbères, fidèle à Drunsen mais elle a néanmoins cédé aux charmes du troublant Rusk.

Le banquet

Le banquet est invraisemblable, tant des saveurs inconnues s'y bousculent. La fraîcheur des fruits gorgés d'eau est stupéfiante, les palais sont à une fête unique, et chaque bouchée est une révélation. Rhonngard, le cuistot du convoi, s'en sort à merveille pour mitonner ses plats, et Drunsen ne tarit pas de louanges à son égard. Drunsen! Le fascinant Fahar Drunsen. Avec ce banquet, il veut se mettre les PJ dans la poche, les séduire. Il ira jusqu'à enlever son masque en preuve de confiance. Il va leur raconter son rêve, le rêve d'une nation Marcheur qui va s'installer ici, grâce aux armes du convoi (révélation est faite du contenu, si les PJ ne l'avaient pas encore deviné). Dans son stallite, "tous seront traités d'égal à égal, les richesses seront partagées, la suffisance des Célestes rabattue, et leurs injustices

terminées. C'est ici que renaît Sombre-Terre ! Et la nouvelle société va contaminer tous les stallites pour unir enfin les hommes contre les ténèbres. Le paradis perdu, voilà ce que j'ai trouvé. Bientôt d'autres Marcheurs vont nous rejoindre..."

Le temps du banquet, les PJ vont aussi avoir le droit à des soins. Celui touché par la crachetou va avoir le droit à des attentions toutes particulières "Va jouer dans les halos de lumière, tu iras vite beaucoup mieux". Et effectivement, une légère rémission se fait sentir... (D'ici la fin de cette aventure, le pj atteint pourra se considérer sur la voie de la guérison). A moins qu'elle ne soit due à l'alcool, qui fait s'évaporer les souffrances. Toute la bande de Drunsen ne se prive pas de boire, et beaucoup sont déjà saouls. Erskin Baltok boit peu (s'il n'est pas attaché après avoir été découvert), tout comme Rusk, qui s'amuse à contredire de temps à autre Drunsen. "Utopie que tout cela, tout ce que la Roke compte de maraudeurs va te tomber dessus. Après, c'est de Phénice qu'ils enverront des troupes...". Drunsen n'en démord pas, et semble sûr de son coup.

Bref, les PJ commencent à comprendre les enjeux de cette histoire, et l'immense fortune que représente chacune des plantes sauvegardées ici. Chaque plant, chaque greffe vaut son pesant de lux, et il y a surtout de quoi assurer l'autarcie d'un petit stallite. Les PJ doivent-ils trahir les Maisons et rallier la cause de Drunsen ? Qu'en dit Erskin Baltok, l'Initié, s'ils ont découvert son identité ? S'ils se sont rendus compte de la présence des Horlas, doivent-ils en parler à Drunsen?

LA NUIT

Etat des lieux

Le repas est fini et la plupart des Marcheurs sont fins saouls. Certains continuent à boire, d'autres se sont déjà endormis. Seuls les quatre hommes à l'entrée sont à peu près à jeun. Mais la grotte est si grande qu'ils sont assez loin du bivouac. La vingtaine d'hommes n'occupe guère tout l'espace de la caverne, loin de là. C'est ce qui va laisser une assez grande liberté aux PJ, s'ils sont entrés dans le jeu de Drunsen en feignant d'adhérer à sa cause. Le prestigieux Marcheur les a salués et a disparu (il est dans la seconde salle qu'il a rejoint sans que les joueurs n'aient pu en apercevoir l'entrée).

Ils peuvent donc sans problème se réunir pour se concerter. Nul n'aura à cœur de les priver d'une balade digestive en ces lieux idylliques. Ils pourront aussi discuter avec Rusk, ou tenter de rencontrer l'Initié (même s'il est attaché). Arkos débarquera seulement au bout de quelques minutes pour leur dire de déguerpir, et tentera à plusieurs reprises de les épier, cachés dans de hautes herbes (il y arrivera si les PJ ne prennent garde). C'est lui le principal obstacle : il a déjà pas mal bu, et peut-être faut-il continuer à l'enivrer ou organiser une diversion. Il y a de toute façon moyen de s'esquiver facilement, en profitant de l'intermittence des lumières. Attention : s'ils se débarrassent un temps d'Arkos, cela ne veut pas dire que ce dernier ne peut réapparaître à tout moment...



• **Note au MJ :** le scénario est désormais soumis à un rythme assez soutenu, la nuit allant apporter son quota de révélations. Les événements peuvent s'enchaîner suffisamment vite pour conclure l'histoire dès le lendemain. Le meneur de jeu peut bien sûr ralentir le déroulement de l'action, pour s'adapter au rythme des joueurs. Les cinq paragraphes qui suivent (les coffres, l'Initié, Rusk, la seconde salle, les rêves) décrivent des événements qui vont se dérouler dans un ordre décidé par le MJ et l'action des joueurs.

Les coffres

Les quatre coffres sont fermés à clef, par de solides serrures. Même avec les armes à feu, il faudrait s'y reprendre cinq ou six fois avant de faire céder les cadenas. Il en manque donc un (il est dans la seconde salle). Bien que lourds, les coffres peuvent être remis sur les chariots par quatre hommes bien décidés.

Erskin Baltok, l'Initié

A ce moment du scénario, Baltok a-t-il été découvert par les PJ ou/et par Drunsen, trahi par la semence ? Si ce n'est encore fait, les PJ ont trois moyens de le démasquer. 1) Ils découvrent les chardons fleuris qui se sont échappés de son sac. 2) Ils le voient s'agiter dans son sommeil, en proie à des rêves étranges (voir ci-dessous) qui touchent particulièrement les approchés et les révélés. Une fois que cela leur sera arrivé, ils feront facilement le recoupement. 3) Erskin peut se découvrir auprès des PJ, le nom de M. L'Ambre servant de mot de passe.

On l'a vu, même s'il est attaché, lors de la nuit, les PJ pourront lui parler en esquivant Arkos. La position de Baltok est très claire. Drunsen, grâce aux armes et à son charisme, peut réussir son coup, ce qui va à l'encontre des intérêt des Maisons. "Ce lieu est magique. La puissance des lumières y soufflent et il faut à tout prix que les Initiés s'en emparent". Il faut soit que l'un des PJ - ou lui même - arrive à s'enfuir pour rejoindre Phénice, soit mettre à bas tout de suite Drunsen, pourquoi pas en l'assassinant! Il est bien sûr hors de question de lui révéler quoi que ce soit sur les maisons et l'initiation... Bref, il faut mettre un plan sur pied pour stopper le Marcheur dans son ascension.

Rusk

Rusk est fidèle à sa légende : roublard et indépendant, il émane de lui une vraie force, un concentré de ruse et d'astuce. Evidemment, il n'a qu'une envie, mettre les bouts, si possible avec une partie du convoi. Trois des coffres le satisferaient pleinement, et il voit dans les PJ l'occasion de faire fortune en abandonnant Drunsen au naufrage de son rêve. Il va tester les PJ : à eux d'essayer de le berner, surtout qu'il a entre les mains la clef de son succès, ou plutôt... les clefs des quatre coffres présents dans la salle! Grâce à elles, il dispose d'armes et d'explosifs. Drunsen ne s'est pas encore rendu compte qu'elles lui avaient été subtilisées. Bref, là encore, il faut échafauder un plan. Comment charger discrètement les chariots et atteler les urs ? Pourquoi ne pas prendre des otages ? Ou , bien plus futé, prendre toute la grotte en otage grâce aux explosifs ?

L'association avec Rusk peut donc s'avérer très fructueuse, sauf qu'il est plus malin que les PJ, même s'il les croit simples chasseurs de convois. Il a besoin d'eux (surtout une fois dans l'Obscur), mais sa confiance n'est que modérée. Résultat : les armes qu'il confiera ne seront pas forcément chargées. Il gardera les projectiles ou les mèches des explosifs sur lui jusqu'à la dernière minute. Pire : il peut très bien avoir bouché un canon. L'arme risque d'exploser au visage du pj. Détail que Rusk ne compte révéler qu'au moment opportun... Il pourra toujours bluffer avec cet argument.

La seconde salle

Trois détails peuvent permettre aux PJ de comprendre qu'il existe une seconde salle. Tout d'abord, il y a l'absence du voulpe de Drunsen. On le disait toujours vivant lors de son passage à Phénice. Ensuite, il y a le fameux masque de plumes, provenant des oiseaux de la seconde caverne. Enfin, c'est le plus évident, Drunsen est introuvable dans la première salle, mais il est vrai qu'elle est vaste.

Si les PJ se mettent à chercher, ils pourront trouver la faille, puis l'escalier qui mène à la seconde salle. Dans l'escalier, ils trouveront les habits de Drunsen (Celui-ci les a laissés là pour éviter d'introduire des germes dans le paradis perdu). Une fois dans la seconde salle, il se retrouveront nez à nez avec le voulpe. Qui, s'il n'est plus tout jeune, reste très dangereux surtout si les PJ n'ont pas retrouvé d'armes! Au moindre brouhaha, c'est Drunsen lui-même qui débarquera, nu, en vociférant contre les PJ. "Rebroussez chemin tout de suite avant qu'il ne soit trop tard. Hors de là, imbéciles. Les germes, les germes, vous allez tout contaminer ! Sortez, vérole ! Sortez !". Drunsen est furieux. Il menacera les PJ de lâcher son voulpe sur eux s'ils ne sortent, ou pourra brandir un tromblon. Le cinquième coffre, est là, fermé. Drunsen a cette unique clef autour du coup. Si les PJ obtempèrent, Drunsen n'évoquera pas l'incident le lendemain. Il maudira par contre Arkos et toute sa descendance de mille anathèmes.

Reves et hallucinations

La nuit va également être rythmée par des rêves ou des hallucinations (notamment si les PJ dorment peu). Ils sont, du fait de leurs initiations, réceptifs à l'ancienne puissance du Runka. Ils peuvent en rêve ou en "vrai", voir tout à coup une plante grandir à toute vitesse, au point d'étouffer dans sa croissance le pj prisonnier des racines ou des branchages. Ils peuvent croire apercevoir Drunsen nimbé d'une lumière quasi divine... Ces rêves sont tous individuels, et s'il s'agit d'hallucinations, elles ont l'avantage de pouvoir troubler les combats, ou faire basculer à tout moment une situation qui était à l'avantage des PJ. Le MJ doit utiliser les images qui ont pu marquer les PJ : s'ils sont allés dans la seconde salle, l'image du voulpe ou de Drunsen en fureur peuvent se transformer facilement en cauchemar. Ils peuvent ouvrir les coffres et y voir des centaines de serpents plutôt que des armes etc. (les images ne proviennent pas du Runka, mais de l'inconscient des PJ).

Le Runka était du stellaire Beltégeuse : ces visions sont donc placées sous le signe de la fertilité. N'hésitez pas jouer aussi des intermittences lumineuses pour glisser des apparitions fugitives, suffisamment incroyables pour ne pas trop troubler les joueurs.

DEUXIEME JOURNEE

Le temps du choix

A ce niveau là du scénario, bien clairvoyant celui qui peut dire quelle option auront choisi les joueurs et quel plan ils ont échafaudé. Seule différence de taille : la vigilance des Marcheurs s'est considérablement accrue par rapport à la liberté dont ils ont bénéficié toute la nuit. Il va leur falloir jouer beaucoup plus serré pour mener à bien leur projet.

Tout est maintenant possible : les PJ peuvent avoir prévu de trahir Rusk, de libérer Baltok, d'assassiner Drunsen, de voler les coffres, de placer des charges explosives... A eux de régler les détails, et au MJ de voir la faisabilité de leur plan... Ou de les orienter. L'utilisation des explosifs est sûrement la meilleure idée pour établir un rapport de force équilibré et exercer un chantage propre à éviter les effusions de sang. Drunsen n'est pas un fanatique ni le méchant de l'histoire...

Pour le MJ, le meilleur moyen de gérer le chaos qui ne devrait pas tarder à survenir, c'est de garder en tête les motivations de chacun.

- **Fahar Drunsen.** Pour lui, le plus grand trésor c'est la flore de l'oasis. Face à Rusk lui dérobant quelques armes, il ne bronchera pas si Rusk lui promet un silence total (s'il ne peut pas l'arrêter, bien sûr). Face à des explosifs placés dans la grotte, il tentera de raisonner les PJ ou Rusk, en leur disant qu'ils ne peuvent détruire un tel trésor. "Ce lieu peut sauver des milliers de vie! C'est la vie elle-même qui s'y terre. On peut changer le visage de Sombre Terre". L'argument est valable, et Drunsen ne voudra croire en la menace. Il prendra les risques conséquents.
- **Rusk.** Il ne démord pas de son objectif premier : les armes. Il se considère généreux en laissant à Drunsen un magot (les plantes) que lui n'aurait la force de gérer. Trop de contraintes. Il n'a que peu confiance en les joueurs, et si la situation tourne mal, il pensera avant tout à fuir.
- **Esrkin Baltok.** L'Initié va avoir la fâcheuse tendance à donner des ordres aux joueurs... Pas sûr que se soit la meilleure méthode. Son objectif : préserver l'endroit, se débrouiller pour que nul ne puisse s'en emparer définitivement avant que les Maisons n'aient été mises au courant. Donc : il lui faut déstabiliser ou éliminer Drunsen et faire en sorte qu'aucun Marcheur ne s'échappe avec le secret. Par contre, si l'oasis est menacée, il fera cause commune avec Drunsen.
- **Arkos.** Il est bien décidé à ne pas quitter d'un pouce les aventuriers.
- **Les Marcheurs.** Ils sont fidèles à Drunsen, mais au fil des retournements de situation, certains pourront se rallier à Rusk sans trop de remords. D'autres sont prêts à mourir pour Drunsen.

Voilà : il ne faut reste plus qu'à laisser les actes s'enchaîner, jusqu'à ce que l'une des forces en présence prenne le dessus. Sauf que tout à coup, Esteban Kholer va intervenir dans l'imbroglio !

Des coups de feu !

La détonation vient de l'entrée (si les quatre gardiens sont encore en place). Les maraudeurs d'Esteban Kholer viennent de pénétrer dans l'oasis au cri de "Horla!". Kholer vient pour récupérer le convoi, mais au vu de la grotte miraculée, il n'aura qu'un mot à la bouche : rédemption. Le Horla veut faire disparaître à jamais l'oasis! Le dispositif d'explosifs qu'auront peut-être mis en place les PJ avec Rusk devient maintenant un danger pour tous!

Le combat

Le combat qui va suivre risque d'être très complexe à gérer pour le MJ. La bataille est rude, les maraudeurs arrivent à s'emparer d'armes à feu, et dans la lumière vacillante, il n'est pas aisé de les distinguer des Marcheurs. Le chaos peut-être bien pire : contre qui, au moment où les Horlas sont arrivés, les PJ luttaient ? Face aux maraudeurs, tous vont-ils faire cause commune ou chacun va-t-il essayer de tirer son épingle du jeu ? C'est l'occasion de faire encore douter les joueurs : Fahar Drunsen prend la défense de tous face aux Horlas, et n'hésitera pas à sauver la vie d'un des joueurs même si ce dernier le menaçait quelques secondes auparavant. Rusk, lui, refusera d'ouvrir les coffres avec lesquels il veut se carapater

Le MJ a tout intérêt à placer quelques maraudeurs bien concrets en face de chaque pj. Ils auront a les éliminer avant de pouvoir avoir une vue d'ensemble. Du combat doit vraiment surgir une impression de chaos , de confusion : l'ombre qui se dirige vers tel pj, est-ce un ami, un ennemi ? Les aurores boréales, avec l'entrée des Horlas semblent prises de folie, et des hallucinations pourraient bien resurgir si, par exemple, un pj a fait une nuit blanche. Bref, c'est un sacré bordel (!), d'où émergent quelques visages connus (Rusk en train de fuir, Drunsen sauvant la vie à quelqu'un etc., Kholer cherchant à tous prix à allumer les explosifs, d'autres PNJ mis en place tombant sous les coups des maraudeurs etc.). Seule la mort d'Esteban Kholer peut ramener l'ordre, et entraîner la perte des derniers maraudeurs encore en vie. Le combat aura fait de très nombreux morts, ce qui va simplifier le dénouement du scénario puisque les PJ sont maintenant en position de force.

Au final

Le meneur de jeu a eu la possibilité de retourner des dizaines de fois la situation à l'avantage ou au désavantage de chacun. Exercice difficile puisqu'il lui faut sans cesse improviser, sans que les joueurs ne se sentent floués... Au final, où en sommes-nous ?

La grotte a pu disparaître : la moindre explosion fait vaciller le fragile équilibre de l'oasis. La première voûte s'effondre, laissant la pre-

mière salle à ciel ouvert, condamnée. Si la charge est au sol, c'est sur la seconde salle que s'écroule le champ de bataille... Même s'ils se sortent des décombres, les PJ ont face à eux une perte incommensurable.

Si Drunsen est mort, et si certains Marcheurs ont survécu, la mort du légendaire Marcheur leur sera imputée. C'est peu dire qu'ils viennent de se faire une mauvaise réputation.

Si c'est Erskin Baltok qui a survécu, il faut espérer que son rapport aux Maisons sera en la faveur des PJ. Solaar fasse qu'ils aient choisis le long de cette aventure les bonnes options!

Mais peut-être que la grotte a été préservée ? Peut-être qu'avec les survivants une entente va pouvoir se faire pour confier ce trésor vivant aux Maisons ? Peut-être qu'un stallite va naître ici, et qu'on pourra y croiser une stèle rendant hommage aux joueurs ? De nouvelles aventures peuvent en découler : il faut retourner à Phénice, il faut organiser une colonie ! Le prestige des joueurs, en Phénice et au sein des Maisons peut considérablement s'accroître. Il ne leur restera plus qu'à propager des contre rumeurs pour modérer leur rôle dans l'échec de la nation Marcheur.

A moins qu'ils n'aient rejoint celle-ci ! Le meneur de jeu n'a plus qu'à leur envoyer Monsieur L'Ambre pour les ramener dans le droit chemin, et renverser la fragile et utopique communauté...

Seul petit problème : l'Obscur rampe, et dans les deux derniers cas, les plantes commencent à présenter d'inquiétant symptômes. Les parasites passent à l'attaque...

FIN

RENVOI AUX PAGES DU SUPPLÉMENT À CONSULTER :

- Fahar Drunsen p. 18
- Rusk p. 20
- Les Horlas p. 25
- La route & la semence p. 14
- La crachetou p. 49
- Les réseaux des Initiés p. 28
- les bourbiers p. 61

LES MARCHEURS COMPAGNONS DE DRUNSEN

STATUT : 3 (ROUTARD)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 1
- FORCE 3 / PORTER 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 1
- RÉSISTANCE 3 / ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 1
- SENS 2 / S'ORIENTER 1
- TREMPE 3 / MOTIVER 1, RÉSISTER 2, SURMONTER 2

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Esponton 2, Falchion 2, Katar 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3
- ERUDITION 2 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 5, Régions : Chaudron des Enfers 4
- RELATIONS 2 / Quartiers : Halte Nord : 2, Halte des Lointains 3, Halte des Ombres 1
- SURVIE 4 / Stallite 1, Obscur 3, Ruines 2, Montagnes 2, Marais 1, Yacks 3, Voulpes 2
- TECHNIQUES 2 / Métal 2, Lumière 1

ARMES :	DOMMAGE	DEFENSE
Esponton (2M) :	+2	+2
ou		
Falchion :	+ 3	+ 1
ou		
Katar :	+2	+1

LES MARAUDEURS D'ESTEBAN KHOLER

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 2, GRIMPER 1
- FORCE 3 / FORCER 2
- HARGNE 3 / AGRESSER 2, SURPRENDRE 1
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 2 / RÉGÉNÉRER 3
- SENS 3 / OBSERVER 2, SURVEILLER 2
- TREMPE 2

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Hache 2
- COMMUNICATION 1 / Baratin 2, Marchandage 2
- ERUDITION 1 / Coutumes Maraudeurs 3, Coutumes Horlas 2, Régions : Chaudron des Enfers 2, Légendes horlas 1
- RELATIONS 1 / Quartiers : Halte Nord : 1, Halte des Lointains 1, Halte des Ombres 3
- SURVIE 3 / Obscur 3, Ruines 3, Souterrains 3, Voulpes 3, Rats 3
- TECHNIQUES 2

ARMES :	DOMMAGE
Hache :	+3



EPITAPHE

AUX MORTS EN MARCHE

A vous qui avez ourdi ces paysages fracturés pour dresser
des hardes de ce sombre monde une géographie tourmentée

Des courts chemins de vos destins tombés en lambeaux
sont nées des cartes où les routes ont pour amers vos oripeaux

Signés de votre sang ces tracés nous offrent un monde

Aux disparus en l'Obscur, tombés sous le poids de notre Rédemption
morts de s'être plongés dans l'asphyxie d'une nuit ancrée en écharde

Aux morts en Marche : vos dévotions attisent une farandole spectrale
que cette procession ne vacille et augure de la résurrection des aveugles

(Epitaphe phénicienne gravée sur la stèle
d'une fumerolle de la première Marche).

DARK EARTH®

Le jeu de rôle

Par Léonidas Vesperini et Régis Jaulin

" Une nuit ou l'autre, Marcheur tu deviendras... "

Pour la plupart des Célestes, l'Obscur est une vaste terre monotone et mortelle, mais pour tous ceux qui l'ont traversé, c'est un lieu crucial pour l'avenir de Sombre-Terre. Certains ont même décidé courageusement de dédier une grande partie de leur vie à l'exploration et au voyage dans l'Obscur. Ces héros, ces soldats de goudron, ces porteurs de lumière sont nommés Marcheurs.

Sans eux, l'humanité serait depuis longtemps retournée à l'état de poussière.

Dans ce supplément nous vous proposons de découvrir tous les secrets de la Marche et des Marcheurs, ainsi que les terribles endroits de l'Obscur qu'ils traversent.

Ainsi, quand vos personnages quitteront leur nid douillet pour les froideurs de l'Obscur, vous serez capable de monter une expédition, de détailler l'ensemble des dangers plus ou moins mortels de l'Obscur (comme les " bourbiers ") et pourrez mettre à disposition des Marcheurs en péril des havres et autres lieux de protection.

Grâce à la description exhaustive et haute en couleurs de leurs rites et coutumes, de leurs héros, de leurs groupes et de leurs mythes, les joueurs pourront très facilement se mettre dans la peau des Marcheurs. Attention, ils ne sont pas exactement ce que vous pouviez croire...

Enfin, le long scénario qui conclut le supplément entraînera vos personnages dans une dangereuse mission, au coeur même des préoccupations fondamentales des Marcheurs. Comment résoudront-ils le terrible dilemme qui se pose à eux ?

Jusqu'à maintenant, vous ne connaissiez que la Lumière de Dark Earth, voici l'Ombre.

Bonne Marche.

MultiSim

125 FF

ISBN 2-909934-70-5

kabuto