LA MALÉDICTION



SECONDE ÉDITION



DARK EARTH II

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE DE DARK EARTH
GUILLAUME LE PENNEC

BACKGROUND
BENOÎT ATTINOST, JULIEN BLONDEL
DAVID « KOBAL » GIRARDEY, TRISTAN LHOMME

SCÉNARIOS
GEOFFREY PICARD (COMME DES MOUCHES)
MARC PAGANOTTO (ENQUÊTE DE ROUTINE)

CHARGÉ DE GAMME
LÉONIDAS VESPERINI

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
CHRISTOPHE COSTARD
BERNARD BITTLER
DENIS GRRR

CARTE DE SOMBRE-TERRE
GUILLAUME FOURNIER ET LORD KHONY

COUVERTURE
DIDIER GRAFFET

CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE
CYRILLE DAUJEAN

CORRECTION
CÉCILE COUVE

MAQUETTE
PATRICK MALLET

DIRECTION ÉDITORIALE
FRÉDÉRIC WEIL ET SÉBASTIEN CÉLERIN

FABRICATION
NICOLAS HUTTER

Remerciements

Kobal remercie, pour leur aide involontaire, Bouclier, Brunal, Jiohn Guillian et Patpro.

KALISTO
Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux CEDEX

MULTISIM
32, boulevard de Ménilmontant
75020 Paris
info@multisim.com

2000. Dark Earth „ Kalisto
Dark Earth seconde édition est une co-édition Multisim et Kalisto.
La Vapeur, supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim.

SITES INTERNET : http://www.darkearth.com, http ://www.kalisto.com et http://www.multisim.com
Mailing List Dark Earth : Envoyez un mail vierge à l'adresse : sombre-terre@egroups.com

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 4

Mode d'emploi du supplément 5

I. LES APPLICATIONS DE LA VAPEUR 6

I.1 Les voies terrestres 7
I.2 Les voies maritimes 26
I.3 La conquête des airs 31
I.4 Les stallites, forges de l'avenir 39

II – LES COMPAGNIES 44

2.1 Créer sa propre compagnie 45
2.2 La compagnie de la Nuit-Horizon 47
2.3 La compagnie du Flambeau 53
2.4 La compagnie des Maîtres-Vendeurs 58
2.5 La compagnie Gdanz 64
2.6 La compagnie des semeurs 69
2.7 La compagnie des pacificateurs 75

III – DRÖN, STALLITE DE LA NOUVELLE ÈRE 80

3.1 Histoire du stallite 81
3.2 Les Abords de Drön 82
3.3 La Grand-Place 85
3.4 Les Quartiers des Volants 85
3.5 Les Hauts Perchés 92
3.6 Le Dédale 98
3.7 Le Quartier de la Poudrière 102
3.8 Le Quartier de l'Onde 104

IV - SCÉNARIOS 101

4.1 Comme des mouches 108
4.2 Enquête de routine 120

V – ANNEXES 135

5.1 Dans l'ombre de Mensonge 136
5.2 Bibliographie 141

VI – CARTE DE SOMBRE-TERRE 142

INTRODUCTION

Mes chers collègues, la révolution de la vapeur ne fait que commencer. S'achèvera-t-elle un jour ? J'en doute.

« L'ère du Contact bat son plein. L'humanité redécouvre son héritage. En une poignée d'années, nous avons accompli un chemin qui, pour les hommes de l'Avant, a demandé plus d'un siècle. Peu à peu, nous apprenons à traverser l'Obscur, sans pour autant avoir à y vivre comme les marcheurs de jadis. Les cieux sont sillonnés par nos dirigeables. Même les océans, ces vastes étendues d'eau noire sans repères, commencent à s'ouvrir à nos regards.

« Mais le transport n'est pas la seule application de la vapeur. Nous commençons à peine à apercevoir les immenses possibilités qui existent dans tous les autres domaines.

« Dans les stallites nordiques, d'ingénieuses machines projettent des jets de vapeur brûlants et font disparaître la neige qui encombre les rues. Ailleurs, des engins purifient des milliers de litres d'eau sans intervention humaine. J'ai entendu dire que, dans le Berceau des Dragons, des nourrisseurs avaient inventé une machine qui fabrique le tissu. Songez-y ! Les malheureux qui usent leur vie, leur vue et les doigts à coudre la toile de rueg pour nos dirigeables pourront bientôt se consacrer à des tâches plus nobles ! Plus près de nous, je connais un inventeur qui travaille sur une machine d'extraction automatique, qui épargnera les efforts les plus pénibles aux mineurs.

« Toutes ces merveilles peuvent se résumer en trois mots : « une vie meilleure ». Grâce à nos machines, les hommes de l'avenir auront une vie plus facile et plus douce. N'est-il pas ironique de penser que cette utopie est née dans la violence de la guerre des Syrthes ? Hélas, c'est aussi un avertissement. La vapeur peut détruire aussi bien que construire. J'ai tendance à penser que nul n'osera employer des armes aussi horribles contre ses frères humains, mais je sais que l'histoire risque de me donner tort. C'est pourquoi, honorables collègues, je propose que nous condamnions solennellement quiconque emploiera la vapeur, cette énergie miraculeuse, à des fins destructrices. »

– Pour sûr, c'est très joli, très noble et tout ça. Mais puis-je demander à mon estimé collègue ce qu'il fait des maraudeurs ? Des bêtes sauvages ? De l'Ennemi ? Nous ne pouvons pas laisser l'Alliance se battre seule. Il faut des armes. Il faut perfectionner la poudre. Il faut travailler sur les explosifs jusqu'à ce que nous retrouvions les anciennes armes-soleil. Et lorsque ce sera fait, il faut les lâcher sur l'Ennemi et ses créatures. »

Entendu dans une taverne fréquentée
par des savants, mi-frige 320.



MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT

La vapeur est le neuvième supplément Dark Earth. C'est aussi le premier supplément de la seconde édition. Bienvenue !

Jusqu'à présent, les voyages sur Sombre-Terre étaient rares et périlleux. Périlleux, ils le sont toujours, mais l'effervescence qui règne sur la planète depuis l'avènement de l'ère du contact modifie le caractère exceptionnel de ces voyages. Jamais dans la courte histoire de Sombre-Terre, les célestes et même les marcheurs n'avaient manifesté une telle volonté d'exploration et de conquête. L'Obscur n'est plus perçu comme une fatalité, mais comme un élément qui peut être maîtrisé. Alors que la majorité des voyages se faisait à pied, le formidable engouement technologique actuel entraîne l'apparition de véhicules de plus en plus perfectionnés, de mieux en mieux adaptés aux rudes conditions géographiques et climatiques de la planète. Les guerres, les conflits, les croisades, ont favorisé l'avènement de ces machines à vapeur, dont l'influence ne cesse de grandir. Ce supplément va permettre aux MJ de retranscrire concrètement cette nouvelle réalité dans sa campagne, tout en fournissant aux personnages des joueurs de nouvelles options, de nouveaux choix de vie.

Vous trouverez dans la première partie du supplément la description des nouvelles technologies inhérentes à la vapeur et leur retranscription en termes de règles dans tous les domaines (véhicules terrestres, maritimes, aériens, nouvelles découvertes, etc.). Ces règles ne sont fournies qu'à titre indicatif. Vous n'êtes nullement contraint de les utiliser systématiquement. Mais pour créer un nouveau véhicule, pour rythmer un voyage ou lorsqu'un problème survient, vous pouvez vous référer aux encadrés techniques qui permettent de simuler tel ou tel aspect.

La deuxième partie du supplément s'attache à décrire les six plus grandes compagnies de Sombre-Terre, ces conglomérats de marcheurs qui fleurissent sur Sombre-Terre et offrent une idéologie et du travail aux marcheurs. Vous trouverez également des indications permettant aux PJ de créer leur propre compagnie.

L'emblématique stallite de Drön est décrit dans la troisième partie de ce supplément. Drön est certainement l'un des stallites les plus dévoués à la voie de l'homme et aux applications de la vapeur de tout Sombre-Terre. Sa description complète vous est fournie, offrant ainsi un nouveau cadre de jeu à vos joueurs. Attention, de nombreux secrets pèsent sur ce stallite. Si vous êtes joueur, surtout, ne lisez pas les pages noires de la description de ce stallite. Elles sont réservées à votre meneur de jeu. De même, les rubriques intitulées « INSPI SCÉNAR » ne doivent être consultées que par le MJ. Comme leur nom l'indique, elles lui donneront des idées de scénarios centrées sur Drön.

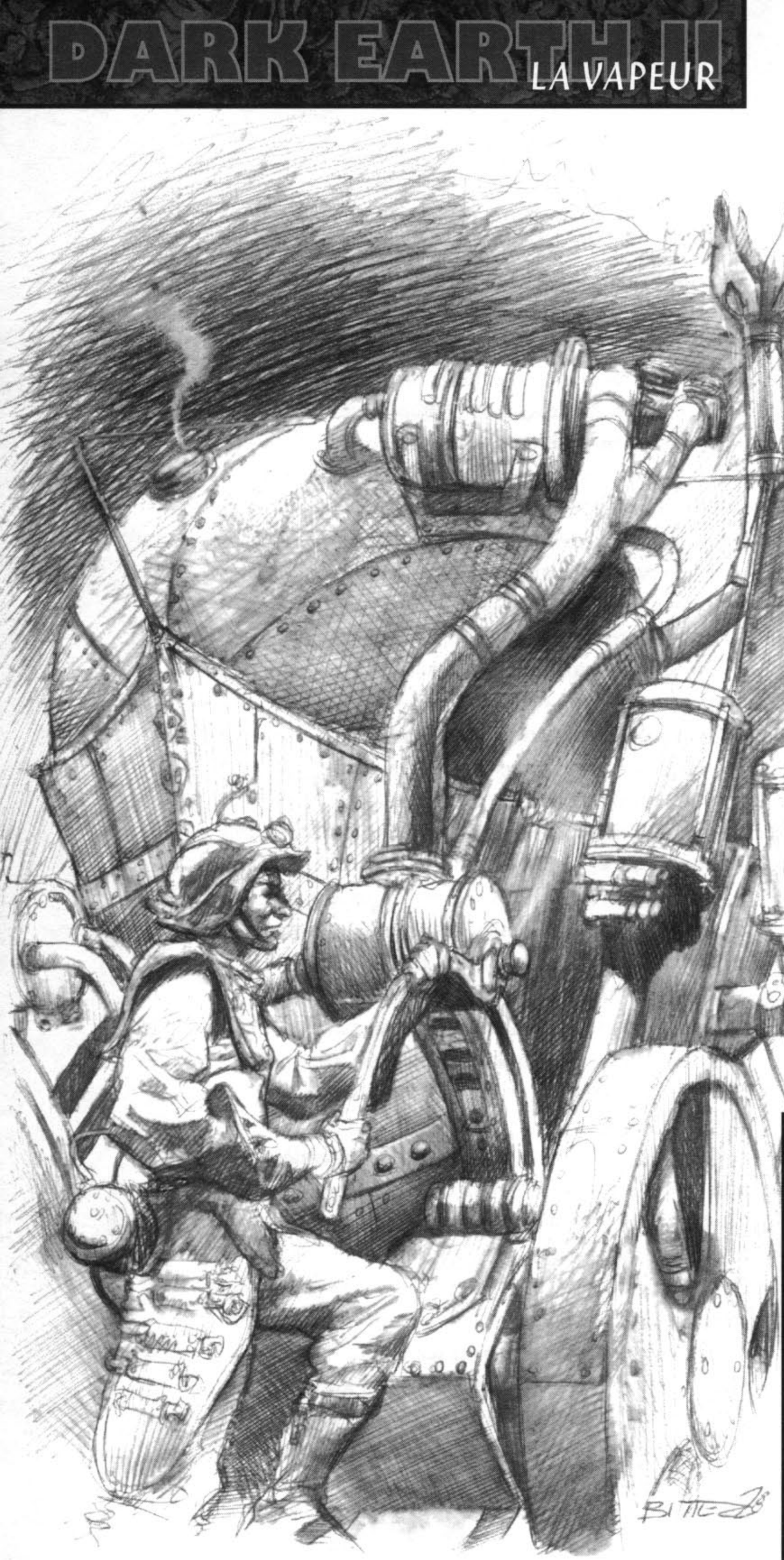
Enfin, deux scénarios concluent ce supplément. Tous deux peuvent faire suite à celui du livre de base et illustrent de manière concrète le type d'aventures que la seconde édition de Dark Earth réserve aux joueurs. Les PJ sont des spécialistes de l'Obscur, auxquels on n'hésite pas à faire appel pour régler toutes sortes de problèmes. Ils le constateront dans le premier scénario, réalisant que l'Obscur et ses habitants sont loin d'avoir livré tous leurs secrets. Le second scénario, plus urbain, marquera leur départ d'Okhaen. Il est temps pour eux de voguer vers d'autres horizons...

Certains meneurs de jeu habitués à la première édition regrettent la transparence de la seconde édition vis-à-vis des joueurs, peu propice selon eux à distiller l'ambiance mystérieuse propre à l'univers de Dark Earth. Nous espérons, avec ce supplément – et les suivants ! - leur prouver qu'il reste encore beaucoup de mystères à mettre en scène et à faire découvrir aux joueurs. Drön recèle ainsi son lot de secrets inavouables, et de nouveaux aspects de l'univers sont abordés dans les scénarios. De plus, nous inaugurons une nouvelle rubrique récurrente et annexe, intitulée « Dans l'ombre de mensonge », exclusivement réservée au meneur de jeu. Elle a pour objectif de vous révéler certaines faces cachées de l'univers de Dark Earth, et de vous inspirer des aventures mettant en scène ces révélations spectaculaires. Vous la retrouverez dans les futurs suppléments.

Celui qui maîtrise la vapeur dominera l'Obscur.

« Les airgonautes, c'est chochotte, prétentieux et compagnie! Leurs gros patapoufs à gaz vont plus vite que nous, c'est entendu. Les dangers de la route ne les concernent que de loin, je l'admets. Mais pour leur taille, ils déplacent des charges ridicules. À quoi ça sert de construire un truc aussi gros qu'un quartier de Phénice, pour lui faire transporter l'équivalent de la moitié de ma remorque? Et nos machines n'explosent pas, elles. Enfin, moins souvent. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit! Ils ont leur place. Pour les trajets à très longue distance, au-dessus des mers et des montagnes, ils sont imbattables. Mais nous faisons le plus gros du travail. »

– Brett l'Éclatant, chauffeur de locomobile, juste avant une bagarre mémorable avec trois airgonautes



CHAPITRE I

LES APPLICATIONS DE LA VAPEUR

1.1 - LES VOIES TERRESTRES

GÉNÉRALITÉS

UN MOTEUR À VAPEUR EN DEUX MOTS

Un carburant, charbon, tourbe, chaux ou bouse d'urikan, alimente un foyer. Celui-ci chauffe l'eau contenue dans une chaudière. La vapeur sous pression qu'elle produit fait tourner des pistons, dont l'énergie est communiquée aux roues par l'intermédiaire de bielles (ou aux hélices via un arbre de transmission). L'eau, contenue dans un réservoir, alimente directement la chaudière. En revanche, le foyer doit être nourri à la main. 90 % des véhicules motorisés reposent sur ces principes, le reste fonctionnant à base de pétrole, d'alcool ou de gaz.

CONDUITE

Une fois qu'il est lancé, un véhicule à vapeur est très simple à conduire. Il suffit de veiller à ce que la pression reste suffisante en alimentant le foyer, et d'adapter la vitesse au terrain. C'est souvent plus vite dit que fait.

CONSOMMATION

Un moteur à vapeur a besoin de deux choses pour fonctionner : de l'eau et du combustible. Il est beaucoup plus gourmand en eau qu'en charbon. Les locomotives expérimentales de la compagnie du Flambeau engloutissent 10 kg de charbon et 100 litres d'eau au kilomètre ! Les landeurs et même les fracas dévorent moins, mais le rapport reste le même : 10 pour 1.

DÉMARRAGE

Une machine à vapeur ne doit jamais s'arrêter complètement. « Noyer les feux » consomme des centaines de litres d'eau, risque de faire éclater la chaudière et exige ensuite plusieurs heures pour la remettre en état. Cela se fait généralement deux fois par an, pour la révision du moteur.

Le reste du temps, la machine reste sous pression, même très faiblement. À l'arrêt, il suffit de charger le foyer une fois toutes les deux ou trois heures. En partant de ce point, il faut entre 2 et 10 minutes pour avoir assez de pression pour démarrer. Il est également possible de maintenir la pression juste en dessous du point de démarrage. Dans ce cas, quelques pelletées de charbon suffisent à faire démarrer la machine.

Les moteurs à essence doivent aussi êtres démarrés à la main, par l'intermédiaire d'une manivelle pour les moteurs de voiture, d'un vigoureux tour d'hélice pour les moteurs de dirigeables. Le démarreur électrique est encore à quelques années dans l'avenir.

INSTRUMENTS

Tous les postes de pilotage, même les plus réduits, contiennent les mécanismes suivants :

- Appareil de chauffage. Il n'y en a pas ! Le foyer entretient une température proche de 50 °C. Les pilotes de locomobiles sont parmi les rares qui s'aventurent dans l'Obscur torse nu…

- Jauge de pression. Un petit cadran qui mesure la pression à l'intérieur de la chaudière. Lorsque l'aiguille s'approche du rouge, il est temps de songer à ralentir. La pression à l'intérieur d'une grosse chaudière peut atteindre 40 à 50 fois celle de l'atmosphère terrestre. Au-delà, c'est l'explosion.

- Levier de purge. Il déclenche une soupape qui vide la chaudière de sa vapeur. C'est l'équivalent d'un frein d'urgence…

- Jauge du réservoir d'eau.

- Compte-tours. Un système mécanique, relié aux roues motrices, qui indique combien de tours de roue ont été donnés depuis le dernier départ.

- Appareil directionnel. Les locomotives en sont dépourvues. Les locomobiles utilisent deux systèmes, selon l'humeur du constructeur :

– Roues directionnelles. Dans ce cas, il y a un volant relié à une transmission.



– Variateurs de pression. Deux leviers, de part et d'autre du foyer, qui permettent de moduler la quantité de vapeur admise dans les bielles. Si vous ralentissez à droite, vous tournez à gauche…

LOCOMOTIVES ET LOCOMOBILES

Une « locomotive » se déplace sur des rails. Une « locomobile » roule sur une route. Pour le reste, elles peuvent être de toutes tailles et formes.

POIDS ET PERFORMANCE

Les moteurs des locomobiles ne sont pas compatibles avec leurs équivalents aériens. Les moteurs de dirigeables sont aussi légers et compacts que la technologie de Sombre-Terre le permet. Ceux des locos sont énormes, beaucoup plus puissants, et infiniment plus lourds.

LES DANGERS

PANNE

• Panne sèche. Sans eau et sans charbon, pas de mouvement. Un plan d'eau est généralement facile à trouver aux alentours, et les grosses chaudières sont livrées avec une pompe mécanique. Le charbon est plus problématique. En théorie, il est possible de lui substituer à peu près n'importe quoi, pourvu que ce n'importe quoi brûle en produisant de la chaleur. En pratique, peu de substances en dégagent assez pour faire fonctionner une grosse locomobile.

RÉPARER UNE PANNE MÉCANIQUE

Réparer une panne mécanique nécessite un jet de Technique + Vapeur. Le SR varie de 2 à 5 en fonction de la gravité de la panne, mais aussi du temps dont dispose le mécanicien. De plus, s'il ne possède pas la pièce détachée nécessaire, le SR est augmenté de +3.

En cas d'échec à ce test, la panne n'est pas réparée. Le mécano pourra néanmoins effectuer de nouvelles tentatives, à condition de passer à chaque fois le temps nécessaire, souvent plusieurs heures. Pour chaque nouvelle tentative, le SR est augmenté de +1.

• Panne mécanique. « Plus la machine est compliquée, plus elle est vulnérable » (dicton de chauffeur). Les essieux sont particulièrement fragiles. Certains relais proposent des pièces détachées, d'autres ont des forgerons compétents.

EXPLOSION

Bonne nouvelle : en cas d'urgence, tous les véhicules peuvent se transformer en bombe. Mauvaise nouvelle : parfois, ils explosent sans qu'on le leur ait demandé. Lorsque la pression à l'intérieur de la chaudière dépasse la résistance du métal, la chaudière éclate. L'explosion peut être spectaculaire (des éclats de métal incandescents et des flots de vapeur bouillante fusent à des dizaines de mètres à la ronde) ou presque silencieuse (une détonation, la vapeur jaillit du flanc de la machine, la pression tombe). Dans tous les cas, le véhicule est bon pour la casse ou pour plusieurs jours de réparations.

LES EXPLOSIONS DES MOTEURS À VAPEUR

Dans certaines situations extrêmes, le MJ peut décider que le moteur d'un véhicule à vapeur explose soudainement. Cela ne doit évidemment se produire que dans des cas exceptionnels, en particulier lorsque le pilote pousse sa machine au maximum pour une raison liée au scénario. Une autre possibilité, plus simple mais plus risquée, est de décréter que l'explosion se produit chaque fois que le pilote obtient une Maladresse à son jet de pilotage (c'est-à-dire uniquement des 1 à son jet de Pilotage : Techniques + Véhicules terrestres à vapeur ou autre). Enfin, lorsque des dommages sont infligés directement à un véhicule et traversent son blindage (voir plus loin),

En cas d'explosion, le pilote et les passagers sont exposés à des dégâts qui dépendent de la taille de la chaudière :

***Petite :** 8 points de dégâts*

***Moyenne :** 10 points de dégâts*

***Grande :** 14 points de dégâts*

***Énorme :** 20 points de dégâts*

Les armures protègent contre ces dégâts et les victimes ont droit à un jet de Résistance pour les réduire.

STABILITÉ

Théoriquement, sur des rails ou sur une route plate, les véhicules à vapeur sont capables d'atteindre des vitesses élevées. En pratique, même sur les routes, ils dépassent rarement les 50 km/h. Hors-piste, la vitesse est plus proche de 25 km/h. C'est une question de bon sens : une locomobile qui verse, risque fort de voir l'eau du réservoir se déverser dans le foyer. Au mieux, cela éteint les feux. Au pire, tout saute. Et puis, ensuite, comment redresser à mains nues une machine de trente tonnes ?

RENVERSEMENT ET ACCIDENT

Lorsqu'un véhicule atteint des vitesses élevées, le risque de renversement ou d'accident existe. Dans de telles situations, le MJ peut réclamer une série de jets de Pilotage (Technique + Véhicule à Vapeur, SR3), en général trois d'affilée. Si le pilote rate l'un de ces jets, le véhicule commence à se mettre en travers. Pour le récupérer, le pilote doit alors immédiatement réussir un nouveau jet de Pilotage, légèrement plus difficile (SR4). En cas d'échec à ce nouveau test, le véhicule se renverse : ses occupants subissent des dégâts liés à la vitesse du véhicule : 10 points de dégâts pour une vitesse inférieure ou égale à 40 km/h, 15 points pour une vitesse comprise entre 40 km/h et 60 km/h, 20 points de dégâts pour une vitesse comprise entre 60 et 80 km/h (et +5 points par tranche de 10 km/h au-delà). Les victimes sont protégées par leur armure ou le Blindage du véhicule et ont droit à un jet de Résistance pour réduire les dommages.

En cas de Maladresse à ce même jet de Pilotage (uniquement des 1 obtenus), le moteur explose (voir plus haut).

VÉHICULES EN KIT

Combinez à votre guise les différents éléments pour créer vos propres véhicules. Notez que les combinaisons « logiques » ne sont pas toujours les meilleures. On peut tout à fait imaginer un petit véhicule lourdement blindé et doté d'un canon à vapeur, par exemple !

REMARQUES : Vous ne trouverez pas, dans le format de description des véhicules en kit, d'origine géographique, tout simplement parce qu'il n'existe pas de régions de Sombre-Terre « spécialisées en chenilles » ou « spécialisées en blindage ». Ceci dit, certains éléments sont plus faciles à acquérir dans des stallites que dans des haltes, c'est pourquoi les différences de rareté Halte/Stallite sont maintenues. Le principe de l'origine géographique, quant à lui, s'applique pour les véhicules « montés », tels que ceux donnés en exemple (le Quad Robur VI et la Planche de Pigon).

BLINDAGE

NÉANT

DESCRIPTION : Le pilote et sa cargaison sont à découvert, ou protégés par une simple toile de rueg tendue sur un cadre. C'est par exemple le cas de certains chars à voile.

PROTECTION : 0.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Commun/Commun

PRIX : 0 lux.

LÉGER

DESCRIPTION : Une couche de cuir renforcée ou une feuille de métal relativement mince, mais suffisante pour arrêter la plupart des coups. Idéal pour un véhicule léger.

PROTECTION : 2.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Commun/Peu Commun

PRIX : 50/100/300/500/1000 lux (selon la taille du châssis).

PROTECTIONS ET BLINDAGE

Le blindage d'un véhicule confère au pilote et aux passagers l'équivalent d'une protection complète. Ainsi, une cible humaine située à l'intérieur d'un véhicule et subissant une attaque venant de l'extérieur, pourra ôter aux dégâts qu'elle subit un nombre de points égal au niveau de Protection du Blindage du véhicule. Supposons, par exemple, que Kenan subisse une attaque venant de l'extérieur qui lui occasionnerait normalement 7 points de dégâts. Si le véhicule dispose d'un Blindage Moyen (Protection 4), l'attaque est réduite à seulement 3 points de dégâts.

Si l'attaque vise le véhicule lui-même, le Blindage doit également être soustrait du nombre de points de dommages occasionnés. Un véhicule n'a pas de point de vie, mais possède des points de structure (voir plus loin). Toute attaque infligée au véhicule dont les dégâts sont supérieurs au Blindage du véhicule entame directement la structure du véhicule.



MOYEN

Description : Des plaques de métal boulonnées. Standard sur la plupart des locomotives et des locomobiles.

Protection : 4.

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 200/300/500/1 000/3 000 lux.

LOURD

Description : Des plaques plus épaisses et mieux agencées. Les accès sont blindés, les pilotes n'ont que d'étroites meurtrières pour se guider.

Protection : 5.

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare

Prix : 500/1 000/3 000/5 000/10 000 lux.

CHÂSSIS

STRUCTURE D'UN VÉHICULE

Lorsqu'une attaque est occasionnée contre un véhicule, les dommages qui passent le Blindage entament la Structure de ce véhicule. Chaque véhicule dispose d'un certain nombre de points de Structure directement lié au type de châssis. Lorsque les points de Structure sont réduits à zéro, le véhicule est immobilisé, voire détruit. C'est le MJ qui définit les conséquences exactes de cette destruction : explosion (voir les règles plus haut), renversement du véhicule, blessures infligées au pilote et/ou aux passagers, etc. Dans tous les cas, le véhicule ne pourra être réparé qu'en réussissant un jet de Technique + Vapeur (SR 3 à 5). En cas d'échec, le véhicule n'est pas réparé, mais le mécano a néanmoins le droit d'effectuer une ou plusieurs nouvelles tentatives, à condition de passer à chaque fois le temps nécessaire. Pour chaque nouvelle tentative, le SR est augmenté de +1.

Tant qu'un véhicule a perdu moins de la moitié de ses points de Structure, toute réparation réussie permet de faire remonter les points de Structure perdus jusqu'au maximum. À partir du moment où le véhicule a perdu plus de la moitié de ses points de Structure, il perd définitivement un point de Structure. Une réparation réussie ne le fera remonter qu'à hauteur de (Structure - 1). Plus tard, si ce même véhicule perd plus de la moitié de ses « nouveaux » points de Structure, le châssis du véhicule est à nouveau endommagé définitivement : il perd un nouveau point de Structure (soit Structure – 2, dans notre exemple, par rapport à un véhicule neuf), et ainsi de suite. Ainsi, à terme, un véhicule insuffisamment entretenu peut être extrêmement fragilisé, les pertes définitives de Structure étant cumulatives.

INDIVIDUEL

Description : Juste la place pour le siège du pilote, la chaudière, une petite provision de carburant et quelques vivres.

Structure : 10

Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Commun

Prix : 500 lux.

PETIT

Description : Un poste de pilotage pour deux, une chaudière, les réserves d'eau et de charbon.

Structure : 15

Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 1000 lux.

MOYEN

Description : Poste de pilotage, chaudière, tender, assez de place pour des couchettes et du fret.

Structure : 20

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare

Prix : 3 000 lux.

GRAND

Description : Poste de pilotage, chaudière, tender, couchettes, fret, plus un ou deux autres aménagements (canon, cuisine, réfectoire, dortoir).

Structure : 30

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare

Prix : 5 000 lux.

ÉNORME

Description : Idem, avec une chaudière beaucoup plus puissante, et des aménagements plus complexes.

Structure : 50

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

Prix : 10 000 lux.

MODE DE DÉPLACEMENT

ROUES

Description : Le mode de locomotion standard. Quelques véhicules légers sont équipés de pneus, mais la norme reste aux roues métalliques, crantées et creusées de sillons pour améliorer l'adhérence.

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : De 100 à 500 lux l'essieu.

RAILS

DESCRIPTION : Les rails démultiplient la puissance d'une chaudière, permettant aux trains de tracter une dizaine de wagons au lieu d'un ou deux. Hélas, ils coûtent une fortune à fondre et à poser.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Peu Commun/Peu Commun

PRIX : 10 000 lux le kilomètre.

CHENILLES

DESCRIPTION : Plus fragiles que de simples roues, les chenilles facilitent le déplacement sur terrain meuble.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Rare/Rare

PRIX : 300 lux pour trois essieux.

PATINS

DESCRIPTION : En tant que tels, les patins ont des milliers d'années de succès derrière eux. Ils sont impossibles à coupler avec une machine à vapeur. En revanche, ils se marient fort bien avec des voiles ou de simples roues.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Très Rare/Rare

PRIX : 100 lux.

CHAUDIÈRE

PETITE

DESCRIPTION : Le modèle qui équipe les chars à voile motorisés. 0,5 m^3, un système de bielles simple, des commandes qui tiennent sur un petit panneau. La puissance est faible, mais il est facile à réparer. Sans voile auxiliaire, la vitesse dépasse rarement les 20 km/h. Une journée d'autonomie.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Peu Commun/Peu Commun

PRIX : 400 lux.

MOYENNE

DESCRIPTION : Le « cheval de labour » de Sombre-Terre, dont on trouve une variante à bord de la plupart des landeurs. 3 m^3 plus l'espace du tender, un foyer de la taille d'un grand four, capable de tracter une petite remorque si le véhicule lui-même n'est pas trop pesamment blindé. La vitesse frôle les 40 km/h en descente, et l'autonomie est de deux jours.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Peu Commun/Rare

PRIX : 1000 lux.

GRANDE

DESCRIPTION : Ce genre d'engin équipe les fracas et les grosses locomotives. 8 m^3 plus le tendeur, un foyer assez vaste pour imposer qu'un chauffeur s'en occupe à plein temps, un système de bielles complexe, mais puissant. L'ensemble peut déplacer une dizaine de tonnes à 50 km/h pendant trois ou quatre jours d'affilée.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Rare/Très Rare

PRIX : 3 000 lux.

ÉNORME

DESCRIPTION : Entre 12 et 20 m^3, plus le tender. Deux chauffeurs à plein temps. L'ensemble est assez puissant pour faire rouler quatre wagons sur route, ou une douzaine sur rails. La vitesse frôle les 80 km/h, et l'autonomie tourne autour d'une semaine. Il n'en existe qu'une poignée, dont la plupart équipe les machines de la compagnie du Flambeau.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Très Rare/Très Rare

PRIX : 12 000 lux.

MOTEUR À EXPLOSION

DESCRIPTION : Un moteur à explosion primitif, utilisant du pétrole plus ou moins raffiné ou l'alcool de rueg. Le modèle de base développe une puissance comparable à une « petite » chaudière, mais prend deux fois moins de place. Quelques prototypes valent une chaudière « moyenne ». Leurs dimensions s'approchent de celles d'une petite chaudière. Les moteurs à explosion n'ont pas de tender, mais des réservoirs, qui occupent 0,5 m^3 par jour d'autonomie.

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Très Rare/--

PRIX : Modèle de base 3 000 lux. Modèle avancé 5 000 lux. Réservoir : 50 lux par m^3.

INCONVÉNIENT : Le carburant est très rare, et lorsqu'on en trouve, il coûte près de 1000 lux le m^3.

LE TENDER

Un tender est la partie d'un véhicule à vapeur où se trouvent stockés l'eau et le charbon. Il est proportionné à la taille de la chaudière, et occupe trois fois plus de volume qu'elle. Un petit tender occupe donc 1,5 m^3, alors que celui des grandes locomotives du Flambeau occupe 60 m^3. Un tiers de cet espace est dévolu au charbon, le reste à l'eau.

Il est tout à fait possible de coupler un petit tender et une grosse chaudière ou vice versa. Cela modifie la vitesse et l'autonomie de la machine.

Pour l'autonomie, prenez le chiffre du tender (une journée pour un petit tender, une semaine pour un

énorme modèle). Pour chaque « cran » d'écart entre le tender et la chaudière, doublez cette valeur ou divisez-la par deux. Pour la vitesse, comptez 50 % d'augmentation ou de réduction par « cran » séparant la chaudière du tendeur. Au-delà de deux crans d'écart, la machine ne peut plus fonctionner.

AUTRES ÉLÉMENTS

ARMEMENT

Description : Les gros véhicules disposent d'assez de vapeur pour alimenter un ou deux canons, ou davantage d'armes d'un calibre inférieur. Les petits doivent se contenter d'éperons, de pointes, de lames de roues, etc. Le chasse-urikans est standard sur toutes les machines moyennes.

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Rare

Prix : Réalisées à la commande, les armes intégrées coûtent 50 % de plus que les prix indiqués dans la 2e édition de Dark Earth.

CABINE DE PILOTAGE

Description : Un espace où l'on trouve les commandes détaillées plus haut, plus éventuellement un siège ou deux. Le seul autre accessoire indispensable est une pelle, pour faire passer le charbon du tender dans le foyer.

Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Peu Commun

Prix : le panneau d'instruments coûte de 50 à 1000 lux, selon la précision des jauges.

CONDENSEUR

Description : Un réseau de filtres qui récupère une partie de la vapeur, la refroidit dans un réseau de tubes extérieurs, et la renvoie au réservoir. Cet aménagement diminue les performances de 10 %... en réduisant la consommation d'eau d'un quart.

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare

Prix : 1000 lux.

ESPACE

Description : Derrière le tender, ou au-dessus, ou en dessous, un espace vide assez grand pour contenir du fret ou des passagers. Comptez 100 kg de charge utile pour une petite chaudière, 500 pour une moyenne, 2 t pour une grande, et 10 t pour une énorme.

Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 200/400/600/1000 lux.

ÉCLAIRAGE

Description : À la vitesse à laquelle se déplacent les véhicules à vapeur, ils doivent impérativement éclairer loin devant eux. Qu'ils soient équipés de lucéphores géants ou de projecteurs électriques primitifs, ils disposent tous d'une ou plusieurs puissantes sources de lumière. De toute façon, le bruit du moteur rend toute idée d'approche discrète impossible, alors pourquoi ne pas éclairer franchement ?

Rareté (Stallite/Halte) : Commun/Peu Commun

Prix : 100 à 500 lux, selon la nature de la source et le niveau d'éclairage.

POSTE DE GUET

Description : Simple nid-de-pie au-dessus du poste de pilotage, ou tourelle blindée équipée d'un canon à vapeur, selon la taille de l'engin.

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/Peu Commun

Prix : 2000 lux pour une tourelle mobile, le blindage et l'armement étant en sus.

REMORQUE

Pour construire une remorque, tenez compte du châssis, du blindage, du mode de déplacement, de la suspension et de l'armement. Les aménagements intérieurs sont entièrement libres. Quelques prôneurs ont des « wagons privés » somptueux, certains fracas tractent de véritables arsenaux...

SUSPENSION

La manière dont les roues sont reliées au châssis est d'une importance vitale, et pas seulement pour le confort des passagers. C'est l'un des points les plus vulnérables de la machine.

- Néant : Les secousses de la route sont transmises directement à l'habitacle. Affreusement inconfortable, fragilise la machine, mais gratuit.
- Sangles : Ce système est la norme sur les chars à voile normaux, mais les sangles sont trop fragiles pour supporter la plupart des chaudières. De 100 à 300 lux, selon la taille du châssis.
- Ressorts : Courant sur tous les modèles, ce type de suspension garantit un certain confort, mais reste fragile. De 300 à 1000 lux.
- Suspension hydraulique : Compliqué à construire, ce type de suspension est parfois intégré au circuit de refroidissement d'un condenseur. Il est disponible pour tous les types de châssis et coûte de 100 à 4000 lux.

TROIS NOUVEAUX VÉHICULES TERRESTRES

LE QUAD ROBUR VI

DESCRIPTION : Le Quad est une moto à quatre roues ou à trois roues. Le modèle trois roues a été abandonné (Robur III) car il était trop instable et n'avait par la souplesse suffisante pour passer partout. Une variante existe aussi à chenille. Elle est surtout utilisée dans des milieux particulièrement agressifs pour les pneus (flaques d'acide, résidus ferrugineux). Ces derniers petits et très épais, sont généralement fabriqués à base de rueg solidifié et mélangés à de la résine (ce qui leur donne une bonne élasticité). Ils sont pleins mais se déchirent assez rapidement. Un Quad dispose toujours de deux pneus de rechange.

HISTORIQUE : Le premier Robur fut construit à Kathar, à partir de plans de l'Avant. Le moteur à vapeur initial prenant trop de place, il fut réduit au maximum, au prix de la sécurité du passager (à cause de la pression qui peut fait exploser les turbines à tout moment). Le but était de fournir un petit véhicule d'appoint lors de sorties de courtes durées. Même maintenant, personne ne voyage d'un stallite à l'autre en Quad. Non seulement l'engin est fragile sur de longues distances mais en plus, il est très bruyant. Un Robur VII, fonctionnant à l'alcool de rueg et utilisant un moteur à explosion, est en préparation à Sunrex et une adaptation au milieu neigeux existe déjà depuis deux ans à Magna (voir encadré). L'inventeur, Robur est un marcheur ayant pris sa retraite à Sunrex. Il se déplace sur une chaise à porteur depuis son accident avec le Robur III mais cela ne l'empêche nullement de travailler encore sur de nouveaux modèles.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Kathar (Roke)

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Rare/Très Rare

PRIX : 3 000 Lux

DONNÉES TECHNIQUES :

- **NOMBRE DE PASSAGERS :** 1 (deux sur de petites distances)
- **VITESSE :** 50 km/h sur terrain plat et en pointe
- **AUTONOMIE :** 5 heures en utilisation normale
- **ARMEMENT :** Aucun. Le Quad est trop instable pour espérer viser.

CARACTÉRISTIQUES :

BLINDAGE : Léger (Pr 2)

CHÂSSIS : Petit

MODE DE DÉPLACEMENT : Roues ou chenilles

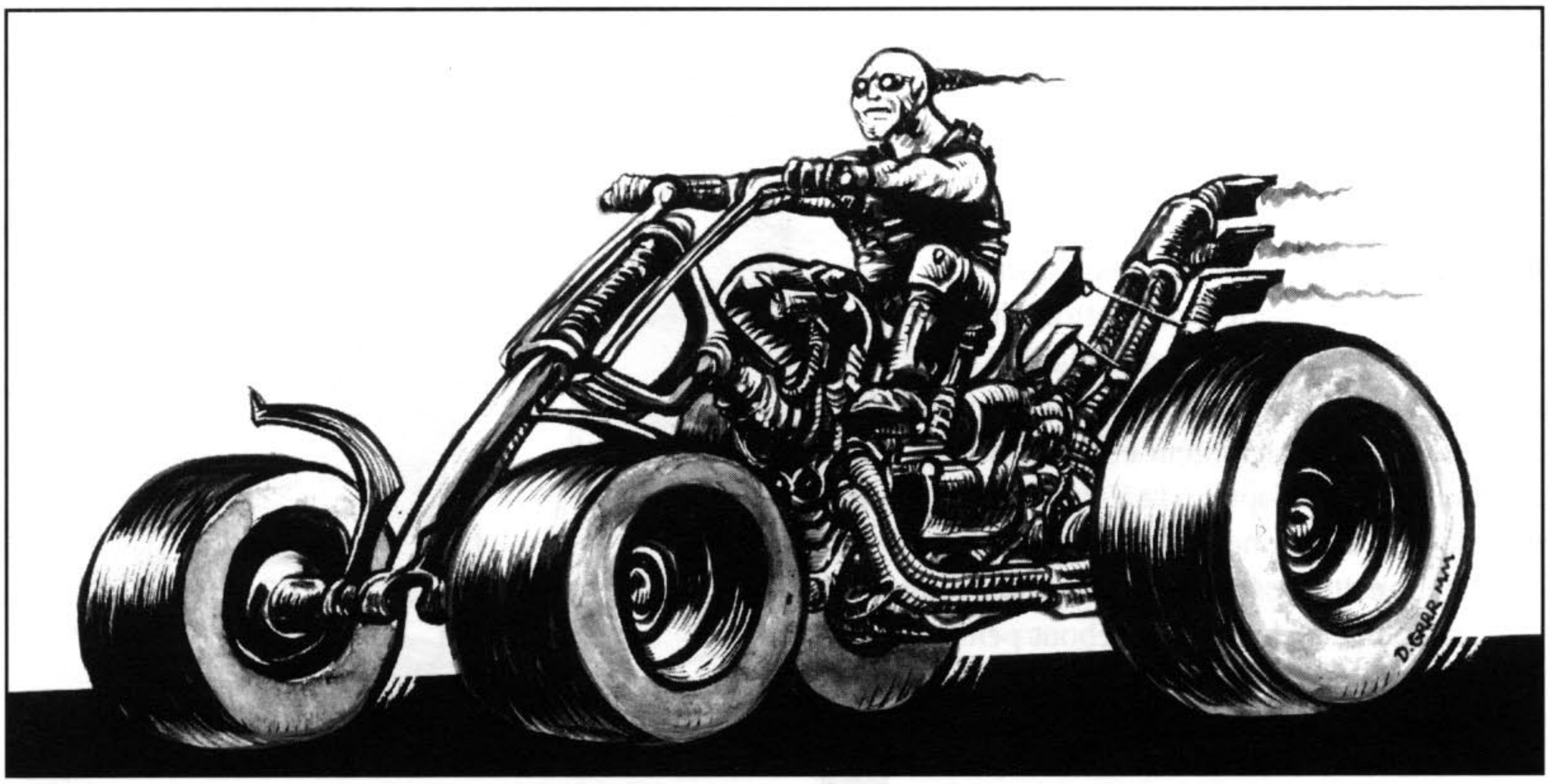
CHAUDIÈRE : Moyenne

ARMEMENT : Néant

AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 2), suspension hydraulique.

LE ROBUR VI DES NEIGES

Cette version a été commandée par les autorités du stallite de Magna et offerte par le dirigeant de Sunrex lui-même en signe de bienveillance « pour ce sauvage bloqué dans les neiges ». Le Robur VI des neiges est sensiblement identique au modèle standard, mais il est doté de chenilles motrices à l'arrière et d'un petit ski à l'avant pour la direction. La coque du Robur VI est renforcée pour résister aux pierres que pourrait couvrir la neige. En vitesse de





pointe, il peut monter à 70 km/h, mais en cas d'accident, les dégâts sont bien entendus supérieurs à ceux de la version moins rapide du Robur (20 points de dégâts de base à 70 km/h contre 15 points à 50 km/h ; voir l'encadré Renversement et accident). Sa stabilité étant supérieure à son cousin sur roue, il est possible de tirer de l'intérieur d'un Quad des neiges.

Origine géographique : Magna (Roke)

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare

Prix : 4 000 Lux

DONNÉES TECHNIQUES :

- **Nombre de passagers :** 1 (deux sur de petites distances)
- **Vitesse :** 70 km/h sur terrain plat et en pointe
- **Autonomie :** 5 heures en utilisation normale
- **Armement :** Petite arme de trait ou à feu (lançat, arbalète ou pistol à vapeur).

CARACTÉRISTIQUES :

Blindage : Léger (Pr 2)

Châssis : Petit

Mode de déplacement : Chenilles et ski

Chaudière : Moyenne

Armement : Néant

Autres éléments : Éclairage (Niveau 2), suspension hydraulique.

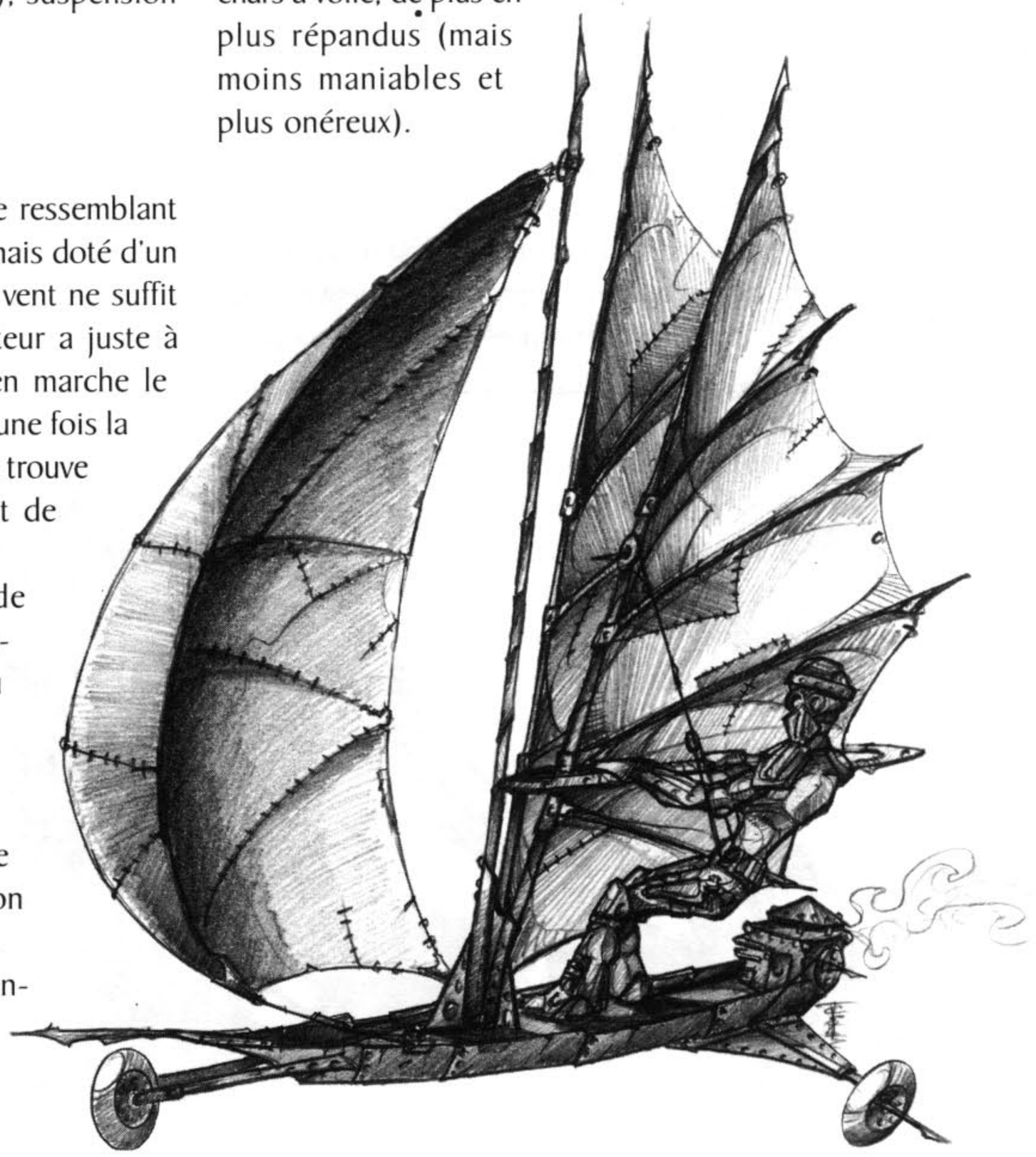
LA PLANCHE DE PIGON

Description : C'est un appareil hybride ressemblant à une planche à roues (ou à chenilles) mais doté d'un moteur d'appoint de petite taille. Si le vent ne suffit plus à déplacer la planche, le conducteur a juste à appuyer sur une pédale pour mettre en marche le moteur qui s'arrêtera automatiquement une fois la vélocité souhaitée atteinte. Le moteur se trouve à l'arrière et est composé uniquement de matériaux légers.

On peut utiliser le Pigon pour de longues traversées car il est rapide, silencieux et ne demande l'utilisation du moteur que lorsqu'il n'y a aucun vent. Le prototype A Wing a la particularité de pouvoir lever son moteur et rabattre ses roues pour s'adapter à l'eau (comme une planche à voile normale). L'élévation du moteur évite de le noyer bêtement.

Le conducteur doit rester debout pendant tout déplacement, mais un harnais lui permet de n'avoir à supporter que le tiers de son poids total. De même, un système de poulies permet de ne pas solliciter constamment les bras pour retenir la voile. Bien entendu, malgré ces améliorations, le marcheur aura à fournir un effort certain et constant. De même, il est obligatoire de porter un masque à filtre et des lunettes. Les poussières toxiques sont telles qu'avec le vent en plein visage, les narines et les yeux sont tout de suite exposés.

Historique : L'inventeur Almeth Pigon fut l'un des antéquaires parmi les plus prolixes de son époque. Vivant à Phénice, on lui doit des trouvailles utilisées par tous les marcheurs à présent. Son véhicule est surtout destiné aux marcheurs peu chargés qui désirent rallier un stallite le plus vite possible. Silencieuse, la planche peut être transformée en une petite tente camouflée et le moteur peut être porté en sac à dos (quand il n'est pas utilisé). Pigon mourut avant de terminer une version dotée d'hélices aux roues pour propulser la planche même sur l'eau. Le prototype ayant disparu, on n'en saura jamais plus. En revanche, nombreux sont les marcheurs à avoir noté la ressemblance entre ces fameuses planches Pigon et les chars à voile, de plus en plus répandus (mais moins maniables et plus onéreux).



ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Phénice (Roke)
RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Peu Commun/Rare
PRIX : 700 Lux
DONNÉES TECHNIQUES :
- **NOMBRE DE PASSAGERS :** 1 (2 sur de très courtes distances)
- **VITESSE :** 50 km/h et plus en période de grand vent
- **AUTONOMIE :** Infinie tant qu'il y a du vent et 5 jours avec le moteur uniquement
- **ARMEMENT :** Aucun. Il est possible de placer des pointes à l'avant mais c'est le meilleur moyen de planter la planche au moindre bout de bois.

CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Néant
CHÂSSIS : Individuel
MODE DE DÉPLACEMENT : Roues et chenilles
CHAUDIÈRE : Petite
ARMEMENT : Néant
AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 2), sangles

LES VÉHICULES DE SOMBRE-TERRE

Voici les données techniques des véhicules terrestres et à vapeur décrits dans la seconde édition de Dark Earth. Leur description figurant dans le livre de base, nous nous contentons de fournir leurs caractéristiques.

TRAÎNEAU

CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Léger
CHÂSSIS : Petit
MODE DE DÉPLACEMENT : Patins et roues
CHAUDIÈRE : Néant
ARMEMENT : Néant
AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 2)

PERCEVENT

CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Léger
CHÂSSIS : Moyen
MODE DE DÉPLACEMENT : Roues
CHAUDIÈRE : Néant (voile)
ARMEMENT : Néant
AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 3), sangles.

BRISANT

CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Moyen
CHÂSSIS : Grand
MODE DE DÉPLACEMENT : Roues
CHAUDIÈRE : Néant (deux voiles)
ARMEMENT : Harpon (caractéristiques de l'arbalète), courbois ou canon à vapeur
AUTRES ÉLÉMENTS : Cabine de pilotage, éclairage (niveau 3), sangles et ressorts.

CARAVELLE

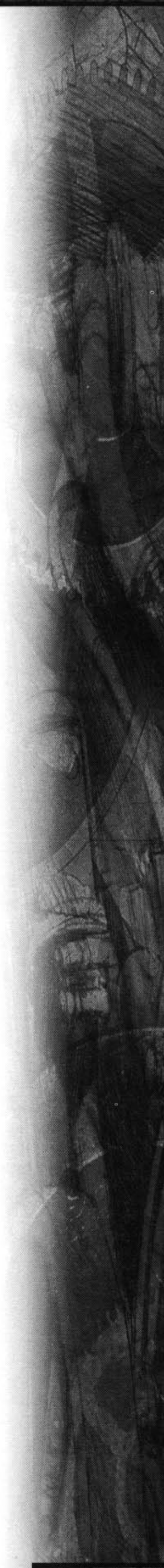
CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Lourd
CHÂSSIS : Énorme
MODE DE DÉPLACEMENT : Roues et patins
CHAUDIÈRE : Néant (trois voiles)
ARMEMENT : Harpon (caractéristiques de l'arbalète) et deux canons à vapeur.
AUTRES ÉLÉMENTS : Cabine de pilotage, espace, éclairage (niveau 3), poste de guet, sangles, ressorts.

LANDEUR

CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Moyen
CHÂSSIS : Moyen
MODE DE DÉPLACEMENT : Roues
CHAUDIÈRE : Moyenne
ARMEMENT : Néant
AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (niveau 2), sangles, ressorts.

FRACAS

CARACTÉRISTIQUES :
BLINDAGE : Lourd
CHÂSSIS : Énorme
MODE DE DÉPLACEMENT : Roues
CHAUDIÈRE : Grande
ARMEMENT : Quatre harpons (caractéristiques des arbalètes), trois canons à vapeur, un brise-glace
AUTRES ÉLÉMENTS : Tender, cabine de pilotage, condenseur, espace, éclairage (niveau 3), poste de guet.





DES YEUX DANS L'OBSCUR : LES SÉMAPHORES

« Je rêve d'un monde où les nouvelles voyageraient aussi vite que les oiseaux. D'un monde où nous ne serions plus isolés, où chacun pourrait venir en aide à son voisin en cas d'attaque. Ma solution n'est pas parfaite, mais elle nous rapproche un peu de mon rêve. »

– Farouj le Lumineux à ses premiers associés.

« Rien n'est plus réconfortant que de voir, dans le lointain, s'agiter les lueurs d'un sémaphore. Même si leur message demeure incompréhensible pour le commun des mortels, c'est un signe de plus de notre présence dans l'Obscur. »

– Carnet de route d'Erwan Silence.

LA COMPAGNIE DES SIGNALEURS

Farouj le Lumineux, conteur itinérant, s'établit à Newa, au nord de la Roke, en 312. Pendant deux ans, il y suit l'enseignement des maîtres-lumière. Il quitte précipitamment le stallite en 314. Installé à Phénice l'année suivante, il y fonde sa compagnie.

Depuis 316, dans toute la Roke, des marcheurs à son service suivent le tracé des nouvelles routes. Ils proposent, à chaque relais, d'établir un poste de signalisation. En échange du gîte et du couvert, les signaleurs transmettront gratuitement les nouvelles d'un bout à l'autre de la route. L'offre, tentante, est presque toujours acceptée. La compagnie compte aujourd'hui plusieurs centaines de postes disséminés dans toute la Roke. En plus des signaleurs, elle se compose de trois groupes : les Inspecteurs, les Réparateurs et les Professeurs.

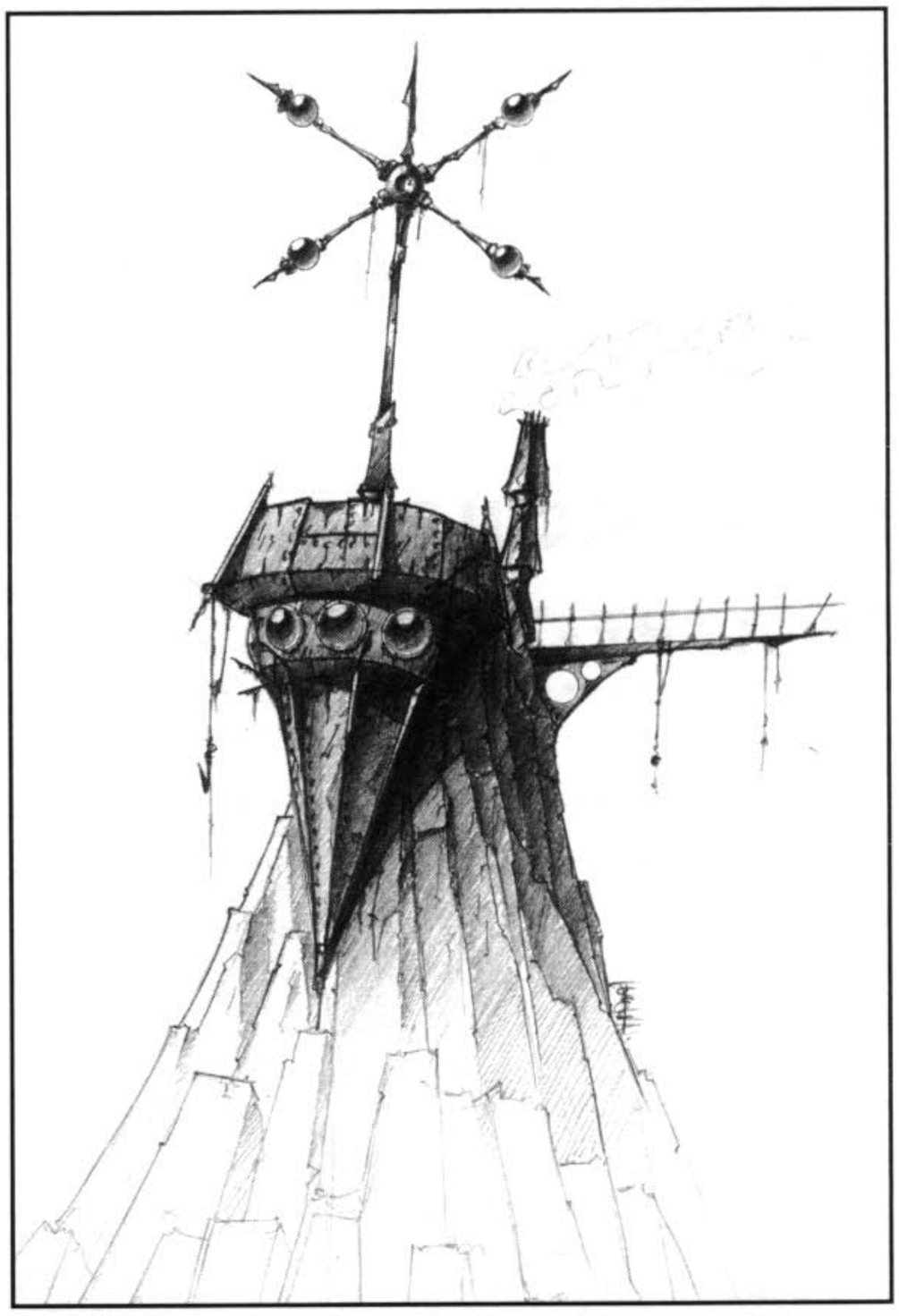
- Les Inspecteurs s'assurent que chaque poste est correctement géré. Ils parcourent les lignes, se rendent là où des incidents ont été remarqués, et veillent à ce qu'ils ne se reproduisent plus. Il leur arrive de juger – et d'exécuter – des signaleurs indélicats.

- Les Réparateurs, contrairement à ce que leur nom pourrait laisser croire, se chargent surtout de la construction des nouveaux postes. Il arrive qu'ils remettent en état un poste existant, mais cela ne se produit que lorsqu'il a subi de très gros dégâts.

- Les Professeurs accompagnent les groupes de Réparateurs. Leur tâche consiste à trouver deux ou trois personnes intègres dans la région et à leur apprendre le code. Ils n'ont pas droit à l'erreur…

LES SÉMAPHORES

Imaginez un mât creux, parcouru par un faisceau de câbles. Ceux-ci sortent du mât aux deux tiers de sa hauteur, et se raccordent à un groupe de quatre bras articulés, terminés par des lucéphores de forte puissance (blancs pour les bras supérieurs, jaunes pour



LE CODE

Code des sémaphores est une compétence d'Érudition. Pour des raisons de sécurité, elle n'est normalement pas enseignée aux personnes extérieures à la compagnie. Le personnage a donc intérêt à avoir une bonne raison de le connaître. Déchiffrer un message est une activité de SR 3. « Émettre » demande un jet de SR 4. Chaque position des bras correspond à une syllabe plutôt qu'à une lettre. Certaines positions comptent comme des mots : tous les bras baissés, par exemple, veulent dire « fin de message ».*

les bras inférieurs). À la base du mât se trouve une petite salle, d'où les bras sont manœuvrés par un complexe système de leviers. Cette cabine de contrôle est également dotée de deux longues-vues, braquées sur les deux postes les plus proches.

Le personnel d'un poste compte au minimum deux hommes, trois étant préférables. Ils se relaient dans la cabine, surveillant sans cesse les postes voisins. Les recruteurs privilégient des individus peu attirés vers l'aventure, mais désireux de faire progresser la civilisation. Ils n'ont guère de mal à en trouver.

LES PROBLÈMES

La signalisation n'est pas encore une science exacte, et elle ne le deviendra probablement pas tant que les difficultés suivantes n'auront pas été résolues :

• L'erreur humaine. Même le plus compétent des signaleurs peut faire une erreur : pousser le mauvais levier ou se tromper en déchiffrant un message. De relais en relais, le sens d'un texte se dénature toujours plus ou moins gravement.

• La fragilité. Les câbles s'usent, cassent, les rotules se déboîtent, les poulies se faussent… Chaque poste passe facilement deux ou trois jours par mois immobilisé par des pannes.

• L'inimitié des créatures de l'Obscur. Les postes isolés sont régulièrement attaqués par des maraudeurs ou pire. Même ceux qui sont intégrés dans un relais sont exposés.

LONGUE-VUE

Catégorie : *Outils de navigation.*
Origine : *Compagnie des signaleurs.*
Rareté : *Il y en a une dans chaque tour de sémaphore, mais elle n'est jamais à vendre.*
Prix : *Celles des signaleurs ne sont pas disponibles commercialement. Les versions « antech » peuvent se vendre 100 lux.*
Fabrication : *Le polissage des lentilles demande un jet de Techniques + Verre de SR 4 pour un grossissement de x10 (x6 pour un grossissement de x100). Leur sertissage dans le tube dépend, lui, d'un jet de Techniques + Métal (ou Bois) de SR 3.*
Note : *Dans la plupart des circonstances, une longue-vue est complètement inutile dans l'Obscur.*

LES ROUTES

GÉNÉRALITÉS

L'immense majorité des routes de l'ère du Contact sont des pistes de deux ou trois mètres de large, conçues pour la circulation des chars à voile et des landeurs. Aux alentours des stallites, elles sont parfois pavées. Dans l'Obscur, elles deviennent de simples rubans de terre compactée, balisés de tubes métalliques rouillés, parfois bordés de fossés d'écoulement. De loin en loin, le voyageur retrouve un tronçon de route datant de l'Avant, large, lisse et plat (partout où il n'a pas été fondu, fendu, fracassé ou pulvérisé par un météore, du moins). Tous les « jours de marche », une distance qui varie beaucoup selon le terrain, se dresse un relais fortifié ou, parfois, une tour de sémaphore.

QUI OUVRE DES ROUTES ?

• Les autorités des stallites. Ces chantiers déplacent des centaines de personnes, autant de matériel que le stallite peut en déployer, et sont souvent bien préparés et relativement sûrs. En revanche, la paye varie entre rien et pas grand-chose, les travailleurs sont peu motivés, combines et passe-droits abondent, et la discipline est souvent dangereusement relâchée.

• Les compagnies. Ce genre de projets ambitieux est réservé aux plus grosses d'entre elles. Selon le style et de tempérament de leurs dirigeants, on y trouve le meilleur comme le pire. Les chantiers des maîtres-vendeurs sont particulièrement réputés pour leur efficacité… et pour la brutalité de leurs contremaîtres.

• L'Alliance runka. L'Alliance a parfois besoin d'établir des communications rapides entre deux stallites, et les dirigeables ne sont pas toujours là. Elle agit généralement par l'intermédiaire de compagnies.

• Le Konkal. Le Konkal ne veut pas des routes, mais il arrive qu'il finance la création d'un chantier, par l'intermédiaire d'une compagnie. Les travailleurs disparaîtront corps et biens dans une mortezone « inattendue », seront massacrés par la légion des damnés, ou connaîtront un destin aussi peu réjouissant. L'histoire du chantier trouvé intact, mais vide, par sa colonne de ravitaillement, est une légende connue de tous.



QUI Y TRAVAILLE ?

• Les ouvriers. Fouineurs raflés dans les bas-fonds, volontaires recrutés avec la perspective de deux repas chauds par jour, condamnés de droit commun… Au fond, la lie de la terre n'a pas changé de gueule depuis des siècles.

• Les spécialistes. Les sapeurs, les chauffeurs des véhicules et les marcheurs qui reconnaissent le terrain sont généralement des indépendants, correctement payés et jouissant d'assez de petits avantages pour rester motivés.

• Le personnel d'accompagnement. Guérisseurs, antéquaires, prôneurs, prostituées… Certaines compagnies laissent n'importe qui se joindre au chantier. D'autres se montrent plus tatillonnes, exigeant un pourcentage des gains, ou refusant tout simplement l'accès à tel ou tel type de personne.

QUELS SONT LES DANGERS ?

• La nature. Même en temps normal, le travail est épuisant et les rations maigres. Et puis, l'Obscur a une façon bien à lui de punir ces fourmis arrogantes que sont les humains. Un bourbier qui, pour un marcheur mobile et légèrement équipé, serait une simple tuile, devient une calamité majeure pour un chantier. Sans aller jusque-là, une meute de voulpes déterminée suffit à faire perdre un temps précieux.

• La poudre. Un sapeur mal formé est aussi dangereux qu'une maraude, voire plus.

• Les vestiges de l'Avant. Certains sont de simples obstacles. D'autres grouillent d'une vie hostile, notamment les anciens tunnels routiers.

• Les hommes. L'Obscur est presque désert. Presque. La troupe doit parfois négocier son passage avec un groupe d'adaptés. Et puis, il y a les maraudes, désireuses de s'emparer de tout cet équipement offert, à portée de main.

• La logistique. Matériel insuffisant, vivres avariés, ou simples faiblesses d'organisation, ces problèmes expliquent plus de la moitié des échecs. Hebdomadaire ou mensuelle, la caravane de ravitaillement est le pivot de toute l'entreprise. Les jours qui précèdent son arrivée sont tendus. Si elle vient à faire défaut, les ouvriers courent le risque de mourir de faim.

LA COTE 34

Voici un chantier prêt à servir. Installez-le n'importe où dans l'Obscur, selon vos besoins, et n'hésitez pas à lui faire subir un sort affreux…

LES LIEUX

À gauche, un marais à moitié gelé.

À droite, des collines inexplorées.

Derrière, six jours de marche jusqu'au stallite le plus proche.

Devant, une étroite langue de terre à peu près plate, qui se prolonge sur une dizaine de kilomètres avant de laisser place aux collines.

Il fait 0° à midi. Le vent souffle sans cesse. Il neige plus de la moitié du temps.

Le chantier est visible – et audible – de loin. Les lumières dévoilent un amas de tentes grises, groupées autour d'un landeur et de cinq chars à voile.

Une centaine d'hommes et de femmes travaillent ici en permanence, parfois rejoints par des convois de « volontaires » venus du stallite avec la caravane de ravitaillement. Une fois par mois à peu près, ils ont la visite d'un marcheur… ou d'une maraude. Les travailleurs ne sont pas armés, mais le site est surveillé par une dizaine de gardiens du feu. En l'absence de menace, ils servent de contremaîtres.

• La remorque du landeur, chauffée, sert d'abri aux malades et aux blessés.

• Mado, la guérisseuse, loge dans l'un des chars à voile avec Uwen le conteur. Un autre, surveillé en permanence par un gardien du feu, sert de poudrière. Le troisième est plein de vivres, et la grande tente qui sert de cuisine et de réfectoire est dressée juste à côté. Les deux derniers chars renferment du matériel.

• Les tentes sont en tissu épais, chauffées par des braseros et relativement confortables. La plupart abritent entre deux et dix personnes.

• Une zone, en bordure du camp, sert de tannerie en plein air, de saloir et de fumoir pour les bêtes que capturent les éclaireurs.

GUEULES POUDREUSES

SCORIE, PATRONNE DU CHANTIER

35 ans, 1,65 m, 60 kg, taillée en force, peau noire, cheveux très courts, bras gauche un peu raide.

Avant même le début de l'ère du Contact, Scorie a roulé sa bosse dans le Chaudron des Enfers, visité Phénice, Khatar et Nâh. À l'en croire, Rusk a été son amant, et ils seraient restés amis. Légèrement touchée par la darkessence au cours de ses voyages, elle dort peu. Elle passe ses nuits à se promener autour du camp ou à écrire d'excellents poèmes chantant les beautés de l'Obscur.

SCORIE

AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 2, Sauter 3
FORCE 3 / Forcer 2, Porter 3
HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 4
MOUVEMENT 2 / Grimper 3, Nager 1
PRESTANCE 3 / Impressionner 4, Influencer 1, Séduire 2
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 4
SENS 4 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 5
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 2, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Piochard 4, Lançat 4
COMMUNICATION 3 / Éloquence 4, Marchandage 3, Représentation 4
ÉRUDITION 2 / Avant 1, Code des sémaphores 4, Légendes 2, Lettres 2, Intendance 1, Région (Chaudron des Enfers) 4, Shankréatures 2
SURVIE 3 / Animaux (Insectes, Voulpes) 3, Milieux : Déserts 1, Montagnes 2, Marais 3, Mortezones 1, Pistage 2, Premiers soins 2
TECHNIQUES 3 / Métal 1, Corps 2, Vapeur 2, Huiles 1, Vents 2, Explosifs 1, Pilotage : Char à voile 4, Traîneau 2, Véhicule terrestre à vapeur 3

Armes :
Piochard : Dommages +4
Lançat : Dommages +2

Armure :
Cuir, Complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 (120 points)
Contaminée au niveau 1 (4 points ténébreux)

MÂCHEFER

24 ans, 1, 94 m, 90 kg, bâti comme un semi-remorque, crâne rasé, tissu cicatriciel rosâtre ancien sur la gorge, le menton et la joue droite.

MÂCHEFER

Sarkesh de l'Alliance Runka, statut 2 (Prédicateur ou Vicaire)

AGILITÉ 2 / Esquiver 2, Sauter 3
FORCE 4 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 4
HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Sprinter 1
Prestance 1 / Impressionner 5, Influencer 2
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 3
Sens 2 / Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 3
TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 3 / Entrailleur 3, Katar 4
COMMUNICATION 1 / Baratin 4, Empathie 2, Marchandage 3
ÉRUDITION 2 / Code des Sémaphores 2, Légendes 2, Lettres 1, Intendance 3, Religion 3, Runkas 3, Shankréatures 4, Gaïa 1, Histoire 1
SURVIE 3 / Animaux : Rats 3, Cerbères 2, Urs 2, Milieux : Souterrains 2, Ruines 1, Montagnes 2, Chaos 3, Marais 4, Mortezones 3, Pistage 4, Premiers soins 1
TECHNIQUES 2 / Métal 2, Corps 2, Vapeur 1, Huiles 2, Vents 1, Antech 1, Explosifs 3, Pilotage : Char à voile 3, Traîneau 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Entrailleur : Dommages +4, Défense +1
Katar : Dommages +4, Défense +1

Armure :
Cuir, Complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 16
Énergie : 9
Énergie Runka : 8 (Récupération : 1 / 12 heures)
Renommée : Rang 2 (90 points)

Pouvoirs runkas	***Stellaire***	***Maîtrise***
Purification cardiaque	*Markab (choix 1)*	*5*
Consumer la darkessence	*Markab*	*6*
Décontamination	*Markab*	*5*
Volonté de fer	*Aldebaran (choix 2)*	*4*
Peur de la lumière	*Aldebaran*	*4*
Murmure éclairant	*Aldebaran*	*1*
Organisation	*Fomalhaut (choix 3)*	*3*
Discipliner les éléments	*Fomalhaut*	*3*
Puissance martiale	*Achernard (choix 4)*	*2*



Mâchefer est une brute. Mâchefer est le contremaître le plus redouté du chantier. Mâchefer vous fait faire des choses impossibles, follement dangereuses, et vous apprend à aimer ça. Mâchefer ne s'en vante pas, mais c'est un Initié Sarkesh. Lorsqu'il est en service, il ne s'exprime que par jurons et onomatopées, mais il est beaucoup plus intelligent qu'il en a l'air. Son vrai travail est de nettoyer le tracé de la route des shankréatures les plus dangereuses.

« AUX ABRIS ! »

47 ans (en paraît 60), 1,54 m, 49 kg, peau mate, chauve, gros sourcils grisonnants et longue barbe assortie. Il est dur d'oreille, comme beaucoup de sapeurs.

Son vrai nom est Abdel, mais personne ne l'utilise plus depuis vingt ans. Aux abris passe son temps à préparer ses charges, à former des apprentis et à raconter ses meilleures anecdotes autour d'un bon verre. À bonne distance des magasins à poudre, il fume d'immondes cigares à base de feuilles de chou séchées, fournis par son beau-frère Harim, un nourrisseur.

« AUX ABRIS »

AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 3, Sauter 1
FORCE 2 / Forcer 3, Lancer 4, Porter 3
Hargne 2 / Agresser 2
MOUVEMENT 3 / Grimper 2, Sprinter 1
Prestance 2
RÉSISTANCE 3 / Endurer 2, Régénérer 2
SENS / Chercher 3, Percevoir 1
TREMPE 3 / Surmonter 2

Arts Martiaux 2 / Pistol à vapeur 2
Communication 2 / Baratin 1
Érudition 2 / Code des sémaphores 2, Coutumes (bâtisseurs) 2
Survie 2 / Milieux : Ruines 3, Montagnes 2, Chaos 1, Marais 1
Techniques 3 / Pierre 2, Vapeur 2, Huiles 1, Antech 1, Explosifs 4, Pilotage : Char à voile 1, Traîneau 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Pistol à vapeur : Dommages +3

Armure :
Pièce de Cuir bouilli (Protection 2)

Ressources :
Vie : 13
Énergie : 7
Renommée : Rang 2 (60 points)

SINDI

12 ans, 1,35 m, 38 kg, cheveux blonds, yeux bleus, vêtements de récupération trop grands pour elle.

Sindi est née et a grandi parmi les fouineurs. Elle a quitté son stallite l'an passé, pour fuir un oncle dont les avances se faisaient pressantes. Ce chantier est sa première aventure. Elle découvre le monde avec de grands yeux naïfs, risque sa vie à chaque instant sans en avoir conscience, et meurt doucement de sous-alimentation. Elle tente de projeter une image de dure à cuire, mais a désespérément besoin que quelqu'un la prenne sous son aile.

SINDI

AGILITÉ 4 / Camoufler 2, Esquiver 2, Sauter 3
Force 1
HARGNE 2 / Agresser 3
MOUVEMENT 3 / Grimper 4, Nager 1, Sprinter 3
PRESTANCE 3 / Séduire 2
RÉSISTANCE 1 / Contrôler 2, Endurer 2, Régénérer 1
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 4
TREMPE 2

Arts Martiaux 2 / Manople 3, Étoiles 3
Communication 2 / Baratin 3, Empathie 2
Érudition 1 / Code des sémaphores 1, Coutumes (Fouineurs) 3, Légendes 1
Survie 3 / Animaux : Rats 3, Cerbères 1, Urs 1, Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Marais 1, Pistage 1
Techniques 1 / Corps 1, Vapeur 1

Armes :
Manople : Dommages +1
Étoiles : Dommages -1

Armure :
Vêtements épais (Protection 1)

Ressources :
Vie : 9
Énergie : 7
Renommée : Rang 1 (20 points)



LE RELAIS DE PLEUREVENT

« Lorsque j'ai commencé la marche, il y aura bientôt dix ans, l'idée des relais était utopique. Aujourd'hui, ils se multiplient sur presque toutes les routes. Ils ne se ressemblent pas, mais si différents qu'ils soient, ces havres de paix au milieu de l'Obscur sauvent chaque année la vie de dizaines de marcheurs inexpérimentés. »

– Carnet de route d'Erwan Silence

Les relais sont des haltes d'un nouveau genre, qui fleurissent depuis le début de l'ère du contact. Voici la description de l'un d'entre eux, que vous pourrez placer près du lieu où se déroule votre campagne.

LES ABORDS

Pleurevent se trouve à l'entrée d'un plateau, le plus haut à des lieues à la ronde. La pente qui y mène a été soigneusement aplanie il y a deux ans. Elle est assez progressive pour qu'un Fracas réalise l'ascension. Si l'on ne tient pas compte des meutes de voulpes, les alentours sont raisonnablement sûrs. Le voyageur y verra deux sites intéressants.

– La tombe. Un tumulus de deux mètres cinquante de haut sur huit mètres de long, sous lequel reposent les trente-deux ouvriers tués lors de la conquête du plateau. Dans la salle commune du relais, une plaque rappelle leur souvenir. L'histoire du vieux Davi, le sapeur, qui s'est fait sauter avec six de ses compagnons, est le clou de bien des veillées, tout comme les faits et gestes de son fantôme. Les éboulements, fréquents sur certains tronçons du parcours, plus au nord, sont systématiquement mis sur son compte…

– Le torrent. À dix minutes de marche du relais, il jaillit d'une étroite crevasse. À condition d'être très mince et de pouvoir retenir son souffle pendant trois bonnes minutes, il est possible de nager de la crevasse jusqu'au puits qui alimente le relais.

LE RELAIS

Vu de l'extérieur, Pleurevent ressemble à la plupart des communautés humaines implantées dans l'Obscur : une muraille aveugle, fortifiée. Sa seule particularité est le châtelet qui s'avance sur la route. Les piétons peuvent l'éviter mais, pour les machines, c'est impossible : les bâtiments bloquent l'un des côtés de la route, et une fosse abrupte a été creusée de l'autre.

– Le châtelet. Les deux herses qui commandent le châtelet ne sont jamais ouvertes en même temps. Elles sont surmontées toutes deux d'une lucéphore qui éclaire à dix mètres. Le château d'eau qui permet d'alimenter les chaudières des Fracas domine l'intérieur du châtelet.

– La cour. Pavée, couverte de neige grise huit mois sur douze. Sa seule entrée est une sorte de sas qui la relie au châtelet.

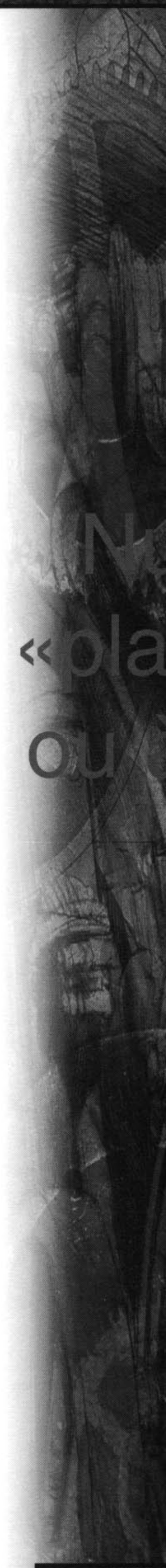
– Le puits, la pompe et la citerne. Les gardes savent que le puits est accessible par-dessous. Il est solidement fermé par une épaisse plaque d'acier, qui n'est traversé que par un tube de trente centimètres de diamètre, relié à une pompe à vapeur. Celle-ci alimente le château d'eau et la citerne qui sert à la consommation courante de la communauté.

– L'hôtellerie. Tenue par Drek, un sombre-fils, et sa femme Sindra, c'est l'endroit le plus vivant du relais. Basse et voûtée, décorée de fresques naïves, la salle commune invite au repos. Les dortoirs, à l'étage, sont spartiates, mais toujours préférables à l'Obscur. Comble du luxe, au sous-sol se trouve un petit bassin. L'eau y est froide, mais pure.

– L'hôpital. C'est le domaine de Varen, qui est également le vétérinaire de la communauté. Il est relativement compétent, mais ne fait pas de miracles, et manque cruellement de médicaments. Avec ses cinq

LA NAGE SOUS-MARINE

En termes techniques, le personnage qui tente ce périple sous-marin devra réussir trois jets de Mouvement + Nager (SR 3). Voir les règles relatives à la nage (p. 83 de Dark Earth seconde édition). En outre, comme la nage est sous-marine, le PJ doit réussir trois jets de Résistance + Contrôler, dont le seuil est variable : SR 2, puis SR3 et enfin SR 4 pour le troisième jet. Pour chaque échec, le personnage boit la tasse et perd 3 points de vie (aucun jet de Résistance n'est autorisé).





lits – de vrais lits, de quoi se faire porter malade rien que pour y dormir ! –, l'hôpital est vite plein. La construction d'une deuxième salle est commencée, et sera achevée l'année prochaine.

– **La tour du sémaphore.** Fermée par une solide porte métallique, cette tour de pierre massive, haute de cinq mètres, domine toute la région. Iak, le plus ancien des signaleurs, est décrit plus loin. Ses deux adjoints, Wendel et Qlara, sont un jeune couple, récemment arrivé d'un stallite voisin. Qlara est enceinte. Les deux postes les plus proches sont Roche-sanglante, dans la plaine, et Gardemort, une tour isolée à l'autre bout du plateau.

– **Les Sdiren.** La famille Sdiren est l'âme du relais. Franz, le père, est nourrisseur. En compagnie de ses deux filles aînées, Marja et Helja, il passe ses journées à la champignonnière (a). Nadia, sa femme, chasse aux alentours du relais, tout comme Abert et Olvi, ses deux fils. Enfin, les jumeaux Técra et Silvi tiennent un petit magasin (b). Il est pauvre en équipement. En revanche, tous deux sont des bricoleurs de génie. À ses moments perdus, Silvi est une allumeuse, jouant avec le cœur et les nerfs d'une bonne partie des marcheurs de passage. Técra, un colosse, réarrange le portrait de ceux qui « manquent de respect » à sa sœur, mais il ne sait pas tout…

– **Le baraquement.** Il abrite une garnison de vingt hommes. Contrairement aux autres résidents de la halte, ils ne vivent pas là en permanence. Ils viennent du stallite le plus proche, restent trois mois, avant de céder leur place à la relève. L'actuel commandant de la garnison est un gardien du feu nommé Hédar, un vétéran boiteux qui se plaît ici, et qui pense à y finir sa vie. Il épouserait volontiers Marja Sdiren.

LA ROUTINE

La garnison patrouille aux abords du relais et se charge de la maintenance du tronçon de route qui en dépend (en gros, tout le plateau). Lorsqu'un convoi arrive, il est examiné depuis le chemin de ronde, puis admis dans le châtelet. Les voyageurs qui veulent entrer dans le relais proprement dit sont fouillés. Leurs armes sont confisquées par Hédar. L'hébergement est gratuit pendant deux jours (mais pas la nourriture, ni les services annexes, comme le bain). Ensuite, ils deviennent payants, mais restent raisonnables. Les soins ne sont jamais payants. D'une manière générale, le troc d'objets ou de service reste plus populaire que les lux.

LES OCCUPANTS

DREK L'AUBERGISTE

1,83 m, 75 kg, crâne rasé, musclé, boite de la jambe gauche.

Drek est un sombre-fils, et il n'en fait pas mystère. Cela fait parfois tiquer les gardiens du feu nouvellement arrivés, mais il les ignore. Il lui a fallu des années pour maîtriser ses pulsions, il essaye d'aider

DREK

AGILITÉ 2 / Esquiver 1
FORCE 5 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 3
HARGNE 4 / Agresser 2, Supporter 3, Surprendre 2
MOUVEMENT 1
PRESTANCE 2 / Impressionner 3
RÉSISTANCE 4 / Endurer 2, Régénérer 2
Sens 3 / Chercher 1, Percevoir 3
TREMPE 2 / Motiver 3, Résister 4, Surmonter 3

Arts Martiaux 2 / Tranchoir 3, Arbalète de poing 4
Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 3, Marchandage 4
Érudition 3 / Avant 2, Coutumes (Nourrisseurs) 2, Légendes 2, Lettres 2, Intendance 2, Shankréatures 1, Histoire 2
Survie 2 / Animaux : Rats 2, Voulpes 2, Milieux : Souterrains 2, Ruines 1, Chaos 1, Pistage 2, Premiers soins 2
Techniques 2 / Métal 1, Corps 1, Vapeur 1, Huiles 1, Antech 1, Pilotage : Traîneau 1

Armes :
Tranchoir : Dommages +5, Défense 1
Arbalète de poing : Dommages +4

Armure :
Vêtements épais (Protection 1)

Ressources :
Vie : 17
Énergie : 8
Renommée : Rang 2 (55 points)
Contaminé au niveau 2 (3 points ténébreux)

les autres à en faire autant. Drek passe donc un temps énorme à jouer les juges de paix et les arbitres. Il possède une impressionnante bibliothèque de cinq livres imprimés (il laisse les voyageurs sympathiques les consulter… en sa présence, dans une pièce fermée à clé). Un jour, il installera une presse dans le relais.

VENDEL LE GUÉRISSEUR

1,60 m, 58 kg, mains fines, regard perçant, tunique marron, traîne une vague odeur de médicament ou de chèvre, selon ses derniers patients.

Dans un environnement plus propice, Vendel pourrait être un grand chirurgien, mais son manque de moyens le handicape. Il a entendu parler de Gaïa, rêve d'en savoir plus, mais les monastères sont loin… et il ne veut pas partir, car il est désespérément amoureux de Silvi Sdiren, qui l'ignore consciencieusement.

VENDEL

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

ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 3
COMMUNICATION 3 / Éloquence 3, Empathie 3
ÉRUDITION 3 / Coutumes (Nourrisseurs) 2, Légendes 1, Gaïa 2
SURVIE 3 / Animaux : Cerbères 3, Urs 2, Végétaux : Rueg 3, Champignons 2, Essences rares 2, Milieux : Souterrains 2, Ruines 2, Premiers soins 5
TECHNIQUES 3 / Corps 4

Armes :
Poignard : Dommages +1

Armure :
Tunique (Pièce, Protection 1)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 8
Renommée : Rang 1 (30 points)

IAK LE SIGNALEUR

1,40 m, 75 kg, cul-de-jatte et chauve. Vêtu de loques informes autrefois somptueuses, pue la crasse.

Iak a laissé ses jambes sous un éboulement lors de l'ouverture de la route. Ancien prôneur, il s'est pris de passion pour le sémaphore pendant sa convalescence. Il ne sort guère de la tour, ne descendant dans la salle commune de l'auberge que pour prendre des cuites gigantesques.

IAK

AGILITÉ 1
FORCE 2
HARGNE 2 / Supporter 3, Surprendre 2
Mouvement 1
PRESTANCE 1 / Impressionner 1
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 2
SENS 4 / Chercher 3, Percevoir 5
TREMPE 3 / Motiver 1, Résister 1, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 2 / Mousquet à rueg 3
COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Marchandage 1
ÉRUDITION 2 / Code des sémaphores 5, Coutumes : Prôneurs : 2, Shankréatures 2
SURVIE 2 / Animaux : Rats 3, Milieux : Souterrains 2, Ruines 2, Premiers soins 1
TECHNIQUES 2 / Métal 2,Vapeur 1, Explosifs 3, Char à voile 2

Armes :
Mousquet à rueg : Dommages +5

Armure :
Vêtements (Pièce, Protection 1)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 7
Renommée : Rang 1 (20 points)

HERK, HOMME À TOUT FAIRE

2, 05 m, 120 kg de muscles, un sourire béat dans une trogne balafrée. L'arrière de son crâne est aplati, déformé et recouvert d'un tissu cicatriciel rosâtre.

Il fut un temps où Herk vous aurait tué pour rien, pour un regard, pour un mot… jusqu'à ce jour, il y a trois ans, où sa maraude attaqua le chantier de la route. Laissé pour mort par ses compagnons, ramassé par un gardien du feu compatissant, il fut soigné à Pleurevent. Physiquement, il s'est complètement



rétabli, mais ce coup de piochard l'a laissé… changé. Les étrangers disent qu'il est devenu idiot. Herk est surtout devenu gentil. Lent, mais gentil. Il accomplit avec joie tous les travaux de force, à condition qu'on lui explique bien tout plusieurs fois. Lorsque l'on n'a pas besoin de lui, il reste perdu dans son monde intérieur, à sourire aux anges. Comme dit Drek, « finalement, c'est lui le plus heureux de nous tous. »

HERK

AGILITÉ 2
FORCE 4 / Forcer 5, Porter 5
HARGNE 2 / Agresser 3, Supporter 3
MOUVEMENT 1
PRESTANCE 1 / Impressionner 4
RÉSISTANCE 4 / Endurer 2, Régénérer 3
SENS 2
TREMPE 2

ARTS MARTIAUX 3 / Hache 2
COMMUNICATION 1 / Empathie 1
ÉRUDITION 1 / Légendes 1, Shankréatures 2
SURVIE 2 / Animaux : Rats 1, Insectes 3, Milieux : Ruines 2
TECHNIQUES 1

Armes :
Hache : Dommages +5

Armure :
Vêtements épais (Protection 1)

Ressources :
Vie : 15
Énergie : 6
Renommée : Rang 1 (15 points)

LA CHAIR DE SOMBRE-TERRE : LE CHARBON

« Autrefois, on pouvait marcher dans l'Obscur pendant des semaines entières sans rencontrer âme qui vive. Aujourd'hui, j'ai parfois l'impression que l'on ne peut plus faire trois pas sans tomber sur un avant-poste, une tour de sémaphore, un phare, un relais, un chantier ou une mine. Je n'ai rien contre tous ces trucs mais, franchement, je n'aime pas les mines. Trop dures, à tout point de vue. »

Erwan Silence

À QUOI RESSEMBLE UNE MINE ?

• La surface. Soudain, un vaste puits s'ouvre dans l'Obscur. Il est flanqué d'un terril, un monceau de roches inutiles, extraites et remontées au fil des années en même temps que le charbon. Un petit fort peuplé de gardiens de feu flanque l'installation. Il est là pour empêcher les créatures de l'Obscur d'attaquer… et pour éviter que les mineurs ne désertent. Le charbon étant abondant et gratuit, la mine est souvent reliée au stallite par un chemin de fer, ou au moins par plusieurs landeurs, qui empruntent une route nettement tracée.

• Le puits. La plupart du temps, on descend dans le puits par d'interminables séries d'échelles. Quelques mines sont en train d'installer des ascenseurs à vapeur, mais elles sont minoritaires.

• Les pompes. De monumentales chaudières, que l'on entend à des centaines de mètres à la ronde, injectent de l'air puisé à la surface dans les profondeurs.

• Les quartiers d'habitation. Ce sont parfois d'anciennes ruines de surface fortifiées et réaménagées. Mais bien plus souvent, c'est une galerie de mine sommairement divisée en chambres.

• Les galeries. Étroites et sinueuses, elles suivent la forme du filon entre les roches. Faute de bois, elles sont étayées avec ce qui se présente, souvent des débris récupérés de l'Avant. Les déblais sont remontés à dos d'homme, déversés dans un gouffre (les mines en sont pleines, qu'ils soient naturels ou produits par les excavations de l'Avant) ou dispersés dans les galeries.

PERSONNEL

Il faut du monde pour faire tourner une mine. Des dizaines de personnes, adultes et enfants. Stallites et entrepreneurs privés vont chercher leurs employés dans les quartiers les plus pauvres. Des familles entières, engagées ou réquisitionnées, se voient proposées des contrats sur le modèle « d'un travail horriblement difficile pendant cinq ans, en échange du gîte, du couvert et d'un pécule suffisant pour refaire votre vie ensuite. »

Certains « entrepreneurs » jouent le jeu. D'autres, à l'exemple des maîtres-vendeurs, reprennent d'une main ce qu'ils donnent de l'autre : à l'exception de

la nourriture, tout est payant, hors de prix et vendu uniquement dans les magasins de la compagnie. Du coup, les mineurs accumulent de telles dettes qu'ils sont obligés de rembourser en années de travail supplémentaires… ou de se révolter. Les gardiens du feu qui surveillent les puits sont toujours traités correctement par leurs chefs, et jusqu'ici, ils n'ont jamais fraternisé avec les insurgés.

LES DANGERS

Les éboulements ne sont pas rares. Voûtes instables, charges mal placées… toutes les mines connaissent une ou deux catastrophes par an. Mais le véritable cauchemar, c'est le grisou, un composé d'hydrogène dégagé par la houille. À l'état naturel, il existe en « poches » dans la roche. Un coup de pioche malheureux et il envahit dans les galeries, asphyxiant les mineurs. Pire, il explose au contact d'une flamme. Le seul moyen de s'en prémunir est de provoquer des explosions localisées. C'est le rôle du « suicidé », un mineur estropié qui rampe dans les galeries en brandissant une torche (le grisou, plus léger que l'air, stagne contre les plafonds). S'il a de la chance, il fait flamber les nappes de grisou avant qu'elles ne soient trop importantes pour devenir dangereuses.

Les « monstres des profondeurs », shankréatures dérangées par les explosions, relèvent de la légende… en général. En revanche, le Konkal est une réalité invisible. Directement ou par maraudes interposées, l'organisation déploie des efforts gigantesques pour tuer la révolution industrielle à la source. Ses agents frappent d'une multitude de manières, violentes ou subtiles. La méthode la plus simple est de tout faire sauter, mais il est aussi possible de provoquer une révolte ou, sans aller jusque-là, de monter un réseau d'évasion pour les mineurs. C'est un merveilleux moyen de se fabriquer des sympathisants parmi les fouineurs.

DE L'IMPACT GÉOPOLITIQUE DU CHARBON

Sans charbon, pas de progrès. Encore faut-il aller le chercher. Et les Runkas n'ont pas eu la courtoisie de s'endormir à côté des houillères. La découverte d'un filon est le meilleur moyen, pour un marcheur lassé de l'Obscur, de prendre sa retraite – ou de ramasser un coup de couteau dans le dos, s'il n'est pas prudent.

Brusquement, les stallites cessent d'être égaux. Il y a ceux qui ont du charbon, et ceux qui n'en ont pas. Ceux qui ont des mines importantes et proches, et ceux qui n'ont qu'un petit filon vite épuisé. Pour l'heure, les machines sont trop rares pour que ce soit sensible. Mais si la révolution de la vapeur continue à ce rythme, un décrochage deviendra sensible d'ici cinq à dix ans, à moins que les stallites privés de charbon ne découvrent des sources d'énergie alternative. Les stallites nord-solariens et proche-orientaux reposent sur assez de pétrole pour alimenter l'humanité en carburant pour des milliers d'années.

LE GRISOU

Le danger du grisou est bien connu des mineurs. Il n'existe qu'un moyen de le repérer, c'est de le sentir : le grisou est un gaz à l'odeur bien particulière.

Pour percevoir cette odeur, il faut réussir un jet de Sens + Percevoir.

Le SR de ce jet dépend de la connaissance que le personnage a du milieu souterrain.

S'il ne possède pas la compétence Souterrains, le SR est fixé à 4.

S'il maîtrise la compétence Souterrain à 1 ou 2, le SR est fixé à 3.

Si sa maîtrise de la compétence Souterrains est supérieure ou égale à 3, le SR sera de 2.

– En cas d'échec à ce test, le personnage ne repère pas le grisou (ou ne réagit pas à l'odeur) à temps : si la moindre flamme est allumée (ce qui est généralement le cas pour s'éclairer dans les sous-sols), si la moindre étincelle est provoquée (un coup de pioche, par exemple), le grisou s'enflamme et provoque une explosion. Les personnages situés dans un rayon de dix mètres subissent des dégâts de niveau 15 (les armures protègent contre ces dégâts et les victimes ont droit à un jet de Résistance pour les réduire).

– Si le jet de Sens + Percevoir est réussi, le personnage a réagi à temps à l'odeur caractéristique du grisou. Le danger est évité, si le personnage rebrousse chemin.

Notons que certains mineurs dressent des cerbères, à l'odorat évidemment plus développé que celui de l'homme, pour réagir au grisou. Utilisez alors les caractéristiques de l'animal (le SR est fixé à 3 si l'animal est dressé, à 4 sinon).

1.2 — LES VOIES MARITIMES

GÉNÉRALITÉS

Tous les éléments écrits pour les véhicules terrestres peuvent également servir à construire des bateaux, en remplaçant le châssis par une coque.

Les hélices et les roues à aubes ne sont pas faciles à trouver. Leur coût et disponibilité sont les suivants :

HÉLICES

Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare

Prix : 300 (petites)/ 500 (moyennes) / 1000 (grandes) / 2000 (énormes)

ROUES À AUBES

Rareté (Stallite/Halte) : Peu Commun/ Rare

Prix : 500 (moyennes) / 2000 (grandes)

MATÉRIEL FLOTTANT ET SOUS-MARIN

RIVIÈRES, FLEUVES ET MARAIS

Les bateaux destinés à la navigation « intérieure » diffèrent des vaisseaux de haute mer sur plusieurs points essentiels. Les vagues étant moins menaçantes, ils sont généralement moins hydrodynamiques. Les hauts-fonds ne sont pas rares, beaucoup de bateaux ont donc des fonds plats ou au moins une quille peu prononcée. Enfin, les rapides et les chutes d'eau étant nombreux, les inventeurs raisonnables construisent des machines démontables et/ou légères, dont les éléments peuvent être transportés à dos d'homme en cas de besoin.

LE HALETEUR

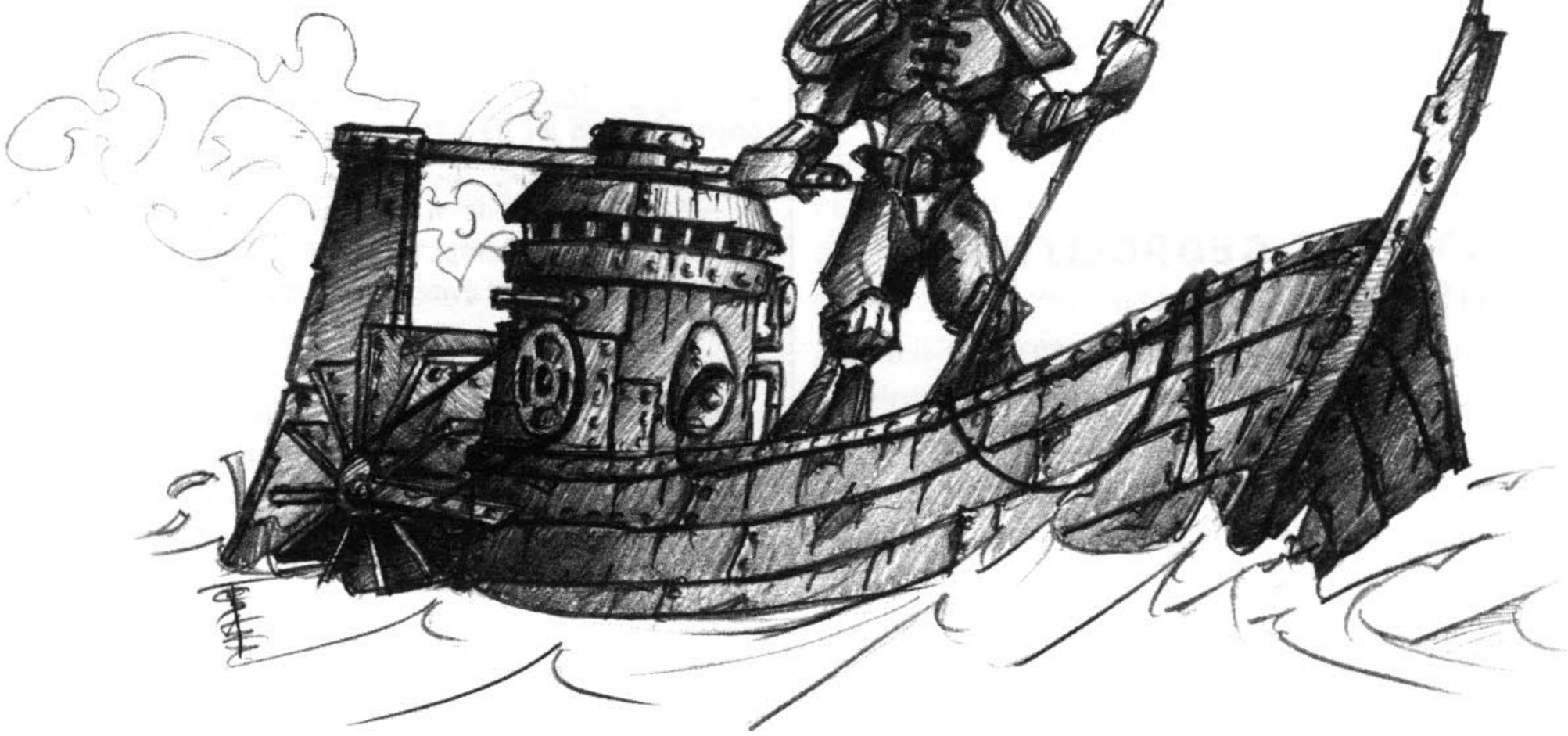
Fréquence : Peu commun/Rare.

Origine : Eldena, Roke, Solaria.

Prix : 1000 lux sans la coque.

Description : Une petite chaudière reliée par un axe à une roue à aube d'un mètre cinquante de diamètre. Un système d'écrous et d'étaux permet d'attacher l'ensemble à toute embarcation de petite taille (moins de trois mètres de long), à condition de modifier légèrement la poupe. La chaudière peut brûler de la tourbe, du charbon ou des plantes aquatiques raisonnablement sèches, ce qui est un atout précieux dans les marais.

Historique : Une douzaine d'inventeurs répartis sur trois continents se disputent la paternité de cette invention. Selon toute probabilité, elle est originaire d'Eldenia : la côte ouest de ce continent est ponctuée de nombreux marais.



DONNÉES TECHNIQUES

NOMBRE DE PASSAGERS : 2 ou 3, selon la coque.

VITESSE : Selon le combustible, de 5 à 10 km/h (plantes aquatiques/charbon).

AUTONOMIE : Vingt-quatre heures avec qu'il est raisonnablement possible d'embarquer, infinie tant qu'il y a de la végétation à brûler aux alentours.

ARMEMENT : Néant.

CARACTÉRISTIQUES :

BLINDAGE : Moyen

CHÂSSIS : Moyen

MODE DE DÉPLACEMENT : Roue à aube

CHAUDIÈRE : Moyenne

ARMEMENT : Néant

AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 3), cabine de pilotage, espace, poste de guet

L'ELDENIAN QUEEN

FRÉQUENCE : Rare/Rare

ORIGINE : Eldenia.

PRIX : 2500 lux.

DESCRIPTION : Huit mètres de long, deux mètres cinquante de large. La chaudière, surmontée d'une cheminée, occupe le centre du navire. Elle est reliée à l'hélice par un arbre de transmission non protégé (gare aux doigts !). À l'avant, un bâti sommaire permet de dormir à l'abri des intempéries. L'arrière est généralement encombré de caisses. L'ensemble donne l'impression qu'il va se désintégrer à tout moment, et marche autant aux coups de pied et aux jurons qu'au charbon.

HISTORIQUE : Dix-huit navires de ce type ont été construits au cours de ces six dernières années. Ils viennent d'un chantier naval situé quelque part dans l'ancien Cameroun, mais leurs propriétaires restent discrets sur ce point. Aujourd'hui, on peut croiser les seize survivants sur tous les cours d'eau du centre d'Eldenia, de la Guinée au Kenya.

DONNÉES TECHNIQUES

NOMBRE DE PASSAGERS : Une personne suffit à faire avancer le navire. En se serrant, il y a de la place pour trois.

VITESSE : 12 km/h, avec des pointes à 18 quand le navire avance dans le sens du courant.

AUTONOMIE : En conditions normales, une semaine. En embarquant du charbon à la place des marchandises, quinze jours.

ARMEMENT : Deux modèles ont été dotés d'éperons explosifs, à la demande insistante de leurs propriétaires. Ils se sont perdus corps et bien à la première tentative pour les utiliser. Sur d'autres, une chaudière auxiliaire alimente des pistols à vapeur. Il existe aussi un modèle blindé, mais il est trop lourd pour la puissance de la chaudière (il se traîne laborieusement à 8 km/h dans des conditions optimales).

CARACTÉRISTIQUES

BLINDAGE : Moyen

CHÂSSIS : Moyen

MODE DE DÉPLACEMENT : Hélices

CHAUDIÈRE : Moyenne

ARMEMENT : Pistol à vapeur

AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 3), cabine de pilotage, espace, poste de guet

LE GRAND-BATTEUR

FRÉQUENCE : Rare/Très rare.

ORIGINE : Eldenia. Les plans sont arrivés à Phénice par dirigeable il y a quelques mois. De là, ils ont été diffusés dans l'est et le nord de la Roke. Les chercheurs de Newa se sont passionnés pour l'idée.

PRIX : 4000 lux.

DESCRIPTION : Les plans eldeniens prévoyaient une chaudière à l'arrière, une grande roue à la poupe, un fond plat et une silhouette massive. Les inventeurs de Newa ont lancé il y a peu un prototype aux formes plus conventionnelles, doté de deux roues à aube latérales. La chaudière est au centre de l'engin. Dans les deux modèles, elle est si lourde qu'elle pose de délicats problèmes d'équilibrage. Le fret doit être très minutieusement arrimé, sous peine de voir le bateau prendre de la gîte… ou chavirer.

HISTORIQUE : Vers 250, un bateau à aubes de l'Avant, utilisé comme attraction touristique sur le Mississippi fut redécouvert par une tribu d'adaptés, puis vendu aux marcheurs d'un petit stallite. Trente ans plus tard, leurs enfants sont parvenus à produire des copies satisfaisantes. Depuis, le concept a été sans cesse perfectionné.

DONNÉES TECHNIQUES

NOMBRE DE PASSAGERS : cinq marins et dix chauffeurs, plus quinze personnes ou 5 tonnes de fret.

VITESSE : De 15 à 20 km/h, selon le modèle et le courant.

AUTONOMIE : Quinze jours dans des conditions normales, jusqu'au triple si tout le fret est remplacé par du charbon.

ARMEMENT : Un canon à vapeur monté sur tourelle, au-dessus du poste de commandement.

CARACTÉRISTIQUES

BLINDAGE : Lourd

CHÂSSIS : Énorme

MODE DE DÉPLACEMENT : Roues à aubes

Chaudière : Énorme

Armement : Canon à vapeur

Autres éléments : Éclairage (Niveau 3), tender, condenseur, cabine de pilotage, espace, poste de guet

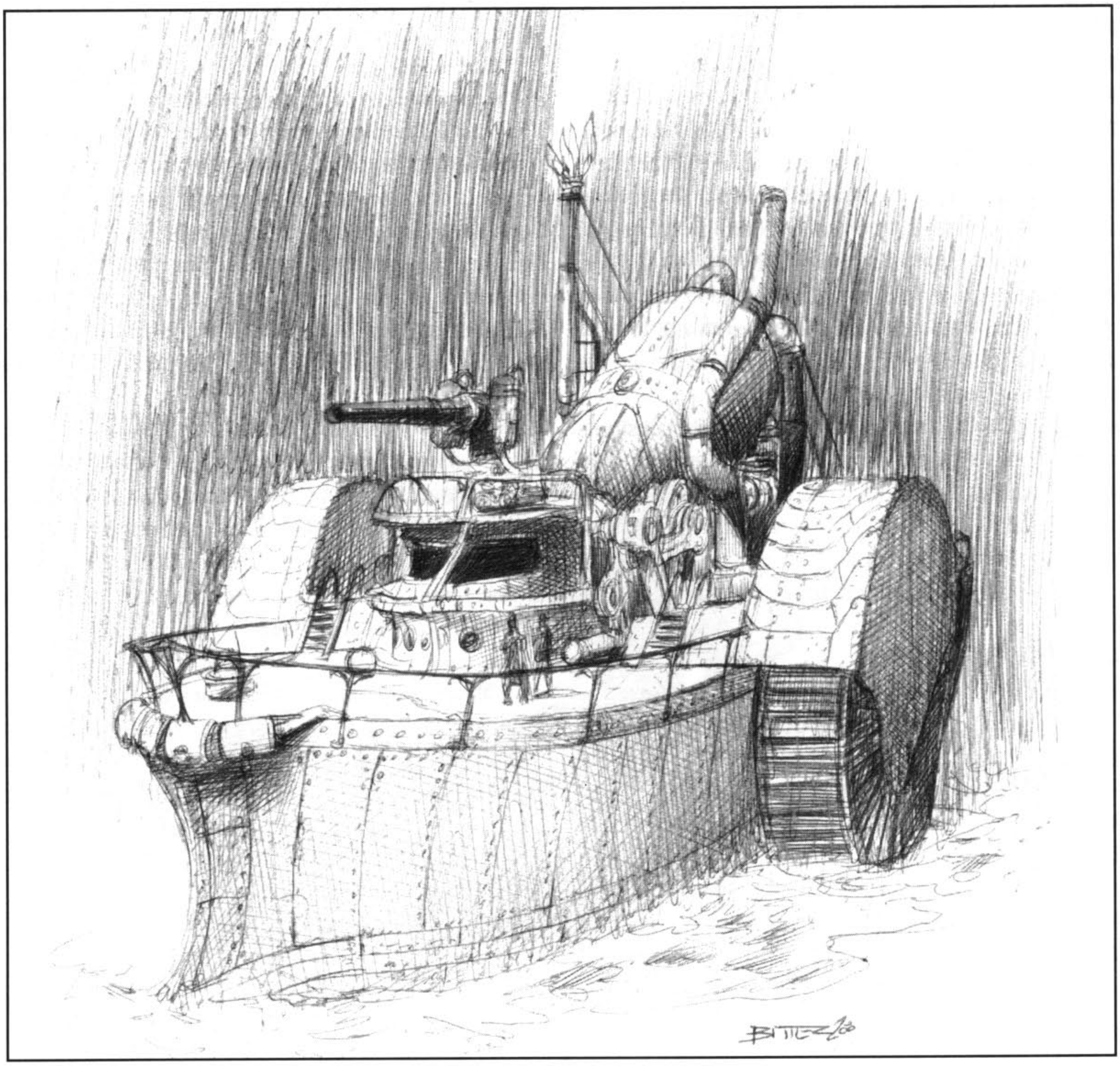
ROUES À AUBES CONTRE HÉLICES

Les hélices sont moins gourmandes en énergie que les roues à aube. En revanche, celles-ci sont plus simples de conception et plus faciles à réparer. N'importe quel bout de métal à peu près plat peut faire office de pale dans une roue à aubes. Alors que la perte d'un morceau d'hélice est une catastrophe qui exige de longues réparations. (Les capitaines prudents emmènent une hélice de rechange.) Notez que rien n'interdit d'utiliser des roues à aube latérales sur des navires de haute mer. Personne n'en a encore eu l'idée, c'est tout.

LE BATHYSCAPHE JASHUGAN

Description : On savait qu'il existait un moyen d'explorer les fonds marins avec la Bulle de Gerchwinder (voir Artefacts, page 42) mais le Jashugan est à la bulle ce que le dirigeable est à la montgolfière. Pouvant accueillir jusqu'à quatre personnes (en se tassant bien), ce sous-marin de poche construit à partir de plans de l'Avant peut se déplacer sur de courtes distances (2 heures d'autonomie) et explorer les fonds baptismaux. Techniquement, on ne sait pas jusqu'où peut descendre l'engin. Aucun marcheur n'a vraiment tenté l'expérience. D'une longueur de huit mètres pour une largeur de deux, il peut se faufiler partout sans trop de difficulté. Ses instruments de bord ont été calqués sur ceux d'un dirigeable.

Il ne possède aucun armement et les lumières qui l'entourent sont dues aux Phosphines (voir encadré).



Par contre, et c'est la grande prouesse technologique, l'appareil a des réserves d'air sous pression. D'après la conceptrice, s'il y a un problème, il suffit de lâcher l'air, ce qui gonfle de gros ballons et fait remonter l'appareil.

HISTORIQUE : Cette invention est particulièrement récente. Il ne doit exister que cinq prototypes de ce genre et tous sont l'œuvre de Laïka Loon, une antéquaire de génie vivant dans un port en ruines, non loin des chutes de Gibraltar. Dans son petit camp retranché, elle use ses vieux doigts en soudant plaque par plaque les différents éléments de ses bathyscaphes qu'elle vend à prix de Lux. Elle en a déjà deux en commande et s'est entourée de trois élèves (des filles) à qui elle apprend les secrets des sous-marins.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Chutes de Gibraltar (Roke)

RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Très Rare/--

PRIX : 1000 Lux

DONNÉES TECHNIQUES :

NOMBRE DE PASSAGERS : 1 à 4 (grand maximum et pour une heure d'oxygène seulement)

VITESSE : 30 km/h mais l'appareil n'est pas fait pour aller vite

AUTONOMIE : 2 heures de propulsion.

ARMEMENT : Aucun

CARACTÉRISTIQUES

BLINDAGE : Lourd

CHÂSSIS : Moyen

MODE DE DÉPLACEMENT : Hélices

CHAUDIÈRE : Moyenne

ARMEMENT : Néant

AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 3), tender, condenseur

LES PHOSPHINES

Ces petites anguilles de 10 cm de long sont conservées dans des bocaux (hors de l'eau) ou de petites cages lorsqu'elles sont accrochées aux bâtiments. Les cages sont entourées de miroirs pour pouvoir orienter le faisceau lumineux que les Phosphines produisent lorsqu'on les excite. Il suffit de secouer un peu la cage pour qu'elles s'agitent dans tous les sens et émettent des signaux lumineux (censés impressionner un adversaire) de couleur verte, d'un niveau d'éclairage égal à 2.

Une Phosphine ne peut survivre plus d'une heure hors de l'eau et a une durée de vie de 2 ans (elle atteint alors 20 cm).

Ce poisson est rare et il faut le pêcher dans quelques criques connues de peu de marcheurs pendant la période des amours (le printemps).

LE CABOTEUR TEN-SUÏ

DESCRIPTION : De plus en plus répandus, les bateaux longeant les côtes commencent à s'organiser pour monter une compagnie. Le caboteur Ten-suï est le modèle le plus fréquent car il cumule la rapidité et la solidité. Cette petite embarcation peut tout aussi bien servir à pêcher, qu'au voyage ou à l'exploration de criques. Sa grande maniabilité et sa voile permettent une grande discrétion au besoin. En fait, le Ten-Suï n'a aucune finesse technologique à son bord, il se contente d'être efficace. Il mesure 15 mètres de long et généralement est de couleur noire.

HISTORIQUE : La grande catastrophe de 2054 n'a pas tout ravagé. Tout comme il existe encore des stocks d'armes, il reste des chantiers navals en meilleur état que le Portail du stallite d'Okhaen. C'est dans l'un de ceux-là que furent retrouvés plusieurs petits bateaux de pêche et quelques yachts. Ces derniers furent rapidement démontés (car ils ne présentaient aucun intérêt en terme de survie) par contre les embarcations les plus simples furent étudiées et reproduites. Ten-suï est l'un des bâtisseurs qui a le plus œuvré dans ce sens. Il compte plus de cents caboteurs à son actif et va bientôt migrer pour Okhaen à la demande de Lucéphore d'Ambre à titre de spécialiste naval.

LES RÈGLES DE NAVIGATION MARINE ET LES DANGERS DE LA MER

Tout comme les routes côtières s'ouvrent, la piraterie refait son apparition. On commence déjà à évoquer l'existence d'une horde d'adaptés menés par une Shankréature marine qui attaquerait les bâtiments isolés et qui pratiquerait les raids contre les communautés côtières. Ils vogueraient sur un immense trois mats couvert de figures monstrueuses et toujours entouré d'une brume aux volutes étranges. Le bâtiment principal serait appuyé par deux catamarans d'une rapidité impressionnante. Ils pratiquent aussi la boucane.

Autre légende, certains marins font référence à une colonne de lumière sortant des eaux et d'une activité sous-marine intense dans la région (au sud ouest de Gibraltar).Y aurait-il un stallite sous les flots ? Qui l'aurait construit ?

Très concrètement, quand deux bateaux se croisent, ils évitent de s'approcher trop l'un de l'autre. Ils peuvent communiquer par signaux mais, se diriger vers un bâtiment sans son autorisation est un casus belli qui se termine souvent dans le sang (et dans la mer). Il n'y a vraiment aucune solidarité entre les marins et peu d'entre eux oseront vous venir en aide de peur d'être piégé. Si vous croisez la route d'un navigateur qui vous a laissé dans le pétrin, il s'étonnera que vous lui en portiez grief.



Origine géographique : Solaria
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare
Prix : 900 Lux
DONNÉES TECHNIQUES :
- **Nombre de passagers :** 10
- **Vitesse :** 90 km/h
- **Autonomie :** 4 jours
- **Armement :** Lance-harpon

CARACTÉRISTIQUES
Blindage : Moyen
Châssis : Grand
Mode de déplacement : Hélice, Voile
Chaudière : Grande
Armement : Lance-Harpon (équivalent Arbalète)
Autres éléments : Éclairage (Niveau 2), cabine de pilotage, espace, poste de guet

LA NOUVELLE PHÉNICE

Fréquence : Unique

Description : La nouvelle Phénice n'existe pas encore. Ou plutôt, elle ne navigue pas encore. Elle est le projet d'un groupe de marcheurs constitués en compagnie - la compagnie des Fendants. Ces explorateurs sont tout simplement tombés sur un paquebot complètement intact. Certes, il avait été envahi par la végétation et l'une de ses hélices était fichée dans la roche, mais tout le reste semblait pouvoir fonctionner encore. Les explorateurs, tous des Phéniciens désespérés par la décadence qui gagne leur ville natale, ont décidé remettre à neuf dans le plus grand secret le bâtiment. Ce dernier servait à faire des croisières de luxe durant l'Avant et n'avait aucun armement particulier. Sa propulsion était au mazout, un produit que les marcheurs cherchent à remplacer. Actuellement, une cinquantaine de bâtisseurs, de fouineurs et d'Antéquaires vivent dans l'Obscure et travaillent d'arrache-pied pour redonner vie au géant. Ils savent très bien qu'ils font concurrence aux marcheurs d'Okhaen et qu'une course contre la montre a commencé.

Historique : On doit la découverte de la nouvelle Phénice à Tabasse, dit « le Loup » un marcheur ayant quitté Phénice, dégoûté par sa chute progressive. Malgré le travail à fournir (qu'il estime au moins à cinq années), il voit en ce titan le moyen de redorer le blason de la première ville de Sombre-Terre. Bien que le bâtiment ne navigue pas encore, il s'est auto-proclamé capitaine. Dans cette petite cité industrieuse (financée par quelques mécènes dont les Cascatelles) il dirige tout d'une poigne de fer. Il est aidé dans sa tâche par Cassiopé, son bosco, seule marcheuse à ne pas venir de Phénice mais de Sunrex. Tabasse la considère comme sa fille et nul ne remet jamais leur parole en doute.

Actuellement, la nouvelle Phénice doit affronter un grave problème. Certains guetteurs font état de mouvements de Shankréatures dans la région. Cette activité est totalement anormale et Cassiopé a déjà eu à affronter une horde lorsqu'elle dirigeait un convoi vers Phénice.

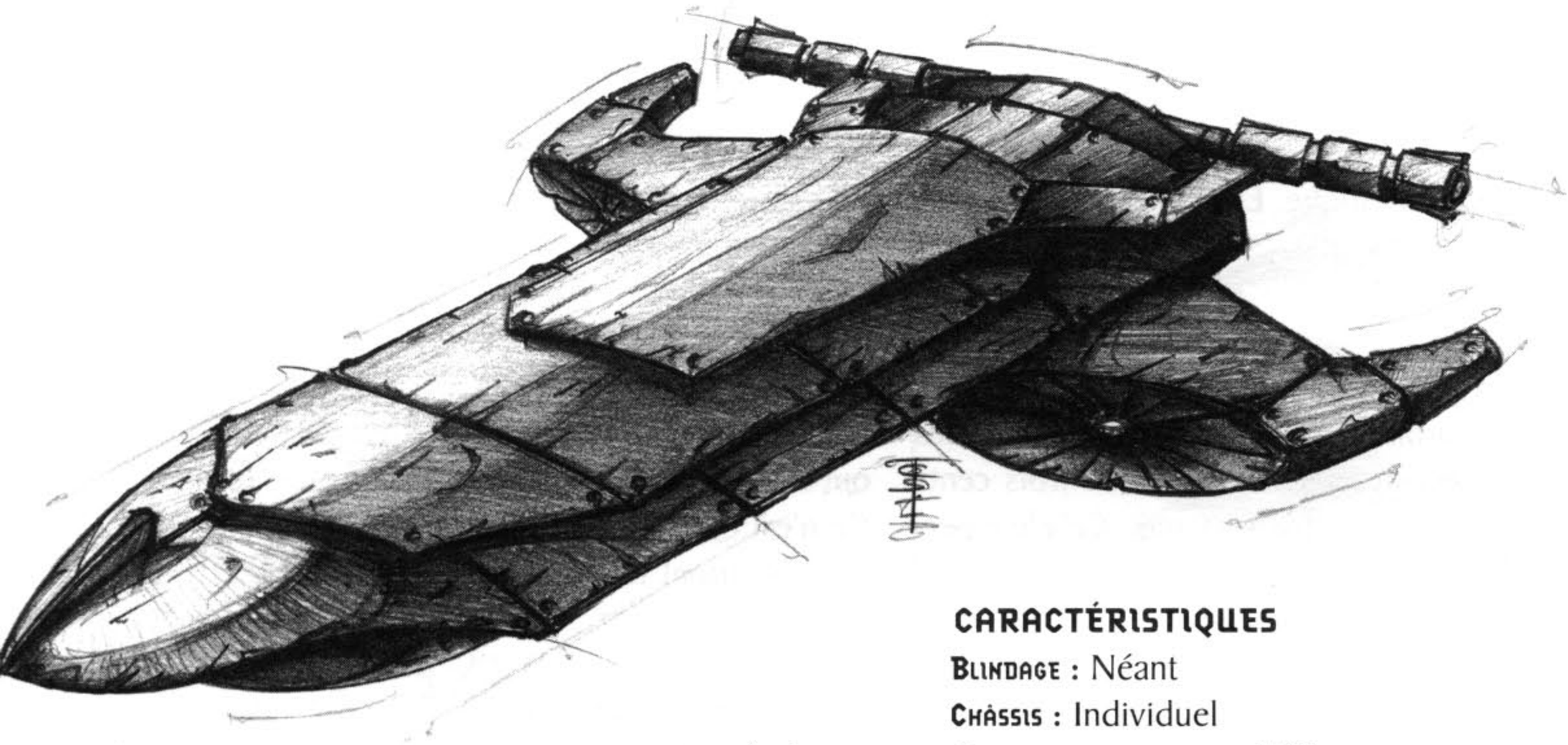
Autre problème, il semble que le secret du chantier n'en soit plus un. Lucéphore d'Ambre est allé rendre visite aux Cascatelles en leur faisant comprendre qu'il était au courant et qu'il trouverait un moyen de leur mettre des bâtons dans les roues s'ils ne coopéraient pas (pour le plus grand bien de tous, à ses dires). Le capitaine Tabasse pense sérieusement à organiser une expédition de sabotage (ou au pire, d'espionnage) car son orgueil lui interdit de se laisser marcher sur les pieds (fusse par un héros comme Lucéphore).

Origine géographique : Phénice (Roke)
Rareté (Stallite/Halte) : Rare/Très Rare
Prix : 900 Lux
DONNÉES TECHNIQUES :
- **Nombre de passagers :** 200
- **Vitesse :** Aucune pour le moment
- **Autonomie :** Inconnue
- **Armement :** Non. Le chantier est protégé par une dizaine de Gardiens

LE TORPÉDO

Fréquence : Rare

Description : Ce mode de locomotion très spécial est à classer à la fois dans les sous-marins mais aussi dans les bateaux. Le Torpédo est très en avance sur son temps puisque ne fonctionne pas à la vapeur mais à l'alcool de rueg concentré. Il s'agit d'un petit propulseur doté de deux poignées à l'arrière. Le tout est doté de plusieurs hélices, entraînées par un système totalement étanche. Le conducteur se place à l'arrière et n'a qu'à se laisser traîner par l'engin. Il peut choisir de rester à la surface et poser l'avant de son corps sur le Torpédo (pour éviter de prendre l'eau en plein visage) ou bien d'avancer sous les flots (ou s'enfoncer) à la condition qu'il ait de quoi respirer. Le Torpédo est absolument silencieux et son



moteur (uniquement fabriqué à Drön) reste un mystère (sur lequel de nombreux spécialistes de l'Avant travaillent). En fait, s'il est aisé de le reproduire, tout le secret tient dans la composition du carburant à base de Rueg, vendu 20 Lux le litre (pour une autonomie d'une heure seulement !).

Un Torpédo ne peut transporter qu'une personne, jamais deux, et nécessite une force considérable pour ne pas lâcher les poignées.

HISTORIQUE : Le premier Torpedo fit son apparition suite à la découverte par un Antéquaire d'un manuel décrivant le matériel fantaisiste d'un agent secret issu de l'Avant-Sunrex. Les gadgets étaient soit irréalisables, soit sans intérêt. Seul le Torpédo trouva une application concrète dans les stallites bordant des rivières, des lacs ou proches des côtes. Il fut donc fabriqué à Drön par Hildegard von Bingen, une « ingénieur terriblement ingénieuse », d'après ses contemporains, puis exporté. Idéal pour approcher une cible par les flots, procéder à des fouilles sous-marines ou simplement traverser une étendue d'eau, il est évident que le Torpedo n'est pas destiné à un usage sur une trop grande distance mais pour des opérations ponctuelles. On le considère aussi comme une arme potentielle en le bourrant d'explosifs et en le lâchant non loin de la cible

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE : Drön (Roke)
RARETÉ (STALLITE/HALTE) : Rare/Très Rare
PRIX : 900 Lux

DONNÉES TECHNIQUES :

- **NOMBRE DE PASSAGERS :** 1 (jamais plus)
- **VITESSE :** 40 km/h
- **AUTONOMIE :** 3 heures max.
- **ARMEMENT :** Non mais peut être chargé d'explosifs

CARACTÉRISTIQUES
BLINDAGE : Néant
CHÂSSIS : Individuel
MODE DE DÉPLACEMENT : Hélices
CHAUDIÈRE : Moteur à explosion
ARMEMENT : Néant
AUTRES ÉLÉMENTS : Éclairage (Niveau 2)

1.3 – LA CONQUÊTE DES AIRS

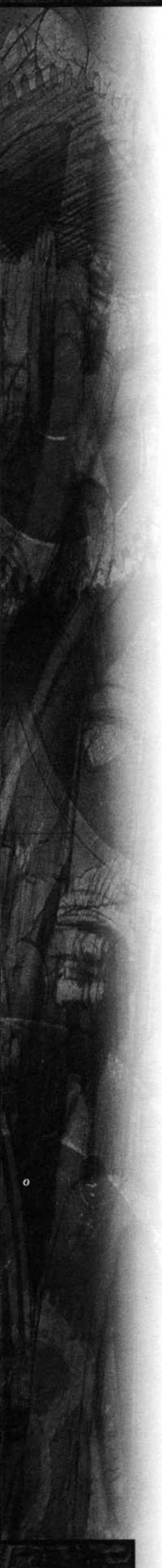
« En cinq ans, les ballons ont accompli des progrès qui, dans le monde de l'Avant, ont demandé un siècle. Je le sais, j'ai lu des vieux livres. Comparé aux merveilles que l'on construit aujourd'hui, mon vieil Espoir, le vainqueur du noir-nuage, est un dinosaure (pour les membres de l'honorable assistance qui seraient ignares, le dinosaure était une grosse bête qui était déjà éteinte Avant). Qu'on ne vienne pas me dire que l'espèce humaine n'a plus d'avenir ! Partis comme nous sommes, dans dix ans, nous vivrons au-dessus du noir-nuage. Je ne sais pas comment les gens de l'Avant faisaient pour supporter le froid dans leurs « stations spatiales », mais on trouvera, je ne suis pas inquiet ! »

- La Flamme, un soir de biture

NOTIONS DE BASE ET DÉFINITIONS

« ALLER DANS LE BLEU »

Locution typiquement airgonautique, signifiant « être monté au-dessus du noir-nuage ». En 320, peu de gens peuvent se vanter d'être allé dans le bleu à plusieurs reprises. « Être perdu dans le bleu »



se dit des gens qui n'ont pas les pieds sur terre. Une « heure bleue » est un moment de grand bonheur, d'extase charnelle ou mystique. Et ainsi de suite, au gré des fantaisies de chacun…

ALTITUDE

• Altitude ordinaire. La plupart du temps, les dirigeables volent assez bas, à deux ou trois cents mètres du sol, tous projecteurs allumés. Cela leur permet de suivre les repères du terrain tout en étant à l'abri de (presque) tous les dangers.

• Altitude de croisière. Les airgonautes qui ont la chance de disposer d'une boussole peuvent voler beaucoup plus haut, entre deux et trois mille mètres, et ne redescendre que de temps en temps pour faire le point.

• Vaincre le noir-nuage. Le noir-nuage est une couche de cendres et de suie relativement fine – pas plus de cinq cents mètres d'épaisseur – qui s'étend, en gros, entre cinq et six mille mètres d'altitude. La majorité des dirigeables monte au-delà de cette altitude sans difficultés mécaniques. En revanche, l'équipage risque de pâtir du froid et du manque d'oxygène.

BALLON LIBRE

Ballon sphérique, dépourvu de mode de propulsion. Quel que soit le gaz qu'il emploie pour voler, il flotte au gré des courants aériens. L'airgonaute ne contrôle que la montée et la descente. Pour monter, il lâche du lest, pour descendre, il lâche du gaz. S'il connaît la météo de la région où il évolue, il peut « diriger » son ballon, en rejoignant les couches d'air où soufflent les vents qui l'intéressent. L'exercice reste aléatoire et dangereux.

BALLON DIRIGEABLE

Groupe de cellules remplies de gaz, enfermées dans une enveloppe rigide. Il est propulsé par un ou plusieurs moteurs.

GAZ

• L'air chaud est sans danger, facile à produire, mais peu efficace. À 100°, il est seulement deux fois plus léger que l'air.

• L'hydrogène est 14,5 fois plus léger que l'air. Relativement facile à synthétiser, il est dangereux, à la fois toxique et explosif.

INSTRUMENTS

Les Sombre-terriens n'ont ni baromètre, ni altimètre, ni anémomètre, ni aucun de ces gadgets en – mètre qui simplifiaient tant la vie des aérostiers de l'Avant. Ce n'est qu'une question de temps. D'ici cinq à dix ans, ils auront tous été inventés…

MANŒUVRABILITÉ

Elle est nulle pour un ballon libre, qui va où le vent souffle. En revanche, les dirigeables sont capables de manœuvres relativement fines. Entre autres choses, ils peuvent rester « immobiles » en se plaçant face au vent – leurs moteurs tournent, mais leur poussée compense juste le déplacement de l'air.

RAPPORT POIDS/PUISSANCE

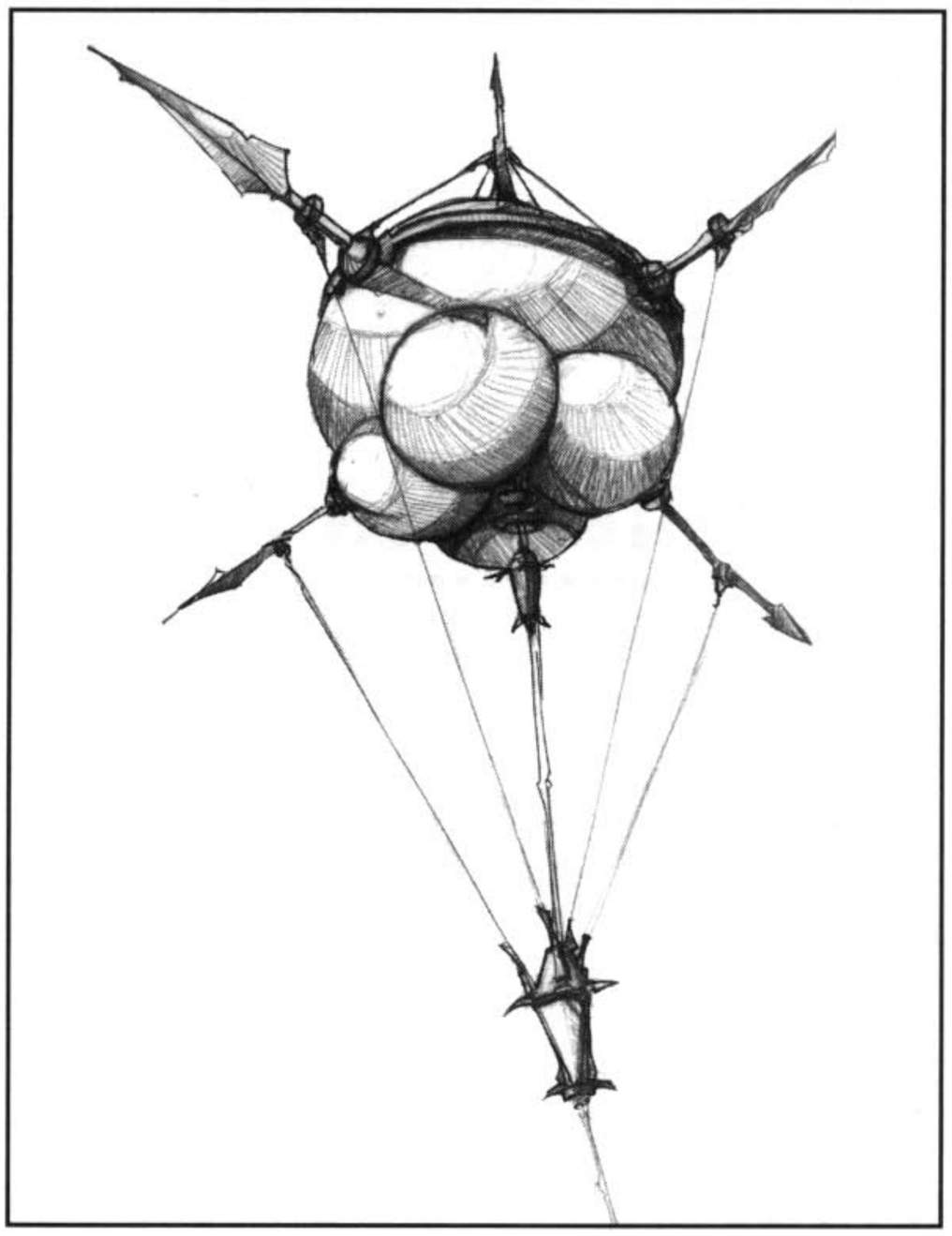
L'hydrogène est un gaz de sustentation efficace, mais il a ses limites. Un ballon, même gigantesque, ne peut pas soulever n'importe quoi. Il ne peut pas embarquer deux ou trois chaudières de fracas et les tonnes de combustibles qui vont avec. Des moteurs de cette puissance permettraient de battre tous les records de vitesse aériens. Mais ils pèsent des tonnes, et le dirigeable ne décollerait pas. Pour l'heure, les chaudières à fumante sont la solution retenue par la plupart des airgonautes. C'est loin d'être la panacée,

QUAND VOTRE BALLON FAIT «BOUM!»

L'hydrogène est inflammable. Ceux qui en doutent peuvent regarder la bande d'actualité où l'on voit le Hindenburg, un mastodonte de deux cents mètres de long, prendre feu comme une allumette et se consumer en une poignée de secondes. On n'a jamais su ce qui s'était produit au juste, mais la thèse la plus probable est qu'une simple étincelle d'électricité statique a suffi à terrasser le géant…

L'explosion peut être moins violente et la combustion de l'enveloppe plus lente, surtout si l'hydrogène est moins pur (ce qui est probable sur Sombre-Terre). Dans ce cas, le délai se mesure en secondes, mais cela peut suffire pour quitter le dirigeable ou pour détacher le ballon en flammes avant que l'incendie se propage.

mais tant qu'il n'y aura pas de moteurs à pétrole efficaces – et des sources d'essence fiables – c'est ce que Sombre-Terre aura de mieux à offrir.



LES PÉRILS DE LA HAUTE ALTITUDE

LE FROID

À cinq mille mètres d'altitude, sous le noir-nuage, il fait aux alentours de -20 °C. Si le vent est peu ou pas sensible, c'est supportable. Mais dans un dirigeable marchant à contre-vent, c'est une autre paire de manches : la température effective dépend de la vitesse du vent, et même une brise modérée devient une torture.

En termes de règles, le modificateur d'hostilité de froid du milieu du noir-nuage (voir Dark Earth, seconde édition, p. 89) passe de 0 à –1 à bord d'un dirigeable. À contre vent, ce modificateur passe à –2 (soit un modificateur d'hostilité total égal à –8).

LE MANQUE D'AIR

L'inconfort apparaît assez vite, autour de 3000 m, mais le vrai danger ne se fait sentir qu'autour de 5000 m. Tous les airgonautes sont familiarisés avec le « mal de là-haut ». Ses symptômes sont la suffocation, l'ivresse de l'altitude, des saignements de nez et d'oreilles… Par ailleurs, une descente trop rapide vous expose à une rupture des poumons, une version inversée des problèmes de décompression des plongeurs.

En termes techniques, un manque de prudence peut soumettre les victimes à des dégâts variant de 8 points à 16 points (la victime a droit à un jet de Résistance).

LE « FEU BLEU »

Ce phénomène est très redouté. Soudain, sans raison apparente, des étincelles bleutées se mettent à jouer entre tous les appareils métalliques du bord. Elles disparaissent au bout de quelques secondes ou persistent pendant plusieurs minutes. Aucun des remèdes essayés jusqu'ici ne les fait partir. Cette manifestation inexplicable a déjà détruit plusieurs dirigeables en mettant le feu à l'hydrogène. Les hommes de l'Avant l'appelaient « électricité statique ».

LES ORAGES

Si un orage menace, tous les vieux airgonautes vous le diront, il faut monter ! Il existe une zone relativement sûre, autour de 5000 m d'altitude, entre les nuages et le noir-nuage. Le danger est encore présent, car il arrive que les éclairs remontent vers le noir-nuage, mais les risques sont considérablement diminués.

LE NOIR-NUAGE

Ce milieu et ses dangers sont décrits p. 212 de la 2e édition de Dark Earth.

LES LOIS DE LA PHYSIQUE

Plus on monte, plus le gaz contenu dans l'enveloppe se dilate. Si l'enveloppe n'est pas prévue en conséquence, elle se déchire, et le ballon amorce une descente beaucoup plus rapide que sa montée…

Par ailleurs, plus on monte, plus l'air se raréfie. Il arrive un moment où il n'est tout simplement plus assez dense pour supporter le ballon, et où les hélices n'ont plus de prise. Pour un ballon libre, l'altitude maximale tourne autour de huit mille mètres. Pour un dirigeable, plus lourd, le plafond tourne autour de sept mille mètres.



ÉVITER LES DANGERS DES DIRIGEABLES

En cas de problème, faites procéder à un jet de Technique + Véhicule aérien contre un SR variant de 1 à 4, selon la situation. En cas d'échec, confrontez les PJ aux désagréments décrits dans ce chapitre.

DIRIGEABLES EN KIT

Vous trouverez ici une liste d'éléments. Combinez-les à votre guise pour construire le dirigeable de vos rêves. Les prix, hautement indicatifs, sont là pour vous donner une idée des coûts, pas pour brimer les joueurs…

NACELLE

INDIVIDUELLE

Description : Un simple baquet ou une selle de bicyclette, plus un harnais relié à la cellule. Souvent utilisée pour les ballons libres, mais on peut envisager un mini-dirigeable…

Solidité : Équivalent de 10 points de vie, pas de protection pour le passager.

Prix : Entre 50 et 100 lux.

PETITE

Description :

Carrée ou allongée, elle mesure environ 5 m². C'est suffisant pour deux personnes. Une petite tente peut y être ajoutée.

Solidité : Équivalent de 15 points de vie, 2 points de protection.

Prix : Entre 300 et 500 lux, selon les aménagements.

ORDINAIRE

Description : Allongée, parfois divisée en deux compartiments séparés par un passage fermé, cette cabine mesure entre 10 et 30 m². Elle comporte une section chauffée où se trouvent de deux à quatre couchettes. En revanche, le poste de pilotage est ouvert.

Solidité : Équivalent de 30 points de vie, 4 points de protection.

Prix : Entre 1000 et 3000 lux, selon les aménagements.

PRESSURISÉE

Description : L'outil parfait pour voler au-dessus du noir-nuage. La forme et la superficie ne diffèrent pas du modèle précédent, mais la cabine est vitrée, hermétiquement close et entièrement chauffée. Des bouteilles d'oxygène sous pression donnent deux à cinq jours d'autonomie.

Solidité : Équivalent de 50 points de vie, 6 points de protection.

Prix : Entre 8000 et 10000 lux, selon les aménagements.

CHAUDIÈRES & MOTEURS

MODÈLE DE BASE

Description : 1,50 m de long, 1 m de large, 1 m de haut. Ces engins sont lourds et gourmands en tourbe ou en charbon, mais ils sont capables de faire tourner une hélice à plusieurs milliers de tours/minute.

Hélice : 2 m de diamètre, 2 pales.

Prix : 2500 lux pièce.

GRAND MODÈLE

Description : Ces chaudières compactes ne sont pas beaucoup plus grosses que les modèles ordinaires. En revanche, mieux pensées, elles développent davantage de puissance.

Hélice : 2,50 m de diamètre, 3 ou 4 pales.

Prix : 7000 lux pièce.

PETIT MODÈLE

Description : C'est la chaudière à fumante pour marcheurs présentée p. 95 du supplément Artefacts. Dans les ballons, elle sert à chauffer l'air. Dans les dirigeables, elle alimente les systèmes auxiliaires du bord (chauffage, éclairage, etc.).

Prix : 700 lux pièce.

MOTEUR À EXPLOSION

Description : À peu près des dimensions de la chaudière de base, ce moteur est deux fois plus puissant qu'elle. De plus, l'essence pèse beaucoup moins lourd que le charbon… Ces moteurs sont encore peu répandus, mais l'avenir est à eux.

Hélice : 2 m de diamètre, 3 ou 4 pales.

Prix : 6000 lux pièce.

VOILES

Description : Complètement inutile sur un ballon, ce dispositif a été installé sur quelques dirigeables.

Composé de voiles déployées perpendiculairement à l'enveloppe, manœuvrées par des treuils à vapeur, il permet de réduire la consommation en carburant… à condition que le vent souffle dans le bon sens. Les voiles sont fragiles et compliquent notablement la manœuvre.

PRIX : 5 000 lux.

MOTEUR SOLAIRE

DESCRIPTION : Quelques moteurs solaires de l'Avant ont été récupérés par les airgonautes. Ils ne fonctionnent correctement qu'au-dessus du noir-nuage.

PRIX : Inestimable.

PILES À HYDROGÈNE

Ces piles électriques rudimentaires décomposent l'eau en oxygène et hydrogène. L'oxygène est rejeté dans l'air (ou stocké, sur les modèles destinés aux nacelles pressurisées). L'hydrogène est dirigé vers les cellules par un système de tubes articulés.

AU SOL

DESCRIPTION : Ce modèle sert à gonfler rapidement les dirigeables. Sa pile mesure près de deux mètres, et génère assez de courant pour électrocuter quelqu'un.

CONSOMMATION : 1 000 litres d'eau par jour.

PRIX : 5 000 lux.

EMBARQUÉE

DESCRIPTION : Haute de près d'un mètre, la pile est enserrée dans un réseau complexe de tubes et de récipients. L'ensemble est relativement fragile (15 points de vie). La pile surmonte une cuve de 300 litres. Celle-ci est flanquée d'une pompe mécanique ou à vapeur, qui permet de « faire le plein » au-dessus d'un plan d'eau.

CONSOMMATION : Conditions normales, 50 litres d'eau par jour (cela suffit à compenser la déperdition de l'hydrogène). Vol à haute altitude : jusqu'à 150 litres par jour.

PRIX : 2 500 lux.

CELLULE

DESCRIPTION : Une sphère de tissu étanche, pleine de gaz, de 5 à 20 m de diamètre. Les ballons libres n'en ont qu'une, les dirigeables en compte entre trois et dix.

PRIX : Entre 1000 et 4000 lux pièce, selon ses dimensions.

CARCASSE ET SUPERSTRUCTURE

Cette catégorie n'existe que sur les dirigeables. Elle regroupe :

– le squelette de la machine, un cadre rigide qui maintient les cellules, sur lequel est tendue l'enveloppe ;

– les ancres et leurs câbles ;

– les passerelles et échelles qui permettent de circuler entre les cellules ;

– les gouvernails de direction et de profondeur, ainsi que les câbles qui les relient au poste de pilotage ;

– les tubes acoustiques ;

– les ancrages extérieurs des moteurs.

ENVELOPPE

FILET

DESCRIPTION : Un solide filet de rueg retient le ballon et le relie à la nacelle. Généralement utilisé pour les ballons captifs. Il est possible de l'escalader pour effectuer des réparations d'urgence.

PRIX : 1 000 lux.

RIGIDE

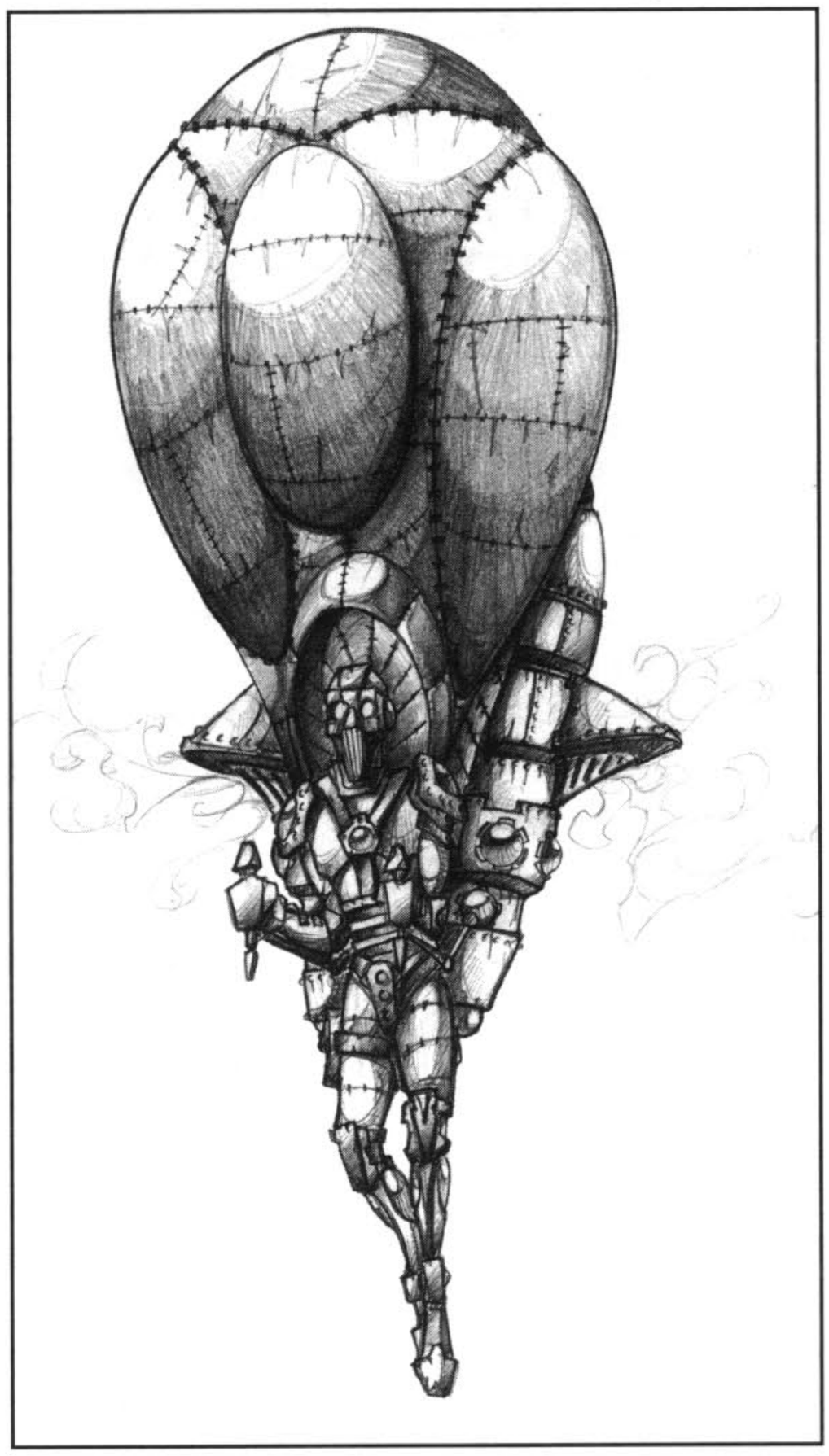
DESCRIPTION : Des milliers de mètres carrés d'épaisse toile de rueg, calfatés au goudron.

PRIX : De 3 000 à 10 000 lux, selon les dimensions.

QUELQUES MODÈLES PRÉCONSTRUITS

BALLON AUXILIAIRE

- Gaz : air chaud.
- Nacelle : individuelle
- Moteurs : une petite chaudière.
- Piles : non.
- Cellule : une, 8 mètres de diamètre.
- Superstructure : non.
- Enveloppe : filet.



• Charge utile : un homme.

• Notes : de plus en plus d'expéditions terrestres embarquent un ballon à air chaud démonté (plié, il mesure 2 x 1 x 1 m). Lorsque le relief fait défaut, c'est un excellent moyen pour repérer à distance le puits de lumière d'un stallite.

PETIT DIRIGEABLE

• Gaz : Hydrogène.

• Nacelle : Ordinaire.

• Moteurs : Une chaudière de base, à l'arrière de la nacelle.

• Piles à hydrogène : Quatre. Une par cellule, plus une de réserve dans la nacelle.

• Cellules : Trois, 15 m de diamètre chacune.

• Superstructure : Le gros œuvre en os de béhémoth, le reste en métal plus ou moins rouillé.

• Enveloppe : Rigide.

• Charge utile : 3 hommes (un pilote, un mécano, un chauffeur qui alimente la chaudière en tourbe) et 600 kg de fret ou de passagers.

• Notes : Cinquante mètres de long, dix-huit de haut et de large, c'est le modèle classique de la Nuit-Horizon. Il vole à environ 50 km/h dans des conditions normales, et peut monter à 100 km/h en poussant ses moteurs à fond.

DIRIGEABLE À VOILES

• Gaz : Hydrogène.

• Nacelle : Deux nacelles ordinaires.

• Moteurs : Une chaudière de base à l'arrière de chaque nacelle.

• Piles à hydrogène : Cinq.

• Cellules : Cinq, 10 m de diamètre chacune.

• Superstructure : Métallique, avec de solides points d'ancrage pour les douze treuils internes qui permettent de manœuvrer les voiles.

• Enveloppe : Rigide.

• Charge utile : 11 hommes (3 par nacelle), 5 dans la superstructure, 1500 kg de fret (grâce aux voiles, on embarque moins de carburant, d'où un gain de place).

• Notes : De dimensions comparables au précédent, un poil plus rapide (60 km/h en moyenne), mais plus complexe à piloter et plus fragile.

PROTOTYPE DE NAKO SHIMBUE

• Gaz : Hydrogène.

• Nacelle : Trois nacelles pressurisées, avec une semaine d'oxygène et des compresseurs permettant de renouveler la provision en passant une journée à basse altitude.

• Moteurs : Une chaudière grand modèle à l'arrière de la nacelle principale, deux moteurs à essence sur les flancs du ballon-maître, une chaudière de base à l'arrière de chaque nacelle secondaire.

• Piles : 13, une par cellule, plus 4 de réserve.

• Cellules : ballon principal : 5 de 20 m de diamètre. Ballons secondaires : 3, de 10 m de diamètre.

• Superstructure : Métaux légers de récupération. Quelques moteurs électriques primitifs, notamment pour manœuvrer le gouvernail. Un canon à vapeur sous la nacelle principale.

• Enveloppe : Rigide.

• Charge utile : Douze hommes, une tonne de fret.

• Notes : Ce monstre de cent dix mètres de long est un « trimaran » volant. Le ballon principal

est flanqué de deux nacelles secondaires, elles-mêmes soutenues par leur propre ballon. En cas d'avarie du ballon principal, les deux ballons secondaires peuvent être utilisés comme « canots de sauvetage ». La séparation peut se faire en une heure, en dévissant quelques écrous, ou en quelques secondes, en faisant sauter des petites charges explosives. Le premier dirigeable de ce modèle sera le Soleil levant, de Nako Shimbue, qui sera lancé en 321. Sa vitesse de croisière tourne autour de 100 km/h, avec des pointes à 120.

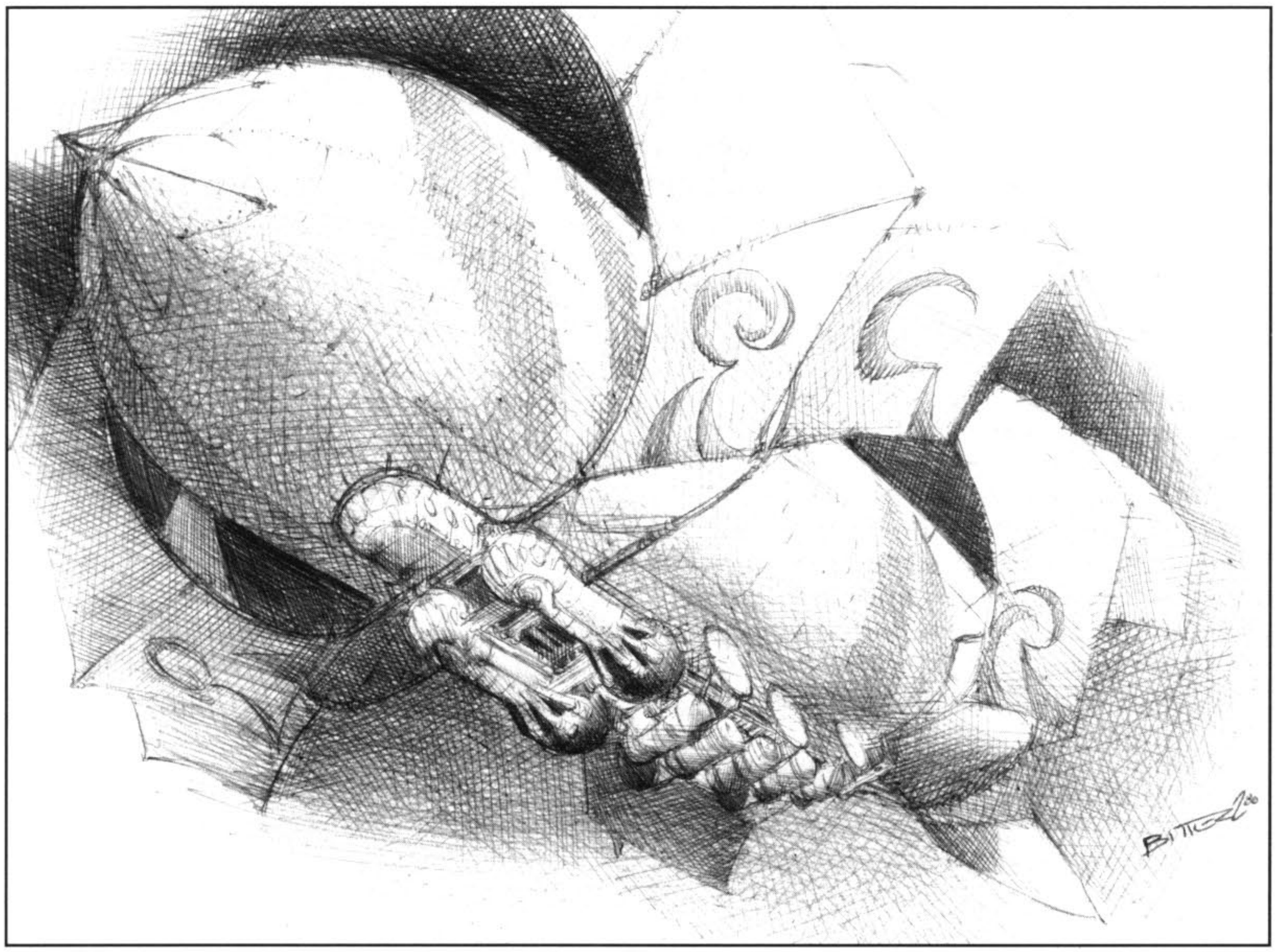
AUTRES ENGINS VOLANTS OU PLANANTS

LE PARACHUTE ASCENSIONNEL

FRÉQUENCE : Rare/peu commun

DESCRIPTION : Ce type de déplacement est vraiment ponctuel. Comme son nom l'indique, cette voile permet de faire décoller une personne. Elle devra ensuite utiliser les courants ascensionnels pour se déplacer et, éventuellement, encore monter. Pour prendre son envol, il y a trois solutions. Sauter du haut d'un point élevé, se faire tracter par un objet en mouvement ou utiliser le vent (technique du jumping). Dans les deux premiers cas, c'est un moyen plutôt classique de s'envoler. Dans le troisième, il faut une certaine maîtrise de l'acrobatie, de la course à pied et de la manipulation du cerf-volant. La voile doit être présentée face à un vent suffisant et le marcheur doit courir pour décoller. Ensuite, il doit utiliser tous les courants ascensionnels possibles pour prendre de l'altitude, ce qui n'est pas une mince affaire. Dans tous les cas, le voyageur ne doit pas être trop chargé et ne doit pas compter sur l'utilisation d'une arme de jet durant son déplacement.

HISTORIQUE : C'est durant la croisade de la ville mouvement que furent utilisés les premiers parachutes ascensionnels. Pour tout dire, c'est surtout aux adversaires des Phéniciens qu'ils servirent (pour les observer de haut). Mais leur usage s'intensifia avec l'air du contact. En fait, un parachute, même ascensionnel reste un parachute. Les premières expériences de ballons ou de dirigeables ayant connu quelques ratés,





les testeurs étaient bien contents d'avoir de quoi sauter à temps. Ensuite, reliés aux câbles des véhicules les plus rapides, ils devinrent des moyens d'observation peu onéreux et silencieux. Contrairement au cerf-volant (voir encadré) le parachute est extrêmement maniable.

À présent, son usage est assez répandu mais étonne toujours le badaud.

DONNÉES TECHNIQUES :

- **NOMBRE DE PASSAGERS :** 1 (2 mais les prototypes sont assez rares)
- **VITESSE :** NA

AUTONOMIE : NA

ARMEMENT : non

LE DELTAPLANE BLORETTE

FRÉQUENCE : Rare

DESCRIPTION : C'est un deltaplane classique (mais rafistolé), c'est-à-dire instable, rapide, craquant de partout et terriblement impressionnant pour celui qui s'y essaie la première fois. Les pilotes de ses engins doivent partir d'un point culminant. Contrairement au parachute ascensionnel qui peut être lancé par traction, il est très difficile d'obtenir le même résultat avec un deltaplane (essayez avec un cerf-volant et comptez le nombre de fois qu'il touche terre avant de décoller). La seule règle importante pour ne pas mourir jeune aux commandes d'un tel joujou, c'est de ne pas s'approcher du noir-nuage.

LE CERF-VOLANT

Dans certains monastères Gaïens, il est fait usage du cerf-volant pour lancer des observateurs dans les airs. Cette méthode, bien qu'efficace et silencieuse n'en est pas moins dangereuse. En effet, si l'objet volant est aperçu, il devient une cible aisée à toucher car la marge de manœuvrabilité est extrêmement réduite. L'observateur ne peut qu'espérer être tiré ou chahuté de droite à gauche pour éviter les projectiles divers. De plus, traverser le noir nuage (si la nacelle monte assez haut) est généralement mauvais pour les bronches.

Il n'en reste pas moins vrai que les cerfs-volants sont de plus en plus nombreux et que certains sont maintenus en vol et font office de mine contre les objets volants comme les dirigeables indésirables ou les Shan-kréatures dotées d'ailes.

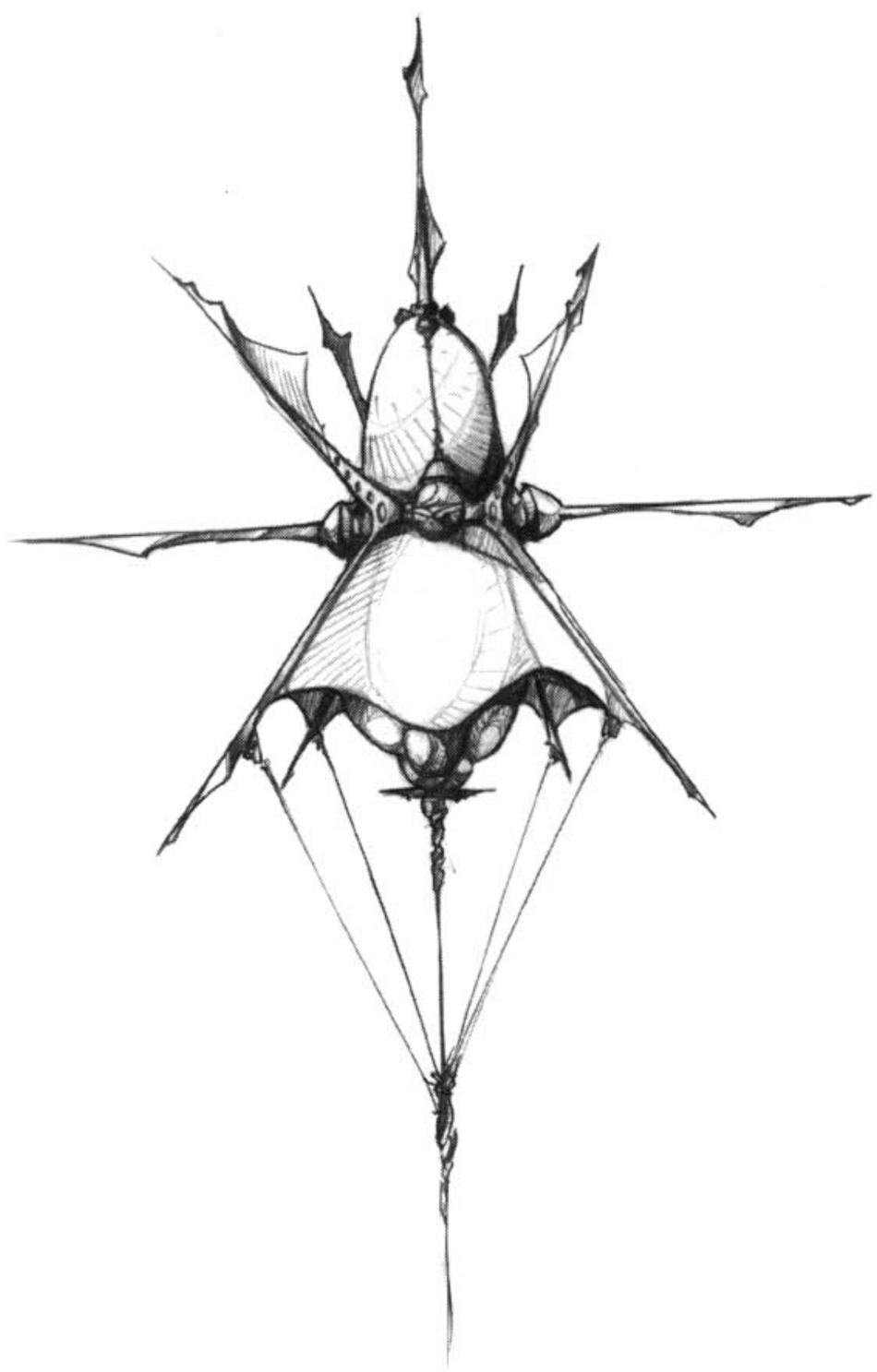
On peut installer des armes sur un deltaplane et on peut éventuellement tenir à plusieurs.

HISTORIQUE : Blorette était une marcheuse qui, coincée par une horde, a dû fabriquer un prototype pour se lancer du haut de la citadelle en ruine dans laquelle elle était bloquée. Son acte héroïque fit de nombreux émules et de nombreux morts (du coup). De son propre aveu, elle ne recommença jamais une expérience aussi « terriblement terrible ». Mais les stratèges, eux, virent l'intérêt de la reprise de cette invention de l'Avant. Le deltaplane est plus maniable qu'un cerf-volant et plus longtemps dans les airs qu'un parachute ascensionnel.

Du coup, on en voit surtout autour des stallites et non pas dans les convois. Ils sont depuis peu utilisés aussi comme nacelle de sauvetage lors des catastrophes en dirigeable.

DONNÉES TECHNIQUES :

- **NOMBRE DE PASSAGERS :** 1 ou 2
- **VITESSE :** Variable
- **AUTONOMIE :** Variable suivant la compétence du pilote
- **ARMEMENT :** Possible mais imprécis



1.4 - LES STALLITES, FORGES DE L'AVENIR

« Si tu vis toute ta vie au même endroit, tu ne le vois pas changer. En revanche, quand tu y reviens une fois tous les deux ou trois ans, les transformations te sautent aux yeux. Depuis cinq ans, les stallites ne se ressemblent plus. Les bâtiments ont peu changé – une imprimerie ici, un mât d'amarrage pour dirigeables là – mais les gens ! Fils, ce ne sont plus les mêmes ! La faim, le froid et la crasse sont toujours là… mais l'Obscur a cessé d'être un ennemi dont on attend avec résignation qu'il vous porte le coup fatal. Il est devenu un fauve à dompter. Il faudra un siècle, deux, dix, je n'en sais rien, mais nos enfants y arriveront, et ce sera un peu grâce à nous. »

– Carnets de Rusk

SCIENCES ET TECHNIQUES

Dans tous les stallites existe une petite communauté de chercheurs. Seules ou en groupe, ces âmes courageuses tentent de percer les mystères de la nature et de redécouvrir les sciences de l'Avant. Dans bien des cas, leurs recherches débouchent sur des impasses. La cause en est généralement l'excès d'ambition (bien des savants ont dans un coin de leur laboratoire une boîte cubique reliée à une vitre, pleine de « puces » patiemment gravées à la main, mais aucun de ces « ordinateurs » n'a jamais consenti à fonctionner). D'autres s'engagent hardiment sur des voies impraticables. Ils rejoignent les rangs des martyrs du savoir… ou font accidentellement des découvertes capitales, mais sans liens avec leurs véritables recherches.

Faute d'un réseau de communication fiable, le progrès n'est pas général. Certaines découvertes restent l'apanage du stallite où elles se sont produites, voire de leur inventeur. Dans quelques cas, l'inventeur détruit son invention par peur des conséquences (deux prototypes de mitrailleuse ont subi ce sort, un dans la Roke et un en Eldéna). Un ou deux stallites, à la périphérie des grands centres, refusent les découvertes venues du dehors. D'autres encouragent les recherches dans certains domaines et en bannissent d'autres.

Voici un survol des principaux progrès en cours en cette année 320. Il n'est bien entendu pas exhaustif.

• La médecine. Jan Pockna du stallite des Mycos vient de synthétiser une drogue à base de champignons. Il l'a baptisée « myta », le prénom de sa femme. Nous la connaissons sous le nom de pénicilline.

• La métallurgie. Le principe des hauts-fourneaux se répand, porté par les dirigeables. À Portail, un groupe de scientifiques vient de découvrir un nouveau mode de construction où le métal est suroxygéné. Dans les années à venir, ce « convertisseur » va décupler le rendement des hauts-fourneaux qui l'utiliseront.

• L'histoire. Quelques prôneurs du stallite de Sparta ont entrepris de compiler une Histoire de Solaria depuis le Cataclysme. Des efforts similaires sont en cours à Khatar et au Berceau des dragons.

• La cartographie. À quoi bon publier des carnets de voyage si personne ne comprend leur système de référence ? Les marcheurs ont vite compris le problème, suivis de peu par la communauté scientifique. D'immenses efforts d'harmonisation sont en cours. Dans toute la Roke, le système de mesure phénicien se superpose peu à peu aux systèmes locaux. Dans une halte isolée, un groupe de marcheurs du groupe de Rusk planche sur un système de notation universel, à base de symboles, qui permettra de dresser des cartes compréhensibles par tous.

• Les sciences pures. La science sombre-terrienne n'a pas unifié théorie et pratique, et la seconde précède la première d'assez loin. Les « savants » sont des empiristes et des bricoleurs. L'idée selon laquelle toutes les inventions reposent sur des lois universelles commence à se faire jour, mais leur (re)découverte prendra encore du temps. La renaissance des mathématiques et de la logique est l'affaire d'une vingtaine d'années. Celle de la physique et de la chimie telles que nous les connaissions au début du XIX[e] siècle occupera les sombre-terriens jusqu'à la fin du siècle. En attendant, chaque savant a sa petite idée sur la manière dont fonctionne le monde. Certains tentent même des vérifications expérimentales plus ou moins baroques.

• L'Antech. Sur le plan pratique, l'Antech est une bénédiction. La copie d'anciennes machines permet à l'humanité de gagner des décennies. En revanche, cela n'encourage pas la pensée théorique… sans laquelle, à long terme, il sera impossible de progresser.



L'UNIVERSALITÉ

Consciemment ou non, les savants sont à la pointe de la voie de l'homme. Sombre-Terre ne connaît pas encore d'inimitiés « nationales » de stallite à stallite. Les distances sont trop grandes, les communautés trop peu nombreuses…

Mais des rivalités naîtront inévitablement d'un accroissement des échanges, et l'histoire enseigne qu'elles dégénèrent facilement en guerres. Les chercheurs sont peut-être la solution. Les communications constantes entre penseurs, d'un stallite à l'autre, contribuent à faire progresser l'idée d'une humanité unie, lancée à la conquête de l'Obscur. À quoi bon se battre, alors qu'il y a tant à faire et que chaque vie est précieuse ? Ce sentiment se répand d'autant plus vite que les Initiés font passer un message similaire (pour des raisons plus égoïstes : ils veulent disposer d'un maximum de troupes lors de la bataille finale contre le Shankr). Notez que le fait de considérer, sur un plan philosophique que l'espèce humaine est Une, ne mène pas nécessairement au pacifisme ou à la non-violence…

L'IMPRIMERIE

HISTOIRE D'UNE INVENTION

Le Gutenberg de Sombre-Terre se nomme Panfilo Sedrao. Il a vécu toute sa vie (262 - 311) à Gronde. Ce stallite portugais, qui se dresse sur le cap de Sagres, a été complètement coupé du monde pendant trois siècles. Les marins qui osaient s'aventurer en mer étaient infailliblement attirés vers les chutes de Gibraltar, et les mortezones qui s'étendaient au nord et à l'est rendaient les voyages terrestres impossibles.

Prôneur, copiste et calligraphe, Sedrao s'est très tôt passionné pour la reproduction mécanique de l'écriture. Malheureusement, aucune des machines de l'Avant qu'il eut l'occasion de voir, ne reposait sur des principes compréhensibles. Vers 290, Sedrao cessa de se tourner vers le passé. Il entreprit d'inventer une « nouvelle » machine. En partant de zéro, il lui fallut dix-huit ans pour résoudre tous les problèmes techniques posés par la conception d'une presse.

En 309, très fier de lui, il présenta au conseil des prôneurs de Gronde une magnifique édition imprimée du Livre de Solaar, réalisée dans le plus grand secret. Le résultat ne se fit pas attendre : Sedrao fut banni pour avoir « avili l'art sacré de l'écriture ». Il partit avec ses notes et un exemplaire de son livre. Absolument pas préparé à la survie dans l'Obscur, il tomba dans les premiers pièges qu'il rencontra… et en fut tiré par un marcheur, le premier qui ait survécu aux mortezones, un certain Rusk. Mourant, Sedrao lui confia l'œuvre de sa vie.

Rusk prit ce don très à cœur, mais il lui fallut plusieurs années pour trouver des fondeurs capables de créer un jeu de caractères et un cadre en état de marche. En 315, la première édition des Carnets de l'obscur vint récompenser ses efforts. Depuis, porté par les marcheurs et les dirigeables, le secret de l'imprimerie s'est répandu dans le monde entier. En 318, une révolution a remplacé les prôneurs de Gronde par un conseil plus ouvert aux nouveautés. Sedrao est devenu le héros de la communauté… à titre posthume, hélas.

QUE FAUT-IL POUR ÊTRE IMPRIMEUR ?

• Du papier. Le papier de rueg est épais, granuleux… mais il est raisonnablement bon marché, et c'est tout ce dont la plupart des Sombre-terriens disposent. Ici et là, dans les endroits où le bois n'est pas trop rare, des copeaux sont récupérés par les antéquaires, qui tentent de retrouver la formule de l'ancienne pâte à papier, sans succès jusqu'à maintenant.

• De l'encre. Épaisse et grasse, l'encre d'imprimerie n'a pas grand-chose à voir avec l'encre d'écriture ordinaire. Chaque imprimeur a sa formule secrète, souvent mise au point après des années de tâtonnements. Les recettes les plus répandues sont à base de suie, d'os de seiche, de graisse animale et de coquillages pulvérisés. Des pigments minéraux comme l'ocre permettent d'obtenir des couleurs. La durée de vie de ces concoctions bizarres est aléatoire. Certains livres commencent à s'effacer à peine sortis des presses. En revanche, leur odeur est tenace… et rarement agréable.

• Des caractères. Chaque caractère, gravé sur un petit bloc de plomb, est mobile. Un jeu de caractères ordinaire (environ 20 000 lettres) tient dans un petit coffre, mais pèse très lourd. Pour vous donner une idée de l'encombrement que cela représente, regardez cette double page. Elle compte à peu près 8 000 caractères. Imaginez que chacun d'eux est un jeton de Scrabble en plomb…

• Un cadre. Les caractères sont disposés sur des règles mobiles. Celles-ci sont ensuite glissées dans un cadre. Entièrement ajustable en hauteur, en largeur et en interlignage, le cadre est une pièce d'équipement fragile, lourde et difficilement remplaçable. L'assemblage des caractères à l'intérieur du cadre exige une patience et une minutie à toute épreuve... La typographie est d'ailleurs en train de devenir un artisanat spécialisé.

• Une presse. La presse est le dispositif qui met le cadre en contact avec les feuilles de papier. Il en existe deux modèles. La presse à bras (à vis, en fait) est peu encombrante mais lente, produisant une double page par minute. La presse à vapeur, un tout nouveau développement, est trois fois plus rapide, mais pèse près d'une tonne et engloutit du charbon à un rythme effrayant. De plus, elle a tendance à happer les mains des ouvriers qui placent les feuilles de papier sous le cadre.

• La bienveillance des autorités... ou une bonne planque. L'existence de l'imprimerie chagrine encore beaucoup de prôneurs. Là où le principe est admis, la tentation de contrôler ce qui sort des presses, se fait sentir.

LES EMBELLISSEMENTS

• Les gravures. La plupart des ouvrages imprimés sont illustrés de gravures sur cuivre. Réalisées à l'acide sur des plaques de métal par des artisans graveurs grassement payés, elles sont extrêmement détaillées, bien plus que des gravures sur bois (qui existent comme « produit de luxe » réservé aux ouvrages religieux).

• La reliure. Une fois imprimées, les pages sont cousues en cahiers. Ils sont à leur tour collés ou cousus dans une reliure, qui peut être en carton de rueg ou en cuir. Les formats varient, mais tournent autour de 15 x 25 cm. Le résultat final est épais, plus lourd et plus encombrant qu'un livre moderne... mais pratiquement indestructible. Certains imprimeurs, conscients que leurs livres risquent de finir dans l'Obscur, renforcent les couvertures avec du métal, ou fabriquent des boîtages imperméabilisés. Le grand Barducci, un imprimeur installé dans un relais au nord de Phénice, vend des éditions « pour marcheurs » de ses ouvrages, où un couteau de lancer extra-plat fait office de signet.

QUE PUBLIE-T-ON ?

L'ère du Contact a suscité un formidable appétit de connaissance. Dans les milieux où la survie n'est pas une préoccupation quotidienne, tout le monde veut lire. Ceux qui ne savent pas leurs lettres les apprennent et, dans l'intervalle, louent les services de lecteurs.

Le tirage d'un livre dépasse rarement les 1000 exemplaires – le maximum qu'un stallite puisse absorber –, mais certains ouvrages ont connu des dizaines de tirages ou d'éditions différentes.

• Textes religieux. Le Livre de Solaar a connu des centaines d'éditions. Recueils de sermons, commentaires et textes apocryphes se multiplient plus vite qu'il n'est possible de les compter. Lorsque les prôneurs se sont rendus compte que leur livre sacré comptait presque autant de versions qu'il y a de stallites, ils ont eu un choc. Les racines de bien des conversions à l'Alliance ou à la voie de l'homme se trouvent dans cette douloureuse réalisation.

• Textes de l'Avant. Des ouvrages entiers, sauvés par miracle, sont parfois réimprimés, mais leur hermétisme les limite à une poignée d'antéquaires et d'érudits. En revanche, Smit & Smit, des exilés du stallite du Sunrex, sont en train de faire fortune en imprimant tels quels des fragments de textes sauvés de l'Avant. Leurs recueils, La Sagesse des Anciens, rassemblent pêle-mêle débris de romans, morceaux de journaux, fragments de manuels techniques, miettes de publicités... Ils ne comprennent rien à ce qu'ils impriment, les lecteurs ne savent pas ce qu'ils lisent, mais tout le monde est content (y compris les vrais antéquaires qui, parfois, trouvent une ou deux perles dans ce fumier).

• Textes techniques modernes. Les chercheurs se tiennent au courant de leurs progrès en éditant des comptes rendus de leurs expériences, des conseils ou l'indication de pistes prometteuses. Ces petits livres voyagent généralement d'un stallite à l'autre par dirigeable.

• Carnets de voyage. Ils représentent près du tiers de ce qui sort des presses. Les imprimeurs courent littéralement après les marcheurs connus pour publier leurs carnets. Ceux-ci contribuent beaucoup à la nouvelle popularité des marcheurs : les habitants des stallites mesurent mieux ce qu'ils ont affronté.

• Textes politiques, tracts et affiches. Parfois légaux (« avis à la population, le frère Tartempion prêchera au temple dans cinq jours, à midi »), parfois non (« camarades, Solaar est un mensonge ! »), le volume de cette production croît sans cesse. La vie politique des stallites n'est pas seule en cause : les Initiés, pour ne citer qu'eux, ont produit plusieurs ouvrages expliquant le sens de leur lutte. Le plus populaire, Les Guerriers de la lumière, s'est vendu à près de 10 000 exemplaires. Le Konkal, sous un masque ou un autre, ne tardera pas à en faire autant…

LA SECONDE RÉVOLUTION : LE PÉTROLE

Des moteurs à explosion bricolés existaient çà et là avant l'Ère du Contact. Depuis cinq ans, leur usage se répand peu à peu. Toutefois, la suprématie des moteurs à vapeur ne sera pas menacée avant longtemps. Ils sont plus simples, plus puissants, plus fiables et surtout, ils reposent sur une énergie abondante : le charbon.

Dans ce domaine, Portail a des années d'avance sur le reste de Sombre-Terre, mais dans tous les stallites disposant de pétrole ou de gaz naturel, des ingénieurs tentent d'exploiter cette « énergie alternative » prometteuse. Ils ne maîtrisent pas réellement les principes physiques qui président au fonctionnement d'un moteur à explosion, mais ils savent qu'une étincelle au bon moment dans le cylindre fait tourner la machine. Leurs efforts sont souvent infructueux, car la sidérurgie de Sombre-Terre a encore une dizaine d'années de progrès devant elle avant de produire des métaux assez purs pour supporter les tensions auxquelles est soumis un moteur à explosion.

Cela n'empêche pas des antéquaires d'en fabriquer. En général, ils en bricolent et en cassent une dizaine avant d'obtenir un résultat satisfaisant. Seul le constructeur peut en interpréter les moindres hoquets de son bébé. Chaque moteur consomme sa propre variété de pétrole. Leur durée de vie se compte plus souvent en jours qu'en mois, ils sont effroyablement gourmands, beaucoup moins puissants que les moteurs à vapeur, mais ils fonctionnent. Quelques voiturettes primitives cahotent à 5 km/h autour de Portail, mais l'avenir de cette technologie est dans les airs. À Drön, des audacieux font voler des aéroplanes primitifs. La dernière génération de dirigeables en embarque. Et ce n'est qu'un début !

CE QUI SE PRÉPARE

L'ÉLECTRICITÉ

La révolution de l'électricité reste assez loin dans l'avenir. Parmi les applications prometteuses, il est possible de citer :

• Les moteurs électriques. Tous les dirigeables emmènent une pile électrique pour produire leur hydrogène. Elles sont lourdes, encombrantes et peu puissantes, mais aussi simples à concevoir qu'à réparer. Les quelques dynamos en circulation, en revanche, ont été récupérées sur des objets de l'Avant. Leur fonctionnement reste mystérieux.

• L'éclairage. Quelques scientifiques ont découvert que deux morceaux de charbon polis, branchés sur les pôles d'une pile électrique, produisent une vive lumière lorsqu'on les rapproche. Certains dirigeables sont équipés de projecteurs rudimentaires reposant sur ce principe, mais ils dégagent tellement de chaleur et d'étincelles que les airgonautes ne les allument qu'en cas d'extrême urgence. Un solarien nommé Mgani a raffiné le principe, enfermant des filaments de carbone dans des globes en verre où il avait fait le vide. Ces ampoules primitives produisent une lumière rougeâtre et ont une durée de vie de quelques heures. Si Mgani parvient à fabriquer des filaments de carbone pur, la lumière artificielle deviendra accessible à tous ou presque.

• La transmission d'informations. Hakim Bey, un chercheur istanite, a réussi l'année dernière à transmettre des impulsions électriques entre deux récepteurs installés dans deux pièces différentes. Il est en train de travailler sur la modulation des impulsions. En 321, il aura réinventé un équivalent du code morse. En 322, un câble de cuivre sera déroulé dans le gouffre qui sépare Istan et Nople…

LA PHOTOGRAPHIE

HISTOIRE

En 318, un bâtisseur nommé Tafâni travaillait, dans son atelier du stallite de Newa, à la création de miroirs de qualité. Sur Sombre-Terre, les miroirs en verre sont des objets rares, qui doivent leurs propriétés réflé-

chissantes à des opérations chimiques délicates, où intervient une substance précieuse : des sels d'argent.

Un soir, Tafâni s'aperçut que son stock de sels d'argent réagissait bizarrement à la lumière. Pour une fois, il disposait d'une petite réserve, achetée la semaine précédente à un marcheur. Il décida d'en sacrifier une partie pour faire quelques expériences. Trois mois plus tard, il avait réinventé la photographie.

Deux ans ont passé. À plusieurs stallites à la ronde, on connaît le nom du « sorcier de la lumière », qui peut, en quelques minutes, figer votre image pour l'éternité. Tafâni n'a pas divulgué le principe de son invention. En revanche, il a su faire parler de lui.

Sa marotte est de réaliser ce qu'il appelle la « galerie des illustres ». Il a déjà photographié tous les hommes et femmes célèbres de son stallite, plus de nombreux marcheurs de passage (dont Rusk). Tous les matins, il prie Solaar pour que Letho Gdanz ou Che Manego passent dans la région. En attendant, pour tromper l'ennui, il photographie ses voisins, les fouineurs, les maisons… Dans cent ans, si l'humanité ne s'est pas éteinte, ses photos seront un témoignage inestimable sur les premiers temps de l'ère du Contact.

LA MACHINE DE TAFÂNI

Bien que Tafâni perfectionne sans cesse son invention, il n'a pas réussi à s'affranchir des contraintes techniques suivantes :

• Encombrement. La machine est une boîte de cinquante centimètres de côté, posée sur un trépied. Elle pèse quinze kilos.

• Fragilité. La machine est pleine de lentilles et de miroirs que le moindre choc suffit à décaler. Avec d'infinies précautions, il est possible de la déplacer dans le stallite, mais certainement pas dans l'Obscur.

• Prix. Chaque plaque coûte l'équivalent de 30 lux. Une « plaque » est une surface de verre de vingt-cinq centimètres de côté, couverte d'une émulsion de produits chimiques. Calée au cœur de la machine et exposée à la lumière, elle imprime le négatif de l'image. Il ne reste plus qu'à la développer sur un carton de rueg.

• Temps de pose. Le temps de pose de l'appareil est de cent vingt secondes. Autrement dit, Tafâni peut photographier les bâtiments, ou les personnes qui ont le courage de rester strictement immobiles pendant deux minutes. Tout le reste n'apparaît pas, ou à la rigueur comme un vague nuage…

• Luminosité. Les plaques de Tafâni ne sont pas assez sensibles pour être impressionnées dans l'Obscur.

Seul, Tafâni ne résoudra jamais ces problèmes. En revanche, d'autres personnes pourraient parfaitement y arriver en adoptant une approche novatrice.

LA MACHINE DE TAFÂNI

Catégorie de biens : *Objet technologique.*

Origine : *Stallite de Newa.*

Rareté : *Unique.*

Prix : *La machine elle-même est inestimable. Tafâni fait payer 50 lux à la plupart de ses modèles. À ce prix-là, ils ont droit à un tirage de la photo.*

EN TERMES TECHNIQUES

La conception d'un appareil photo demande deux jets, un de Technique + Verre à SR 6 et un de Technique + Métal de SR 4 (respectivement pour le mécanisme et le boîtier). La préparation d'une plaque et son développement dépendent également de la compétence Métal et se font à SR 4 ou SR 3, selon les circonstances.

Améliorer l'invention de Tafâni est possible, à condition que l'inventeur révèle ses secrets. Ensuite, des jets de Techniques + Verre ou Technique + Antech peuvent, au choix, renforcer la machine, la rendre moins encombrante, diminuer le temps de pose, rendre les plaques plus sensibles, et ainsi de suite.

LUNETTES

Catégorie : *Prothèses.*

Origine : *Sombre-Terre.*

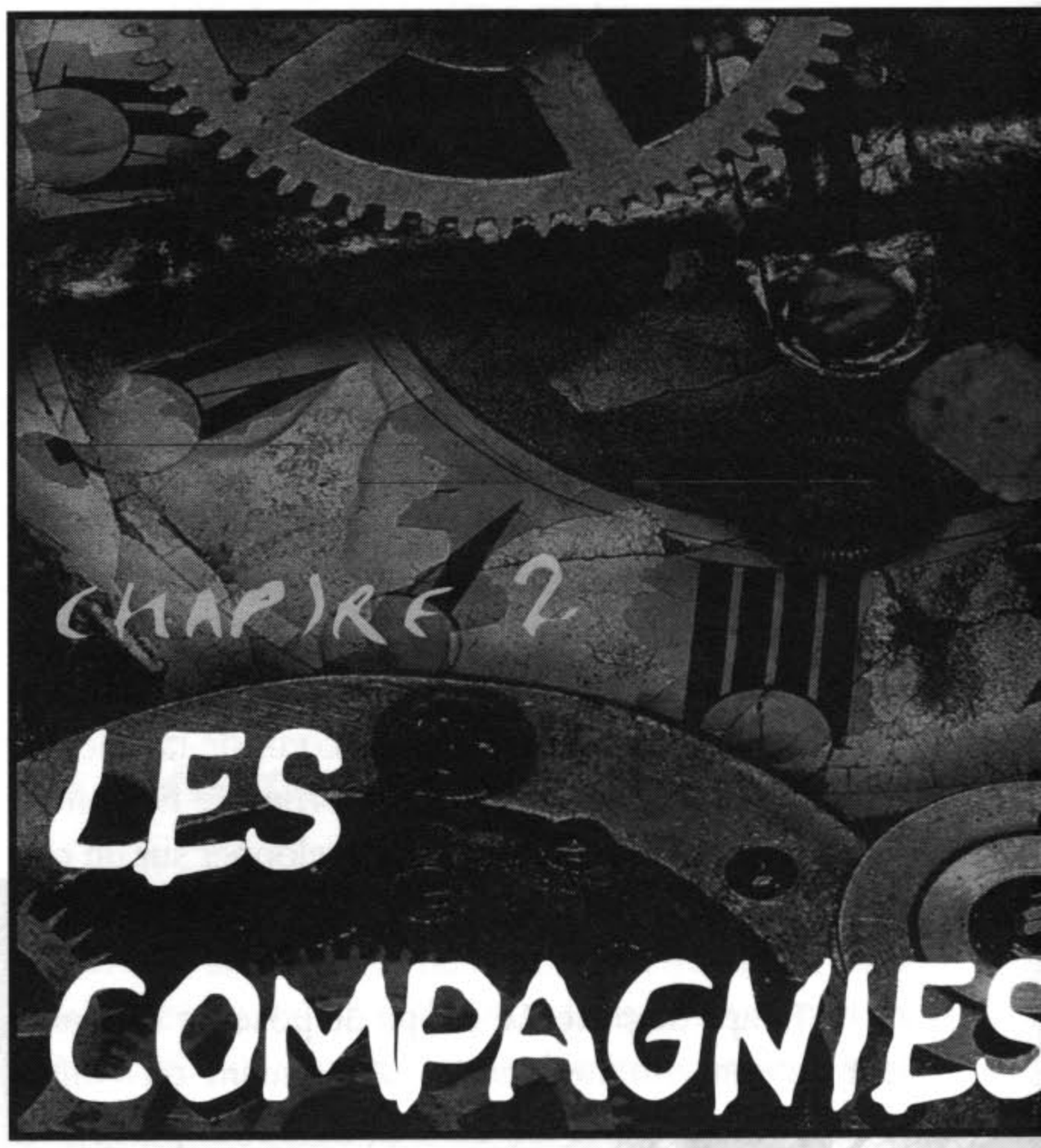
Rareté : *Peu commun/rare.*

Prix : *De 20 lux pour un modèle de récupération vieux de plusieurs générations à 100 lux pour une paire de lunettes sur mesure (plus 50 % si les verres correcteurs doivent être intégrés à un masque de protection).*

Fabrication : *Un jet de Technique + Verre de SR 3.*

« Tu veux faire quoi?
Cassandre approcha sa main de son couteau en observant l'œil fou de son camarade de voyage.
Si elle avait atteint sa vingt-deuxième année, c'est parce qu'elle avait toujours su anticiper les mauvaises surprises.
Haunt semblait fiévreux. Il agitait ses longs doigts noueux en parlant, ce qui ne ressemblait guère à ses habitudes.
- Monter notre compagnie! C'est le moment! Regarde un peu autour de toi! Regarde ce Létho! Regarde ces crapules de Twegs avec leurs grands sourires et leurs poignards dans le dos! Ils s'en mettent plein les poches, et nous? Rien!
- Mais tu sais monter une compagnie? s'étonna faussement la jeune marcheuse.
- Non, mais il suffira d'observer et de copier. De copier et d'innover! Le monde est à nous!
- Ça ne marchera pas. »

« Je l'avais bien dit! »,
Mémoires de Cassandre la Marcheuse



La deuxième partie de ce livret concerne les compagnies, ces organisations qui rassemblent les marcheurs, se spécialisent sur certains trajets dans l'Obscur et prospèrent dans la plupart des stallites de la planète depuis le début de l'ère du contact. Elles ont diverses formes, diverses motivations et des méthodes parfois peu orthodoxes. Mais qu'est-ce que la norme dans un monde comme Sombre-Terre ?

Cette introduction vous donnera la possibilité de créer votre propre compagnie de marcheurs. Attention, il ne s'agit pas seulement de donner un nom et un titre à un groupe d'aventuriers. La création d'une telle entreprise demande de la préparation, des motivations fortes, une idée brillante et une détermination à toute épreuve. C'est une campagne qui ne se termine jamais. Vous pouvez aussi utiliser les quelques lignes qui suivent comme un guide pour mieux comprendre la présentation des compagnies principales de Sombre-Terre. Dans cette course à la fortune, les joueurs doivent être conscients qu'il y a beaucoup de concurrents et peu d'élus.

2.1 — CRÉER SA PROPRE COMPAGNIE

Créer sa propre compagnie et la faire connaître et grandir peut se révéler très gratifiant. Le MJ et les joueurs tentés par cette aventure devront suivre les étapes et les conseils suivants.

DEVISE

Le choix de la devise est crucial. Il faut qu'elle soit percutante comme un slogan ou philosophique comme une maxime. Évitez l'humour pour être pris au sérieux.

DRAPEAU

Il en va de même avec le drapeau. Évitez la neige (le blanc) qui a mauvaise presse en général (car il est suspect).

EFFECTIFS

A priori, dans un premier temps, il y aura autant de membres dans cette compagnie que de personnages. Ensuite, libre à eux d'engager du monde, avec toutes les contraintes que cela implique. Un salaire manquant et l'employé se paye sur la marchandise et prend la tangente (Ou comment les joueurs découvrent les joies du patronat…).

HISTORIQUE

La création d'une compagnie se fait toujours suite à un acte fondateur, quelque chose qui a marqué les esprits (des joueurs ou de ceux qu'ils côtoient). En terme de jeu, cela peut être la fin d'un scénario particulièrement éprouvant (une promesse faite à un mourant) mais a priori, un personnage ne pourra pas débuter une carrière en créant sa compagnie.

Bref, le plus important est de créer la légende qui fédérera les volontés par la suite.

ORGANISATION

Sans doute la question la plus importante. En général on distingue trois types d'organisations. La collégiale, sans hiérarchie dans les différents secteurs d'activité mais recrutant uniquement des spécialistes complémentaires. La traditionnelle, basée sur la passation de pouvoir par le sang et non pas pour ses capacités, est plus classique. C'est la base de la noblesse (ou du fils à papa). Elle n'est pas très répandue puisque les compagnies sont un phénomène récent. Enfin, la compagnie administrative, dont la hiérarchie est basée sur l'ancienneté et les compétences de chacun. À ces trois idéaux types, il faut croiser des choix comme le type de contrat qui lie les marcheurs aux dirigeants, le mode



de partage des risques et des profits, etc. Mais avant d'en arriver à se poser ces questions, il faudra un certain temps.

RECRUTEMENT

Une compagnie ne peut éternellement être composée que des personnages joueurs. Ils devront à un moment ou un autre déléguer des tâches. En terme de jeu de fluidité de la partie, le premier employé devrait être un comptable. Vos joueurs n'auront donc plus à gérer l'administratif pour ne s'occuper que du côté aventure. Ensuite, ils peuvent se lancer dans la constitution de missions et la construction de comptoirs. Il ne faut pas qu'ils oublient qu'ils ont une part de responsabilité dans tout ce que feront leurs employés. Leurs noms seront associés à toutes les exactions commises dans les stallites où passeront leurs hommes.

HIÉRARCHIE

C'est une question qui ne va pas se poser au début. En revanche, si les personnages intègrent une compagnie, ils devront se renseigner sur son fonctionnement interne (petit détail que les employeurs oublient souvent d'évoquer). En effet, de la hiérarchie découlent les récompenses mais aussi les punitions. Ces dernières ne peuvent être que des blâmes mais, surtout dans les compagnies commerciales, des amendes. C'est avec ce type de relation que l'on arrive à un esclavage moderne. Une faute suffit à s'endetter et à être dépendant de son employeur jusqu'à la fin de ses jours (et parfois sur plusieurs générations). Le pire, c'est que tout cela est légal.

STRUCTURE

La structure découle de l'organisation. Entrer dans une compagnie signifie avoir une place, un grade qui vous différencie des autres membres. Certaines compagnies n'ont aucune structure (la compagnie de la Nuit Horizon, par exemple), d'autres, au contraire, basent leur efficacité sur le respect des procédures. Soit vos joueurs auront à subir cet état de fait, soit ils auront à en décider la forme. S'ils n'y pensent pas, sitôt qu'ils auront plus de dix employés, plus personne ne leur obéira !

De même, c'est de la structure que découle la cohésion d'une compagnie, la solidarité. En terme de jeu, la structure influera sur le moral des hommes. S'ils se sentent encadrés et soutenus, ils seront plus à même d'affronter l'adversité.

PROBLÈMES

Cette partie est plutôt destinée au meneur de jeu. Créer une compagnie, c'est s'exposer à la jalousie, la haine ou le mépris de son entourage. Même si les joueurs ne le savent pas, ils vont sans doute se créer des adversaires. Peut-être seront-ils plus rapides qu'une expédition malchanceuse, leur volant leur marché. Il est possible qu'ils aient la même idée qu'un autre groupe de marcheurs ou qu'un client les mette en concurrence sans les prévenir. Pire, il se peut que leur compagnie gène les intérêts des autorités locales, de la Réaction Gaïa, des Runkas ou du Shankr. Dans ce cas, il va falloir ruser.

Un autre problème va se poser rapidement : le lux. S'il y a du lux, il doit y avoir partage et confiance. Or, les joueurs, s'ils sont équitables entre eux, doivent convenir avec leurs employés une rémunération correcte. Il est simple de spolier deux pauvres soustifres. Mais quand on a cent personnes armées et mécontentes à calmer, c'est une autre histoire.

Enfin, il y a les problèmes entre joueurs qui posent problème : qui va diriger, qui va parler pour la compagnie, à qui reviendra la plus grosse part ?

MATÉRIEL

Encore un point très important. Vos joueurs entrent ou veulent entrer dans une compagnie ? Mais avec quoi ? Qu'apportent-ils ? A priori, cela signifie qu'il y aura des voyages. Oui, mais comment ? Pour la compagnie de la Nuit-Horizon, la question ne se pose pas puisque ce sont des dirigeables. Mais vos joueurs disposent-ils d'un tel moyen de transport ? Savent-

ils utiliser un dirigeable ou même simplement un char à voile ? C'est un peu ça qui fait différence entre un groupe de marcheurs et une véritable compagnie.

LIEUX

La majorité des compagnies ont un siège social ou au moins un point de ralliement pour tous leurs marcheurs. Cela peut être le lieu de création de la compagnie, l'endroit où sont stockées ses richesses ou simplement un point symbolique (qui change chaque année, par exemple). Pour les joueurs, il peut souvent s'agir aussi d'un havre de paix dans lequel il n'est pas nécessaire de surveiller ses arrières à chaque instant.

Si la compagnie ne leur appartient pas, c'est sans doute à cet endroit qu'ils devront se rendre en début et fin de mission pour faire un rapport.

MÉTHODES

Avec les objectifs (voir ci-après), la méthode est sans doute l'élément le plus délicat à déterminer pour une compagnie. La fin justifie-t-elle les moyens ? Jusqu'où vos joueurs iront-ils pour faire du bénéfice ? Peuvent-ils se permettre de sacrifier des hommes ? De ne pas tenir leur parole ? On ne parle pas d'actes isolés (et commis dans l'Obscur, sans témoin) mais d'une ligne de conduite générale. Il faut savoir que la confiance joue un très grand rôle sur Sombre-Terre. Avec l'ère du contact, il n'est plus question d'arnaquer une personne et partir dans le stallite voisin en pensant ne plus en avoir de nouvelle. Une trahison se sait rapidement et si une compagnie a une mauvaise réputation, elle perd tous ses clients. Il faut alors moduler en montrant essentiellement les côtés positifs de la compagnie (par exemple, les pacificateurs sont xénophobes mais ce sont des « héros », qui défendent la veuve et l'orphelin).

LES OBJECTIFS

On ne monte pas une compagnie sans arrière pensée (même si elle est tout à fait avouable). La plus commune des motivations reste le lux. Mais ce n'est pas obligatoire. Certaines compagnies ont des buts politiques, philosophiques ou religieux. En général, il faut partir d'une idée (bonne, de préférence) et trouver le moyen de l'exploiter. Le rueg est un aliment commun à Phénice et dans les grands stallites. Mais ailleurs ? Voilà un exemple de compagnie spécialisée dans l'exportation. Comme Sombre-Terre est un monde à (re)découvrir, les opportunités de faire fortune sont nombreuses. Celles de mourir aussi.

RELATIONS EXTÉRIEURES

Elles sont à plusieurs niveaux. Une compagnie doit entretenir de bonnes relations avec les autorités (en les soudoyant), avec la masse (en la charmant) et avec les autres compagnies (mais là, ce n'est vraiment pas obligatoire). Il en va de sa survie commerciale et physique. Une compagnie conquiert ses clients sur sa réputation (une fois de plus).

Ensuite, sur un plan plus cosmique, il faut décider de la conduite à tenir quant à la Réaction Gaïa, les Runkas et le Shankr. Y a-t-il une opposition, une indifférence ou une alliance ? Avant de créer ou de rentrer dans une compagnie, il faudra répondre à ces questions.

2.2 - LA COMPAGNIE DE LA NUIT-HORIZON

DEVISE : « L'homme, la lumière, le savoir ».

DRAPEAU : Azur, avec un éclatant soleil d'or se levant au-dessus du noir-nuage.

EFFECTIFS : Impossibles à chiffrer de manière précise, mais ils approchent les dix mille hommes, éparpillés aux quatre coins du monde.



HISTORIQUE

Entendu dans le bureau de Che Manego, un jour de frige 320

« J'y crois pas ! C'est pas vrai ! C'est pas possible ! T'as pas mieux à faire qu'à me les moudre menu, gamin ? Écrire l'histoire de ma vie ! D'abord, elle est pas finie, ma vie ! Ensuite, je ne vois pas ce qu'elle a de si intéressant ! Je suis né, j'ai eu faim, j'ai eu froid, j'ai eu peur, j'ai marché. Un jour, j'ai décidé que ça suffisait comme ça, qu'il fallait que je m'en sorte. Hop ! Un bon coup de collier et voilà, je m'en suis sorti. Comme je suis un bon gars, je sors cette putain d'espèce humaine du trou en même temps que moi. Ça te va comme ça ? Des détails ? Vérole de voulpe, tu ne me lâcheras pas, hein ? Bon, ce matin, je suis censé avoir une Très Importante Réunion, mais je vais l'oublier. Je connais une petite taverne, en ville basse, dont tu me diras des nouvelles. Ça te fera du bien. À te voir, t'as pas dû en visiter souvent, des tavernes. »

De nombreuses heures plus tard, au Chevalier Cul-blanc, une taverne phénicienne

« Après la croisade, les gens me jetaient des pierres dans la rue. Sale traître, déserteur, ce genre de conneries. De leur point de vue, ils avaient raison, remarque. Mais je serai resté avec le tout-puissant Letho Gdanz, mes os pourriraient au bord d'une route, entre ici et les Syrthes .

« Je moisissais à Phénice quand l'Ambre m'a contacté. Un type extraordinaire, l'Ambre. Un vieux salaud. Un dingue. Un Initié. Il y aurait beaucoup à dire sur lui, mais son histoire a déjà été racontée, et par des plus talentueux que moi. Lui, moi et quelques autres, nous avons construit L'espoir, le premier dirigeable.

« Un matin, nous avons vaincu le noir-nuage. Nous avons vu le soleil. Le bleu du ciel… on chialait comme des mômes, tous autant qu'on était. Lorsque nous sommes redescendus, nous n'étions plus les mêmes. Le monde a changé dans la foulée, mais tu sais, je ne m'attendais pas à ce qu'il change à ce point.

« Tous les bricoleurs de Phénice ont voulu construire leur machine volante. Comme nous avions déjà résolu les problèmes techniques, ils se sont tournés vers nous. Les Initiés n'étaient pas très chauds, mais l'Ambre était mort, et je ne devais rien à ses potes. Alors, j'ai donné le ciel à tous ces gars. J'ai fait copier les plans. Cinquante copies, remises à des amis sûrs. Des marcheurs sont partis pour tous les stallites connus avec des paquets de plans à remettre « aux personnes que ça pouvait intéresser ». Dix-huit mois après leur départ, un premier dirigeable venu de Drön ralliait Phénice. D'autres ont suivi, tant d'autres…

« Pendant ce temps-là, nous ne restions pas les deux pieds dans le même sabot. Des dirigeables à construire, des airgonautes à former, des détails à modifier… Tu te rends compte qu'on est seulement quatre ans après le premier vol ? La compagnie est devenue gigantesque, des dizaines de dirigeables parcourent le ciel, on a redécouvert des stallites perdus, ouvert des routes aériennes… et il reste tant de choses à faire ! Je te le dis, gamin, cette histoire-là, elle n'est pas près de finir. Les livres de l'Avant disent que l'homme voyageait tout là-haut, au-dessus du ciel. Ce que j'en ai lu fait salement penser à l'Obscur, mais baste ! On y va, dans l'Obscur ! Alors pourquoi pas dans ce truc, cet espace ? »

SIX COMPAGNIES

Les six compagnies décrites ci-après sont les plus grandes de Sombre-Terre actuellement, celles qui disposent des plus gros effectifs et des moyens les plus conséquents. Rares sont les grands stallites de Sombre-Terre qui n'abritent pas au moins un comptoir de l'une des six grandes. Au cours de leurs voyages, les PJ finiront rapidement par les connaître toutes les six. À eux de réagir aux offres qui leur sont faites et de choisir éventuellement de rejoindre les rangs d'une de ces organisations… ou de former leur propre compagnie.

ORGANISATION

RECRUTEMENT

Vous voulez vous affilier à la Nuit-Horizon ? Rien de plus simple, surtout si vous avez une petite réputation. Il suffit de trouver le membre le plus prestigieux de la compagnie dans votre région. Sympathisez avec lui, et le tour est joué ! À défaut, vous pouvez aussi décider que vous faites partie de la compagnie. Si vous le répétez assez fort et assez souvent, cela deviendra vrai.

Si vous voulez travailler pour la compagnie, c'est à peine plus compliqué. Allez sur un chantier et proposez vos services. Ils seront automatiquement acceptés. Ensuite, ce sera à vous de faire vos preuves.

HIÉRARCHIE

STRUCTURE

La compagnie ressemble plus à un mouvement diffus qu'à une armée. Ses membres, impossibles à dénombrer, peuvent être grossièrement divisés en quatre catégories.

• Sympathisants. Tous les marcheurs qui ont croisé le Che, tous les isolés que la visite d'un dirigeable a ouvert au monde, tous les rêveurs, tous les visionnaires… Ces gens vivent leur vie, tout en rendant de petits services à l'occasion.

• Militants. Des dizaines de fraternités de marcheurs se rangent dans cette catégorie, ainsi que des centaines de personnes réparties dans les stallites de quatre continents. La compagnie ne leur verse pas de salaires. En revanche, elle ne laisse jamais tomber les siens. Si vous lui consacrez une partie de votre temps, vous pouvez être sûr qu'en cas de coup dur, vous vous découvrirez des amis dans toutes sortes de coins improbables. Mieux : le travail que vous accomplirez sera généralement intéressant. Les besoins de la compagnie sont énormes et extrêmement variés. Chasseur, vous fournirez des peaux qui feront des enveloppes de dirigeables ; antéquaire, la compagnie vous aidera à faire avancer vos recherches en échange des résultats ; prôneur, vous calmerez les ardeurs inquisitoriales de vos frères…

• Dirigeants. Même si les communications sont plus rapides qu'autrefois, il faut encore des mois pour que les informations remontent à la tête – ladite tête y est généralement indifférente, d'ailleurs. Les autorités locales sont donc complètement autonomes. La règle devrait être « l'autorité revient au plus compétent ». En pratique, c'est souvent « à la plus grande gueule », « à qui tient le mieux l'alcool », ou d'autres méthodes pittoresques, héritées des jours héroïques des marcheurs. Les pilotes de dirigeables jouissent d'un grand prestige, mais ne sont pas obéis automatiquement.

• Les fondateurs. Che Manego est l'inspirateur du mouvement. Tout le monde connaît son nom. Les rares directives qui viennent incontestablement de lui sont obéies sans discussion. Cela vaut aussi pour le tout petit groupe de héros qui a participé au premier vol de L'espoir, pour Lucéphore d'Ambre et pour une poignée d'ingénieurs. Bien qu'il ne fasse pas officiellement partie de la compagnie, Othero a été intégré à cette galerie de « héros du nouvel âge ».

PROBLÈMES

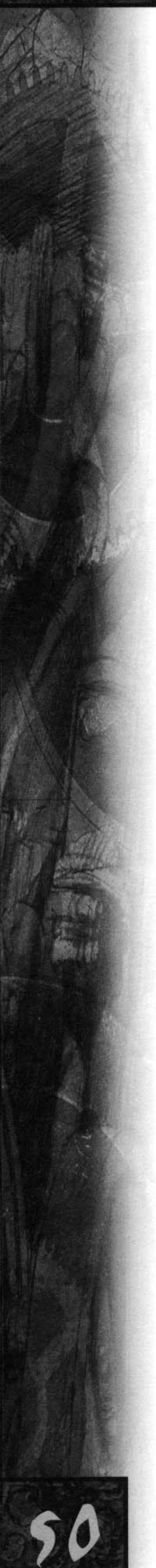
Faute d'une chaîne de commandement claire, la compagnie est anarchique. Sur le terrain, les querelles de personnes prennent souvent une importance démesurée. Des fraternités rivales sont à couteaux tirés, des chercheurs se disputent la paternité de telle ou telle invention… Chacun travaille dans son coin à l'accomplissement des objectifs de la compagnie, au risque de dupliquer les efforts de quelqu'un d'autre ou pire, de les annuler.

C'est exactement ce que veut Che Manego. Il n'a jamais aimé la discipline, a horreur de jouer les chefs, et estime à juste titre qu'une compagnie hiérarchique et régimentée serait moins productive que l'actuel bouillonnement d'idées et d'initiatives.

Ce n'est pas l'avis de tout le monde. Lucéphore, notamment, milite pour la constitution d'une structure permanente, d'un conseil dirigeant, d'un corps de messagers officiels, etc. La construction de Portail est le premier pas vers la réalisation de ses objectifs. Che Manego n'étant pas homme à le laisser faire sans réagir, la compagnie risque de se diviser plus ou moins brutalement.

MATÉRIEL

Un matériel standardisé ? Quelle drôle d'idée ! Chacun fait avec ce qu'il a, un point c'est tout. Les inventeurs affiliés à la compagnie sont parmi les plus susceptibles de produire de petites merveilles, Antech ressuscitée ou bricolages inspirés. Si vous avez besoin d'idées sur le genre de gadgets qu'ils peuvent produire, piochez dans le reste de ce livret et dans Artefacts, un supplément de la première édition. Rien de tout cela n'est produit en série : la compagnie ne fait guère de commerce. Même les dirigeables, s'ils respectent un « cahier des charges » basique, sont largement modifiés selon la volonté de leur constructeur.



LIEUX

LE DISPENSAIRE

C'est d'ici que tout est parti. Situé dans les Écharpes Pourpres, un quartier de Phénice qui a connu des jours meilleurs, l'immeuble ne paye pas de mine. Pourtant, c'est déjà un lieu de pèlerinage, en attendant de devenir un monument historique… L'immense salle où a été construit L'espoir, avec son toit amovible, est devenue une école où la compagnie forme des pilotes. Les deux bâtiments adjacents, de solides bâtisses de pierre grise, servent de logement aux marcheurs de passage. Ils peuvent y recevoir des soins médicaux, s'y reposer… et s'y voir confier, discrètement, de petits jobs par Che Manego en personne. Le sous-sol du bâtiment de gauche a été converti en laboratoires. Les chercheurs qui y travaillent sont parmi les plus réputés de Sombre-Terre.

LE PORTAIL

Installé au bord de la mer, dans une région riche en pétrole, le Portail est l'enfant chéri de Lucéphore. Une raffinerie, des gazomètres, un chantier de construction de dirigeables, un autre de chars, les deux hauts-fourneaux les plus modernes du monde, des dizaines de chercheurs, une multitude d'ateliers où travaillent des centaines de personnes… Portail est impressionnant. C'est l'icône de la révolution industrielle qui s'annonce pour Sombre-Terre, y compris dans ses aspects les plus déplaisants. Un observateur qui ne se laisserait pas aveugler par le Progrès découvrirait des journées de travail interminables, des salaires de famine, des machines dangereuses, des ouvriers de sept ans…

MÉTHODES

Les méthodes de la compagnie sont aussi variées que les hommes qui y adhérent. Que peuvent avoir en commun un marcheur revenu de tout, un chercheur qui n'est jamais sorti de son stallite et un airgonaute qui voit la marche comme une pratique dépassée? Chacun fait ce qu'il veut ou ce qu'il peut, à l'intérieur de certaines limites.

En effet, la compagnie veut reconquérir la Terre par et pour l'homme. Chaque vie est précieuse. Verser du sang innocent est un crime abominable. Tuer ses adversaires est mal vu. Il y a tant d'autres moyens de les neutraliser! Pour citer le Che : « Soyez créatifs, foutrediable! Si vous n'êtes pas foutus d'imaginer des victoires propres, allez donc vous enrôler dans la Légion des Damnés. » Il n'y a pas de sanctions immédiates pour ceux qui outrepassent cette règle, sinon une lente mise à l'écart.

Reste le Konkal, les maraudes, ceux qui frappent les premiers, sans réfléchir, par instinct. Là, le vernis de civilisation s'efface. Que faire d'un ennemi mortel, sinon un ennemi mort?

En revanche, toutes les composantes de la compagnie sont prévenues : ceux qui utilisent la technologie à des fins « antihumaines » doivent être neutralisés à tout prix. Le jour où le Konkal commencera à utiliser des dirigeables, il verra de véritables flottes se dresser contre lui. À une échelle moins ambitieuse, les maraudes qui ont dérobé des chars à vapeur se les voient régulièrement confisqués par de petits commandos de marcheurs, spontanément organisés en quelques nuits.

PNJ IMPORTANTS

CHE MANEGO, LA FLAMME, LUCÉPHORE D'AMBRE

Voir pp. 250, 254 et 257 de la 2e édition de Dark Earth.

NAKO SHIMBUE

23 ans, 1,65 m, 52 kg, jolie, cheveux très longs, gauchère.

Nako est née dans le ghetto nippon du stallite du Sunrex. Elle l'a quitté dès qu'elle a pu. Marcheuse inexpérimentée, elle fut sauvée des griffes d'une shankréature par l'intervention d'un groupe d'explorateurs dépendant de la compagnie. Elle a passé ces quatre dernières années à construire, puis à concevoir, des dirigeables. Elle a choisi son destin : elle redécouvrira la terre de ses ancêtres, ce Japon mythique dont sa grand-mère lui a tant parlé. Son dirigeable, le plus grand jamais construit, est en chantier. Il sera achevé l'année prochaine. Une fois l'équipage recruté, ce sera le vol, au-dessus du noir-nuage, vers le soleil levant…

NAKO SHIMBUE

AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Sauter 2
FORCE 2 / Porter 3
HARGNE 2 / Agresser 3
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Sprinter 3
PRESTANCE 4 / Influencer 3, Séduire 4
Résistance 2
SENS 4 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 5
TREMPE 3 / Motiver 5, Résister 2, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3 / Aileron 4, Falchion 3, Étoiles 5, Disque 3
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 3, Empathie 1, Marchandage 2, Représentation 2
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Code des sémaphores 3, Coutumes : Fouineurs 3, Légendes 3, Lettres 2, Région : Sunrex 4, Asia : 1, Shankréatures 3, Histoire 2
SURVIE 2 / Milieux : Noir-nuage 4, Mers 2
TECHNIQUES 3 / Métal 1, Bois 3, Verre 2, Vapeur 2, Vents 4, Antech 2, Pilotage : Véhicule Aérien 5

Armes :
Aileron : Dommages +2, Défense +1
Falchion : Dommages +3, Défense +1
Étoiles : Dommages +0
Disque : Dommages +2

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 7
Renommée : Rang 4 (155 points)

ERWAN SILENCE

AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 3
FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 3
HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 5, Surprendre 2
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Nager 2, Sprinter 2
PRESTANCE 4 / Impressionner 2, Influencer 5, Séduire 2
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 4
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 6
TREMPE 3 / Motiver 5, Résister 3, Surmonter 5

ARTS MARTIAUX 3 / Balance 4, Pistol à rueg 3
COMMUNICATION 4 / Baratin 1, Éloquence 3, Empathie 3, Représentation 5
ÉRUDITION 4 / Avant 3, Code des sémaphores 3, Coutumes (Marcheurs) 5, Légendes 5, Lettres 6, Religion 2, Région : Chaudron des Enfers 5, Silice 5, reste de la Roke 3, Solaria 4, Asia 1, Eldena 1, Runkas 3, Shankréatures 4, Gaïa 2, Histoire 5
SURVIE 4 / Animaux : Cerbères 2, Urs 4, Voulpes 3, Végétaux : Rueg 2, Champignons 3, Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Glaces 2, Déserts 4, Montagnes 3, Chaos 2, Marais 2, Mortezones 2, Noir-nuage 4, Mers 1, Pistage 2, Premiers soins 2
TECHNIQUES 3 / Métal 2, Bois 3, Verre 2, Corps 2, Vapeur 3, Électricité 1, Huiles 2, Vents 4, Antech 1, Char à voile 3, Traîneau 3, Véhicule Aérien 4, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Balance : Dommages +4, Défense +1
Pistol à rueg : Dommages +6

Armure :
Chitine fuselée (Protection 3)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 10
Renommée : Rang 5 (350 points)

ERWAN SILENCE

26 ans, 1,78 m, 84 kg, longue barbe brune, a eu l'auriculaire et l'annulaire droit arrachés, porte toujours un gant à cette main.

Longtemps, Erwan a été caravanier, sillonnant le Chaudron des enfers, de Phénice à Nâh. Lors de ses haltes dans les stallites, il écrivait. Il a collaboré aux Carnets de l'Obscur, et continue de recueillir des récits pour la prochaine édition. Lié à la fois à Rusk et à Che Manego, il passe beaucoup de temps à faire la navette entre les deux, chargé de messages codés dont il ne comprend pas toujours le sens.

GOALD FUMANTE

34 ans, 1,85 m, 60 kg, voûté, épaisses lunettes, barbiche et voix nasillarde.

Goald est un chercheur, l'un de ceux qui vivent au « dispensaire » phénicien. Spécialisé dans les applications de la tourbe, il joue à fond son personnage de savant distrait. En réalité, c'est une taupe konkalite. Son ambition est de se faire nommer au Portail… et de le faire sauter.



GOALD FUMANTE

AGILITÉ 3 / Camoufler 5, Esquiver 3, Sauter 2
FORCE 2 / Lancer 4
HARGNE 4 / Agresser 3, Surprendre 4
MOUVEMENT 4 / Grimper 3, Sprinter 2
PRESTANCE 2 / Impressionner 1, Influencer 3
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Régénérer 2
SENS 1 / Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 /Entrailleur 2, Poignard 5, Pistol à vapeur 2
COMMUNICATION 2 / Baratin 3, Éloquence 3, Représentation 4
ÉRUDITION 3 / Code des sémaphores 2, Légendes 2, Lettres 2, Runkas 2, Shankréatures 4
SURVIE 3 / Végétaux : Rueg 3, Champignons 3, Essences rares 3, Milieux : Souterrains 4, Ruines 5, Chaos 1, Noir-nuage 3, Pistage 3
TECHNIQUES 3 / Métal 2,Vapeur 3, Huiles 2,Vents 2, Explosifs 5, Crochetage 3, Char à voile 2,Véhicule Aérien 1,Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Entrailleur : Dommages +2, Défense +1
Poignard : Dommages +1
Pistol à vapeur : Dommages +3

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 13
Énergie : 10
Renommée : Rang 2 (90 points)

UNE NOTE IMPORTANTE

La compagnie de la Nuit-Horizon n'est pas une entreprise à but lucratif. Si Sombre-Terre connaissait une économie moderne, elle aurait fait faillite cent fois. Les membres de la compagnie travaillent gratis, font payer leurs services ou versent une partie de leurs revenus, selon les circonstances. Les stallites donnent ou vendent les ressources nécessaires à la construction de dirigeables, mais tout se règle au cas par cas, ce qui n'empêche pas certaines personnes de fantasmer sur le « trésor du Che ».

LES OBJECTIFS

• Explorer ! Redécouvrir des stallites, les relier par un service de dirigeable plus ou moins régulier, partager le savoir, faire circuler les idées…

• Faire progresser les techniques, toutes les techniques. La cartographie est une priorité, mais certains membres de la compagnie s'intéressent à l'imprimerie, au pétrole, à l'électricité, etc.

• À sa manière, Che prépare l'humanité à la guerre contre le Shankr. Pour lui, le seul moyen d'éviter que la flamme de la civilisation ne soit soufflée une fois pour toutes est de disséminer le savoir. Il espère avoir assez de temps pour « ensemencer » tout Sombre-Terre.

• La plus grande crainte du Che est que l'affrontement entre les Shrank et les Runkas ne laisse une terre stérile. Pour l'heure, il ne peut rien y faire. Si la guerre éclatait demain, il se rangerait aux côtés des Initiés. Mais dans cinq ans, dans dix ans ? Qui sait ?

RELATIONS EXTÉRIEURES

• La compagnie a des contacts avec des stallites répartis sur les quatre continents. Des hommes de la compagnie se sont, à titre individuel, mêlés aux soulèvements qui, ici et là, ont renversé des pouvoirs franchement réactionnaires. Che Manego étant resté silencieux, les coupables en ont conclu qu'il approuvait.

• Les Initiés ont donné un coup de pouce précieux à la construction du premier dirigeable. Ils espéraient faire naître un moyen de transport réservé à leur propre usage (« dans un premier temps », « tant que l'humanité ne sera pas prête pour ce nouveau développement », etc.). Ils ne s'attendaient pas à ce que leur créature leur échappe. Maintenant qu'elle est définitivement incontrôlable, ils font contre mauvaise fortune bon cœur. La compagnie les transporte et les informe presque honnêtement. Personne ne peut en vouloir au Che de garder quelques atouts dans sa manche, n'est-ce-pas ?

2.3 - LA COMPAGNIE DU FLAMBEAU

DEVISE : « Par des chemins étranges… »

DRAPEAU : Une torche stylisée, rouge et noir sur fond blanc. Dans le nord de la Roke, deux rails viennent s'y ajouter. Effectifs : Environ quatre mille personnes.

HISTORIQUE

Entendu dans une salle anonyme, lors de l'assemblée de l'Alliance, Frige 320.

« Révérés maîtres,

C'est avec fierté que je me présente aujourd'hui devant vous. Je suis Emetrios, et je dirige la compagnie du Flambeau.

La décision de fonder ma compagnie a été prise au cours du concile qui a vu la création de l'Alliance. Les Maisons désiraient savoir si notre foi pouvait se marier avec la science. À cela, après plusieurs années d'observation prudente, je réponds « oui », avec des réserves, et celles-ci sont plus d'ordre pratique que philosophique.

Ce qui m'amène à la seconde raison de notre création. Les Maisons désiraient reprendre les rênes de cette expansion technologique incontrôlable qui risque de rendre l'humanité moins docile au moment précis où nous aurons besoin d'elle pour la bataille finale. Sur ce point, nous avons obtenu des avancées, mais nous sommes encore loin du succès.

Je vous le demande, révérés maîtres, comment maîtriser le progrès ?

Par la foi ? Notre missionaria nous a assuré trois siècles de domination discrète, mais efficace, dans ce domaine. Aujourd'hui, elle est battue en brèche par l'imprimerie. Nous avons nos livres, mais ils sont discutés. Nous ne détenons plus la Vérité, juste une opinion parmi d'autres.

Par les armes ? Il faudrait que nous soyons fous pour imposer notre supériorité par la force. Cela reviendrait à faire le travail de l'Ennemi à sa place !

Par la politique ? Peut-être, mais ce n'est pas le domaine dans lequel j'interviens. De plus, à mon avis, le monde change trop vite pour que nous puissions placer des hommes à notre dévotion dans tous les stallites.

Que reste-t-il ? Le transport. Celui qui contrôlera les déplacements dans l'Obscur régulera tous les flux d'idées et de marchandises. Il pourra modeler la civilisation à sa guise.

C'était, pour beaucoup d'entre nous, l'idée qui a présidé à la conception du premier dirigeable. Hélas, Che Manego et sa clique nous ont trahis, prostituant le secret du plus léger que l'air à des incroyants avides.

Mais nous avons la parade : le train. C'est le moyen de transport le plus efficace qui soit, mais aussi l'un des plus fragiles et l'un des plus délicats à mettre en place. La construction de la moindre ligne de chemin de fer exige des investissements gigantesques, impossibles à réaliser par un particulier, ce qui réserve la décision d'en construire aux dirigeants des grands stallites et à l'Alliance. Dans l'avenir, l'humanité se déplacera dans nos trains. Sans s'exposer au péril de l'Obscur et dans des conditions de confort inégalées, certes, mais suivant nos itinéraires et selon nos intérêts. »

ORGANISATION

RECRUTEMENT

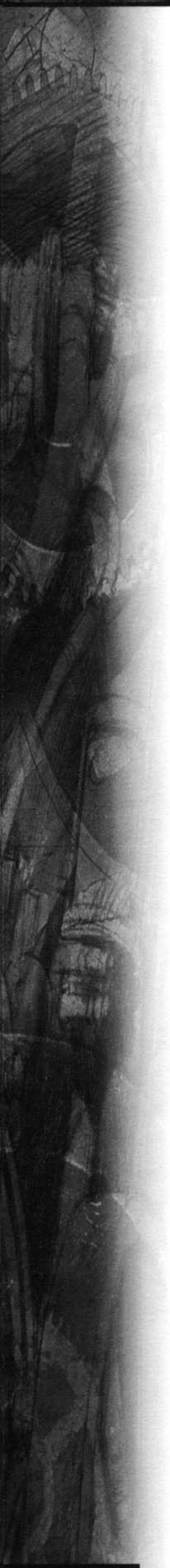
Si vous êtes ingénieur et que vous vous passionnez pour le chemin de fer, vous pouvez frapper à leur porte, vous serez bien accueilli. En dehors du domaine technique, la compagnie ne recrute que des individus sensibles aux idéaux de l'Alliance. Une bonne partie de ses cadres dirigeants en vient d'ailleurs directement. La plupart du temps, c'est elle qui vient vous chercher. Les recrues potentielles sont l'objet d'une enquête discrète, parfois mises dans des situations délicates dont elles doivent se dépêtrer… ensuite, le recruteur leur propose un poste à plein temps, intéressant et bien payé.

La compagnie emploie un nombre remarquablement faible de sombre-fils. Il n'y a pas de politique de discrimination officielle, juste une consigne non-écrite… mais appliquée efficacement.

Enfin, les marcheurs y sont relativement peu nombreux. Considérés comme incontrôlables par le Convoi, ils sont remplacés par des gardiens du feu, moins habitués à l'Obscur, mais plus disciplinés.

HIÉRARCHIE

Pour une compagnie de cette taille, le Flambeau est extraordinairement cohérent. Les ordres partis



du « centre » sont obéi rapidement et sans discuter. En allant de haut en bas, on trouve :

• Le Convoi. Il est de notoriété publique que les chefs vivent à bord d'un train, même si nul ne sait où il se trouve.

• Les directeurs régionaux. Leur influence s'étend à un stallite et à ses environs immédiats.

Ils coordonnent l'action des chefs d'équipe. Ils sont libres d'adapter leurs tactiques aux besoins du terrain, à l'intérieur de la stratégie définie par le Convoi. Dans leur écrasante majorité, ce sont des prôneurs ou des gardiens du feu. Un peu moins d'un tiers est initié.

• Les agents d'influence. Ce sont généralement des individus bien placés, prôneurs ou nourrisseurs, qui n'affichent pas leurs liens avec la compagnie. Ils gardent également leurs distances avec les autres initiés. Ils ont pour tâche de convertir les autorités des stallites aux merveilles du train. Dans un contexte moderne, on les appellerait « lobbyistes ». Ils n'hésitent pas à se montrer créatifs dans l'accomplissement de leur tâche, mêlant allégrement cadeaux, faveurs, un brin de chantage…

• Les chefs d'équipe. Ils dirigent de petits groupes de marcheurs ou de chercheurs. Leur autorité est théoriquement absolue mais le terrain, comme toujours, les rapproche davantage de leurs hommes que de leurs supérieurs.

LES PROGRÈS

À l'exception de Nâh, la plupart des grands stallites de la Roke et d'Eldena font des expériences avec le chemin de fer. Leur ampleur n'est pas immense, se bornant généralement à une ligne de quelques kilomètres, reliant le stallite à un site important, mine ou fortin. Une ou deux lignes trans-stallites ont été mises en chantier, mais les coûts financiers et humains monstrueux ralentissent terriblement les chantiers. En revanche, la compagnie a réussi à imposer quelques normes, notamment au niveau de l'écartement des rails (à quoi bon construire cinquante réseaux incompatibles, s'il est possible de les unifier d'avance par quelques mots bien placés ?)

• Les hommes de rang. Le personnel travaille à plein temps, est correctement payé et à accès à quelques bénéfices intéressants – les membres de l'Alliance qui n'appartiennent pas à la compagnie leur rendent volontiers des services, qui vont des soins gratuits au prêt de matériel.

STRUCTURE

Chaque homme a sa spécialité. Normalement, il n'est pas censé en sortir, même si la polyvalence est appréciée en situation de crise.

• Explorateurs. La compagnie vit dans l'obsession du passé. Il faut retrouver les anciens secrets ! Des groupes s'aventurent dans les ruines des villes à la recherche de tout ce qui concernait les trains.

• Ferrailleurs. Pour forger les rails de la ligne transcontinentale, il faudra des millions de tonnes de métal. Une fois qu'un site prometteur a été repéré par les explorateurs, des ferrailleurs s'y installent et commencent à l'exploiter.

• Chauffeurs. Les conducteurs de locomotives forment l'aristocratie de la compagnie. Tout le reste tourne autour d'eux, au moins dans leur vision des choses. Un bon chauffeur n'a pas de prix, et la compagnie les traite en conséquence.

• Ingénieurs. Ils sont peu nombreux, ne s'intéressent guère à l'initiation, mais sans eux, pas de locomotives.

MATÉRIEL

LES TRAINS

Les chercheurs de la compagnie travaillent avec acharnement à redécouvrir la formule du « diesel », un mystérieux carburant issu de l'Avant (même à l'époque, il relevait d'un passé lointain). Leurs prototypes engloutissent trop de pétrole pour être viables. La compagnie s'est donc résignée pour l'instant à utiliser la vapeur, comme tout le monde. Ses machines sont un peu plus perfectionnées que

celles qui circulent dans le reste de Sombre-Terre, mais pas de beaucoup. (En termes techniques, cela se traduit par une consommation un peu moindre, une autonomie un peu supérieure…)

LES RADIOS

Le véritable atout de la compagnie se trouvait dans une cache de matériel militaire russe redécouverte par des Initiés en 313. Six radios en état de marche ! Simples d'emploi, d'une solidité à toute épreuve, utilisant des batteries solaires rechargeables de grande capacité, elles ont traversé les siècles sans dommages. Actuellement, elles sont déployées de la manière suivante : une à Sunrex, une à Phénice, une au Convoi, une à Agonoragok, une au Puits de l'esclave, et la dernière entre les mains d'un groupe de marcheurs qui sillonne Eldena.

LIEUX

AGONORAGOK

Les rares voyageurs qui se sont aventurés sur la grande banquise du nord parlent d'un paradis verdoyant, où le ciel est éternellement bleu, le temps clément et les femmes peu farouches. Comme toute légende, celle-ci a un fond de vérité.

À mi-parcours, le ciel s'éclaire d'une lueur rouge. La température remonte. La couche de glace s'amincit, puis disparaît, laissant la place à un chaos de roches tourmentées, parsemé de cônes volcaniques et de geysers. Avant, cela s'appelait l'Islande. Aujourd'hui, les sept ou huit mille esquimaux adaptés qui y vivent l'appellent Agonoragok, « la terre de glace et de feu ». La compagnie y a installé un petit fortin près d'une source chaude. À terme, ses dirigeants comptent faire d'Agonoragok un monstrueux relais ferroviaire, le cœur de la ligne transcontinentale. Une bonne partie des matières premières se trouve déjà sur place. En effet, les rails de l'Icelandic Express, un TGV souterrain construit dans les années 2020 pour relier les principales villes de l'île, ont survécu à l'apocalypse. Reste à les récupérer dans des tunnels volcaniques instables et hantés de monstres, mais dans l'esprit d'Emetrios, c'est un détail.

LE CONVOI

En 311, un marcheur nommé Risovich s'aventura dans les ruines d'une cité de Russie centrale. Dans une halle à demi écroulée qu'il prit pour une gare, Risovich découvrit un trésor : un train blindé. Il ne savait pas lire les pancartes voisines, sinon il aurait appris qu'il se trouvait au mémorial de la Guerre civile, et que son train blindé avait beaucoup servi à un nommé Trotski entre 1917 et 1919. La réparation de la locomotive coûta son visage à Risovich, horriblement brûlé par l'explosion d'une chaudière. Lors de sa convalescence à Nople, en 316, il rencontra un Initié ambieux nommé Emetrios. Le reste appartient à l'histoire.

Le train fut réparé. Le charbon ne manque pas. Les plaines russes ont conservé des centaines de kilomètres de lignes de chemin de fer en plus ou moins bon état. Le Convoi se déplace sans cesse sur ce réseau. Au train blindé originel sont venus s'ajouter six locomotives et une trentaine de wagons. Le Convoi sert surtout à explorer la Russie, mais c'est aussi le banc d'essai des trouvailles de Risovich et l'endroit où bat le cœur de la compagnie. Les deux wagons où vivent Emetrios et Risovich sont somptueux. Les étoiles rouges de la décoration originelle sont encore visibles ici et là et les samovars sont d'époque, les urs ont fourni le reste.

PNJ IMPORTANTS

EMETRIOS

38 ans, 1,70 m, 60 kg, cheveux roux en catogan, yeux gris, vêtements de qualité doublés en fourrure d'urs.

Emetrios est un Initié. Avant d'adhérer à l'Alliance, il appartenait à la Maison Druwed. Son plus grand talent est de savoir jongler entre ses trois réseaux de contacts : la compagnie, l'Alliance et la Maison. Il est autoritaire, arrogant, trop sûr de lui… mais parfaitement capable, à terme, d'imposer ses idées, tout simplement parce qu'elles sont souvent meilleures que celles de ses amis.

RISOVICH

33 ans, 1,75 m, 49 kg, décharné, visage horriblement brûlé, sans traits, voix haut perchée.

Risovich était marcheur. Il a été ingénieur. Aujourd'hui, il est fou. Génial, mais fou. Il passe son temps enfermé dans son wagon du Convoi, à dessiner de



EMETRIOS

Druwed de l'Alliance Runka, statut 3 (Médiateur ou Maître des Forges)

AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3
FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 1, Porter 4
HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 2, Surprendre 4
MOUVEMENT 2 / Grimper 3, Nager 1, Sprinter 2
PRESTANCE 2 / Impressionner 4, Influencer 3
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 2
SENS 2 / Chercher 4, Percevoir 3, S'orienter 4
TREMPE 3 / Motiver 1, Résister 2, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 4
COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Éloquence 1, Marchandage 2
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Code des sémaphores 2, Coutumes : Bâtisseurs 3, Légendes 3, Lettres 3, Intendance 4, Runkas 4, Shankréatures 2
SURVIE 2 / Milieux : Noir-nuage 4, Pistage 2, Premiers soins 3
TECHNIQUES 3 / Métal 4, Pierre 3, Verre 3, Vapeur 4, Huiles 2, Antech 2, Explosifs 2, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 4

Armes :
Falchion : Dommages +4, Défense +1

Armure :
Fourrures d'urs (Protection 2)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 8
Énergie Runka : 8 (Récupération : 1 / 8 heures)
Renommée : Rang 4 (200 points)

Pouvoirs runkas	***Stellaire***	***Maîtrise***
Feu	*Alphard (choix 1)*	*5*
Enflammer le métal	*Alphard*	*6*
Température	*Alphard*	*5*
Cocon runka	*Markab (choix 2)*	*4*
Halo anti-radiations	*Markab*	*4*
Illuminer un objet	*Antarès (choix 3)*	*3*
Vision nocturne	*Antarès*	*3*
Illusion	*Antarès*	*1*
Carburant	*Sol (choix 4)*	*3*

RISOVICH

AGILITÉ 3
FORCE 2
HARGNE 2 / Surprendre 3
MOUVEMENT 3 / Sprinter 3
PRESTANCE 1 / Impressionner 4
RÉSISTANCE 2
SENS 2 / Chercher 3, Percevoir 1
TREMPE 1

ARTS MARTIAUX 1 / Manople 3
COMMUNICATION X / Baratin x, Éloquence x, Empathie x, Marchandage x, Représentation x
ÉRUDITION 4 / Avant 2, Lettres 4
SURVIE 2 / Milieux : Souterrains 2, Ruines 3
TECHNIQUES 4 / Métal 5, Pierre 4, Verre 4, Vapeur 5, Électricité 4, Huiles 4, Vents 3, Antech 2, Explosifs 3, Pilotage : Char à voile 2, Traîneau 3, Véhicule Aérien 3, Vaisseau 3, Sous-marin 2, Véhicule terrestre à vapeur 4

Armes :
Manople : Dommages +2

Armure :
Vêtements (Néant)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 5
Renommée : Rang 3 (100 points)

nouveaux modèles de chaudière, des panneaux de contrôle plus pratiques, et ainsi de suite. Il remet ses épures à ses disciples et les laisse se débrouiller avec les détails. Lorsqu'il sort, c'est pour parler aux locomotives, avec qui il a de longues conversations pleines de tendresse.

VASILLIK ENKO

26 ans, 1,70 m, 60 kg, cheveux noirs, moustache et favoris, yeux bleus, mains tachées de cambouis.

Vasillik est l'homme qui met en application les plans de Risovich, avec qui il partage un lien de parenté incertain – frère ? cousin ? neveu ? – et une touche de génie. Vasillik et Emetrios ne s'entendent guère. Le premier soupçonne le second d'avoir autre chose que le bien de l'humanité en tête, et l'Initié déteste qu'on mette le nez dans la manière dont il gère la compagnie. À terme, Vasillik rêve d'expulser Emetrios, de couper les ponts avec les Initiés et de réorganiser la compagnie sur des bases humanistes et commerciales.

VASILLIK ENKO

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

ARTS MARTIAUX 3 / Esponton 4, Canardier 3
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Marchandage 3
ÉRUDITION 3 / Avant 2, Code des sémaphores 2, Coutumes (Bâtisseurs) 3, Lettres 3, Intendance 2
SURVIE 3 / Milieux : Montagnes 3
TECHNIQUES 3 / Métal 4, Pierre 2, Verre 2, Vapeur 4, Électricité 2, Huiles 2, Vents 2, Antech 1, Explosifs 2, Pilotage : Char à voile 3, Traîneau 3, Véhicule Aérien 1, Véhicule terrestre à vapeur 3

Armes :
Esponton : Dommages +3, Défense +1
Canardier : Dommages +5

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 (120 points)

EMUEL DEY

AGILITÉ 2
FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 2
HARGNE 2 / Surprendre 2
MOUVEMENT 3 / Sprinter 3
PRESTANCE 3 / Impressionner 2, Influencer 5, Séduire 4
RÉSISTANCE 3
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 1, S'orienter 2
TREMPE 3 / Motiver 5, Résister 3

ARTS MARTIAUX 3 / Pistol à rueg 5
COMMUNICATION 4 / Baratin 3, Éloquence 4, Marchandage 5, Représentation 3
ÉRUDITION 3 / Avant 2, Légendes 2, Lettres 3, Intendance 5, Histoire 3
SURVIE 2 / Végétaux : Essences rares 4
TECHNIQUES 2 / Vapeur 3, Électricité 1, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 1

Armes :
Pistol à rueg : Dommages +6

Armure :
Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources :
Vie : 13
Énergie : 7
Renommée : Rang 4 (165 points)

EMUEL DEY

30 ans, 1, 80 m, 85 kg, longs cheveux bruns, barbiche et moustache, nez aquilin, pommettes saillantes.

Emuel est le directeur régional d'Istan et Nople. Il n'est pas initié et s'intéresse assez peu aux chemins de fer. En revanche, il a l'âme d'un politicien. Tirer les bonnes ficelles, identifier les interlocuteurs importants, leur faire des « suggestions » irrésistibles… Il n'est pas loin de convaincre les autorités des stallites jumeaux de la nécessité de les relier par une voie ferrée.

OBJECTIFS

• « Apprivoiser » la technologie pour l'Alliance. Autrement dit, lui fournir des ingénieurs, des inventions et des hommes capables de les utiliser pour la lutte contre le Shankr.

• Lutter contre le Shankr. L'itinéraire du Convoi effleure en deux endroits les franges les plus lointaines de la mortezone d'Aral. De petits groupes quittent parfois les locomotives pour glaner des informations, établir des itinéraires et préparer l'installation de dépôts d'armes et de matériel. Ce ne sont jamais des Initiés.

• Imposer la technologie des trains aux célestes. Emetrios a raison, les trains sont vraiment supérieurs à tous les autres moyens de transport terrestres. Et ils sont bel et bien plus faciles à contrôler. Le premier point sera bénéfique pour l'humanité, le second pour l'Alliance.

• Réaliser la voie transcontinentale. Là encore, il s'agit de servir les plans géopolitiques de l'Alliance en priorité, et l'humanité en second. Emetrios s'est donné quinze ans pour y arriver. L'avancée des deux



chantiers à travers la banquise sera une épopée qui fera passer la croisade la ville mouvement pour une simple promenade... si elle n'avorte pas faute d'hommes et de moyens.

RELATIONS EXTÉRIEURES

Les autorités des stallites connaissent toutes l'existence de la compagnie. Ensuite, elles se laissent plus ou moins influencer. L'an passé, le Sunrex a fait empaler un directeur régional qu'il trouvait « insolent » (mais un remplaçant est arrivé il y a peu, et est déjà à pied d'œuvre). En revanche, son collègue de Nople est traité avec le respect et la considération réservés aux ambassadeurs des grandes puissances.

Les autres compagnies admirent le travail accompli sans en connaître les buts « idéologiques ». Ceux qui en ont conscience prennent nettement leurs distances...

Les contacts avec les monastères gaïens sont inexistants pour l'instant.

Jusqu'ici, l'Alliance a financé et soutenu la compagnie.

Le Konkal aime bien l'idée des chemins de fer. Ils sont si faciles à saboter ! L'organisation se garde donc bien de faire obstacle aux projets d'Emetrios.

Enfin, reste le Shankr. Un de ces jours, il prendra conscience de l'existence du Convoi. Ce jour-là, cette nuisance mineure cessera d'exister, purement et simplement.

2.4 - LA COMPAGNIE DES MAÎTRES-VENDEURS

Devise : Officielle « Progrès et Abondance »
Officieuse « Exploration et Exploitation »

Drapeau : Azur et Or avec quatre lux se chevauchant

Effectifs : En expansion constante, la Compagnie (c'est ainsi qu'on l'appelle) compte au dernier recensement 10 000 hommes directement affiliés et 5 000 de plus en sous-traitance.

HISTORIQUE

Quand Armen Tweg fit appeler ses enfants autour de son lit de mort, il leur confia une vision. Le lux était l'avenir de l'homme, le moteur du progrès. Le bâtisseur avait passé de longues années à déchiffrer des livres de l'Avant traitant d'économie, de finance et des grandes corporations de l'ancien monde. Pris par la maladie, il n'eut jamais le temps d'appliquer ses théories au monde de Sombre-Terre mais reconnut dans l'ère de contact les signes que le temps d'une nouvelle économie était venu. Il donna à chacun de ses trois fils un livret mais refusa de donner le quatrième à sa fille tant qu'elle ne lui aurait pas promis de se faire passer pour un homme. En effet, Armen Tweg considérait qu'une femme avait moins de chance de contrôler une entreprise, non pas à cause de ses compétences, mais à cause de l'image parfois inférieure qu'elle pouvait avoir dans certains stallites particulièrement misogynes. Amélia Tweg devint ce jour-là Assénard Tweg. Elle se fit couper les cheveux, porta des vêtements serrés à la poitrine et se cassa la voix à l'alcool de rueg. Officiellement, Amélia est morte et un fils caché à été découvert.

Le premier livret d'Armen Tweg concernait les Runkas et la façon d'exploiter les stallites, les croyances locales et les modifications des structures mentales suite aux découvertes récentes. De plus dans beaucoup de stallites, le lux est frappé par les prôneurs. L'aîné, Abélard Tweg, en fit son livre de chevet.

Le second livret traitait de la Réaction Gaïa et de la meilleure méthode d'en tirer un substantiel profit. Dans l'optique où tout peut se vendre, le vieil homme avait fait la liste des ressources qu'apportait cette nouvelle voie (du mysticisme au refuge des monastères en passant par la Sève). Killian Tweg s'y plongea corps et âme.

Le troisième livret, moins complet, traitait de l'Obscur. Armen Tweg n'avait pas vraiment eu le temps de pousser ses recherches dans ce domaine qui, de son propre aveu, l'effrayait. Il s'était contenté de donner des pistes tout en soulignant que cette partie de marché offrait sans doute les ressources les plus extraordinaires en terme de découverte, de trésors

mais aussi de pouvoir. Tito Tweg, le plus jeune des frères, en hérita et tenta de l'exploiter.

Le dernier livret concernait l'homme et ce qu'il pouvait offrir. Armen Tweg avait, en fait, plus d'estime pour sa fille que pour ses fils. Mais son sexe lui aurait porté préjudice lors d'affrontements avec eux (d'où sa demande). L'homme était la ressource ultime pour le bâtisseur. Manipulable, peu coûteux, abondant et exploitable quasiment à l'infini, il était à ses yeux la valeur montante de Sombre-Terre. Assénard Tweg en prit conscience, mais se garda bien d'en faire part à ses frères.

En moins d'une année, les quatre ambitieux jeunes gens se spécialisèrent dans leur domaine, sans jamais le considérer autrement que comme une source de profit. Killian Tweg connaît la réaction Gaïa et ses ficelles sur le bout des doigts mais conserve un profond mépris pour ces mystiques d'un autre temps, par exemple. La compagnie des Maîtres-Vendeurs était née. Deux ans après sa création, elle est sans doute parmi les plus florissante, car elle joue sur l'image dynamique du progrès et de la richesse pour tous.

ORGANISATION

« Nous ne faisons appel qu'à des gens qui désirent se donner à fond dans notre petite entreprise familiale. Il y a beaucoup de lux à la clef pour ceux qui le méritent. Les impatients et les fainéants n'ont rien à faire parmi nous. Si vous êtes le battant que vous prétendez, bienvenu. J'attends que vous fassiez vos preuves. »

Tito Tweg à un nouveau caravanier

RECRUTEMENT

Travailler pour les Maîtres-Vendeurs est souvent considéré comme une chance. D'ailleurs, il n'est pas rare qu'une nouvelle recrue ait droit à un petit laïus de bienvenu d'un des frères Tweg. De l'extérieur, les Tweg et leurs proches collaborateurs tentent de donner une image familiale à leur entreprise. Les échecs en sont d'autant plus fortement réprimandés (avec un brin de paternalisme, pour mieux faire passer la pilule). On trouve des Comptoirs (terme dédié) appartenant aux Tweg un peu partout dans les plus grands stallites. Killian Tweg tente d'implanter des Comptoirs dans l'enceinte des monastères mais sans succès pour le moment (il doit se contenter de construire dans le stallite tout proche pour le moment).

Dans les faits, toute personne pouvant apporter une source quelconque de profit à la Compagnie est le bienvenu. Les perdants et les râleurs sont repoussés ou chassés (voire éliminés discrètement).

HIÉRARCHIE

« Nous travaillons toujours main dans la main. Ici, l'individualisme n'a de place que s'il est justifié par un profit pour la Compagnie. »

Assénard Tweg à un chef de mission

STRUCTURE

À part les quatre dirigeants qui prennent les décisions (théoriquement) de façon collégiale, l'organisation est pyramidale et la progression se fait au mérite et non à l'ancienneté. Un marcheur bien intégré dans la Compagnie aura un titre précis et des attributs. Les frères Tweg se sont aperçus que les hommes préfèrent les titres et les médailles que les augmentations de prime.

De bas en haut, voici l'organisation de la Compagnie.

LES SOUS-TRAITANTS

Ils n'appartiennent pas aux Maîtres-Vendeurs mais les ont comme clients principaux. Leur situation n'est pas enviable car ils doivent se plier aux désirs de leur seul client et toujours dans des délais hallucinants. Les abus sont fréquents et beaucoup de sous-traitants ont des dettes suite aux intérêts de retard à payer quand un travail n'est pas exécuté dans les temps.

LES SECONDS DE RANG

Ils forment le gros de la troupe et sont sous les ordres des chefs de mission (ou des adjoints aux chefs de mission). Parfois ils peuvent n'être engagés qu'à titre de consultant ou d'expert (comme les guides locaux). Mal payés, ils subissent la pression que subissent eux-mêmes leur chef. On les compare souvent à des esclaves modernes.

LES CHEFS DE MISSION

Ils dirigent les convois et les caravanes. En général, ils sont déjà des marcheurs confirmés qui trouvent leur compte dans la Compagnie. Ils sont bien payés mais au moindre faux pas, ils peuvent sauter.



De plus ils sont matériellement responsables de la marchandise ou des lux qu'ils convoient. Assénard Tweg a réussi à Phénice à obtenir une peine de bannissement pour un chef de mission qui n'a pas suivi les instructions et qui a perdu tous ses hommes ainsi que plusieurs milliers de lux de marchandise. Un bon chef de mission est un contremaître dur et sans pitié. Il sait qu'il tombera si un maladroit fait échouer ou ralentit son travail. Certains abusent même de leur position.

LES DIRECTEURS

Ils travaillent avec les chefs de mission et sont au nombre de seize (quatre par Tweg). En général ils font partie de la famille Tweg (directement ou par alliance) et se déplacent peu d'un stallite à l'autre. Alors que les chefs de missions donnent une image dure à la Compagnie, les directeurs (qui sont à l'origine des consignes draconiennes) jouent les conciliateurs et sermonnent les chefs de mission devant les hommes pour leur montrer qu'ils comprennent leurs difficultés.

LES QUATRE MAÎTRES-VENDEURS

• Abélard Tweg se trouve à Phénice (le siège de la société).

• Killian Tweg se trouve à Drön.

• Tito Tweg vient d'arriver à Sunrex.

• Assénard Tweg est à Magna et va se déplacer vers Okhaen.

PROBLÈMES

Pour le moment, les Maîtres-Vendeurs n'ont aucun problème. Ils ont fait échouer les tentatives de construction de mine de lux et la Compagnie est en plein essor. Bien sûr, les relations entre frères (et sœur) ne sont pas toujours bonnes, mais pour le moment aucun concurrent n'a réalisé cette faiblesse de la machine pour en tirer profit.

En général, les dirigeants des stallites accueillent favorablement les Maîtres-Vendeurs. Le peuple, un peu moins. En cas de refus obstiné de laisser ouvrir un comptoir, la Compagnie n'insiste pas mais s'arrange pour faire fuir tous les lux du stallite pour le faire régresser économiquement.

MATÉRIEL

Les convois comptent généralement une vingtaine de chariots blindés et protégés par des combattants aguerris. S'ils croisent des marcheurs en difficulté, les chefs de missions ont ordre de ne pas s'arrêter (ou contre un paiement en lux). La discipline règne dans les convois et les châtiments corporels sont fréquents.

Mais les chariots ne sont pas les seuls moyens de transport. Abélard Tweg vient de terminer la construction du premier dirigeable de la Compagnie. Il veut savoir si avec leur organisation rigide mais efficace, ils peuvent faire concurrence à la compagnie de la Nuit Horizon.

LIEUX

LE GRAND COMPTOIR

Elle se trouve à Phénice (le stallite d'origine des Tweg) et est dirigée par Abélard, l'aîné. Sa structure étant imitée par les autres Comptoirs sur tout Sombre-Terre, il est intéressant de la visiter. Il s'agit d'un siège administratif qui s'étend de façon organique en concentrant tous ses locaux et entrepôts autour de lui. Le Maître Vendeur choisira toujours l'emplacement de son Comptoir dans un endroit où il sera certain de pouvoir racheter les bâtiments voisins. Du coup, quand la Compagnie prend de l'importance, les rues entre les bâtisses sont murées ou interdites et on se retrouve avec un bloc compact mais hétéroclite rempli de ruelles abandonnées, de passages dérobés et de gardes incapables de surveiller toutes les entrées. Les seuls locaux constamment protégés sont les appartements des Tweg (là où ils entassent l'argent). Il est dit qu'une armée ne pourrait y pénétrer. Le feu, en revanche…

LE COFFRE FORT

Personne n'est véritablement certain que ce lieu existe vraiment. On le dit à Phénice, sous le Grand Comptoir, mais d'autres affirment l'avoir vu dans l'Obscur. Le coffre fort serait l'endroit où les Tweg cacheraient leur lux. En fait, il est effectivement dans l'Obscur, dans un lieu connu d'eux seuls et des quelques gardes assermentés qu'ils laissent six kilomètres avant de l'atteindre. Et le plus étonnant c'est qu'il s'agit vraiment d'un titanesque coffre fort (d'une banque de l'Avant) qui fonctionne encore. Personne ne le surveille, ce n'est pas nécessaire.

De plus, la région est quadrillée par une horde d'adaptés avec qui les Tweg ont passé un accord. Vous pouvez placer le coffre fort où bon vous semble, suivant votre campagne en cours.

MÉTHODES

Les méthodes des Maîtres-Vendeurs ont fait leur réputation. Paternalistes d'un côté, ils n'hésitent pas à faire massacrer des marcheurs trop entreprenants et toute leur famille avec. Ruiner leurs concurrents est devenu un art consommé et un Tweg ne lâche jamais prise avant que sa proie ne soit complètement détruite. Leur père leur a laissé une procédure expliquant la marche à suivre pour se débarrasser d'un adversaire.

1) Le racheter. En général après l'avoir ruiné, pour payer moins cher.

2) Le discréditer auprès des autorités locales par quelques scandales (s'adapter aux coutumes du stallite et plutôt jouer sur les mœurs).

3) L'absorber par les liens du mariage. La plus grosse (ou la plus riche) famille phagocyte la plus petite.

4) L'éliminer physiquement, lui, sa famille et ses moyens de production (en faisant appel, par exemple au Konkal dont Abélard est un mécène).

Bien sûr, il ne s'agit que de modèles et il faut savoir panacher les méthodes (ruiner et épouser, par exemple ou épouser et tuer). La règle principale restant que la fin justifie les moyens et que l'économie des moyens peut être une fin. De plus, jamais un Tweg ne devra être nommément impliqué dans ce type de procédé. Au plus, un directeur (dont la tête sautera si cela ne fonctionne pas) mais jamais un dirigeant. Le sacrifice de pion est assez courant chez les Maîtres-Vendeurs. Il n'est pas rare de voir un accord annulé pour cause du décès de celui qui l'a signé.

Enfin, en interne, la Compagnie fonctionne surtout selon le principe du bâton et de la carotte (ou en tout cas, la promesse de la carotte).

PNJ IMPORTANTS

Ils sont quatre

ABÉLARD TWEG

45 ans, 90 kg, Im90, brun, cheveux courts et portant le bouc, sourire de squale quelle que soit la situation.

ABÉLARD TWEG

AGILITÉ 2 / Camoufler 4
FORCE 2 / Forcer 3
HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 3, Surprendre 4
MOUVEMENT 3
PRESTANCE 4 / Impressionner 3, Influencer 5, Séduire 4
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 3
Sens 3 / Chercher 3, Percevoir 3
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 2 / Pistol à rueg 4
COMMUNICATION 4 / Baratin 4, Éloquence 5, Empathie 4, Marchandage 6, Représentation 4
ÉRUDITION 4 / Avant 3, Coutumes (toutes les castes) 2, Légendes 3, Lettres 4, Intendance 5, Histoire 3
SURVIE 2
TECHNIQUES 3 / Métal 1, Bois 1, Vapeur 2, Électricité 1, Huiles 1, Vents 1, Antech 3, Explosifs 1, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 3

Armes :
Pistol à rueg : Dommages +6

Armure :
Vêtements de grande qualité (Protection 1)

Ressources :
Vie : 16
Énergie : 9
Renommée : Rang 5 (255 points)



Cet homme d'une intelligence rare n'a jamais accepté le partage en quatre de la fortune paternelle. Mais il reconnaît l'efficacité de Killian et d'Assénard. En revanche, le comportement déviant et lâche de Tito l'énerve. C'est un véritable manipulateur, charismatique et sans aucun sens moral. Il a la réputation de n'avoir qu'une parole, mais s'arrange toujours pour orienter une situation en sa faveur. Il est le véritable dirigeant de la compagnie.

KILLIAN TWEG

37 ans, 80 kg, Im80, brun, cheveux nattés, œil malin, toujours aimable et dynamique.

Killian n'a pas besoin d'être truand pour être bon dans sa partie. Il a un don évident pour dénicher les bonnes affaires et monter les meilleurs coups. Il n'a pas non plus besoin d'exploiter ses hommes, puisque sa chance lui fait éviter les pièges de Sombre-Terre. Des frères Tweg, Killian est sans doute le plus fréquentable. Bien entendu, il ne faut pas lui faire confiance et la Réaction Gaïa qu'il exploite l'intéresse comme son premier pot de rueg avarié.

KILLIAN TWEG

AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 2, Sauter 2
FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 3
HARGNE 2
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Nager 1, Sprinter 4
PRESTANCE 3 / Impressionner 2, Influencer 4, Séduire 4
RÉSISTANCE 3
SENS 3 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 4
TREMPE 3 / Motiver 1

ARTS MARTIAUX 3 / Pistol à vapeur 5
COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Éloquence 4, Marchandage 5, Représentation 2
ÉRUDITION 2 / Avant 2, Lettres 3, Intendance 4 Survie 2
TECHNIQUES 2 / Vapeur 3, Explosifs 2, Crochetage 2

Armes :
Pistol à vapeur : Dommages +3

Armure :
Chitine fuselée (Protection 3)

Ressources :
Vie : 13
Énergie : 7
Renommée : Rang 4 (240 points)

TITO TWEG

35 ans, 65 kg, Im70, chauve, toujours de noir vêtu, peu souriant.

Comme son père n'avait pas tellement étudié l'Obscur et le Shankr, Tito décida qu'il devait commencer par là. C'est ainsi que son esprit déjà faible fut contaminé et que sous le marchand se cache le monstre. Ses frères en ont la preuve, Tito est un tueur en série. Il a assassiné sauvagement une amie d'enfance d'Assénard Tweg. Plusieurs fois déjà, ils ont couvert ses agissements, mais ils songent de plus en plus à le remplacer.

ASSÉNARD TWEG

32 ans, 55 kg, Im60, cheveux courts et roux, vêtu(e) strictement, parle peu et ne sourit jamais.

Assénard a une femme (une servante complice) et même un enfant (de l'amant autorisé de ladite ser-

TITO TWEG

AGILITÉ 3 / Camoufler 4, Esquiver 4
FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 3
HARGNE 4 / Agresser 5, Supporter 3, Surprendre 5
MOUVEMENT 3 / Grimper 4, Sprinter 4
PRESTANCE 2 / Impressionner 3
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3
SENS 3 / Chercher 1, Percevoir 4, S'orienter 2
TREMPE 2

ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 5, Arbalète 3
COMMUNICATION 1 / Empathie 3, Marchandage 2
ÉRUDITION 2 / Avant 2, Légendes 2, Lettres 2, Shankréatures 3
SURVIE 3 / Animaux :Voulpes 2, Milieux : Souterrains 3, Ruines 2, Chaos 3, Marais 2, Pistage 5
TECHNIQUES 2 / Corps 3,Vapeur 2, Explosifs 2, Crochetage 4, Pilotage :Traîneau 3,Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Falchion : Dommages +4; Défense +1
Arbalète : Dommages +4

Armure :
Vêtements renforcés (Protection 1)

Ressources :
Vie : 15
Énergie : 3
Renommée : Rang 3 (130 points)
Contaminé au niveau 1 (5 points ténébreux)

ASSÉNARD TWEG

AGILITÉ 4 / Camoufler 5, Esquiver 3
FORCE 2
HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 4
MOUVEMENT 3 / Grimper 3
PRESTANCE 3 / Impressionner 2
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 3
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Laniard 3, Poignard 5, Pistol à vapeur 4
COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Marchandage 2, Représentation 5
ÉRUDITION 3 / Avant 2, Code des sémaphores 2, Légendes 2, Lettres 3, Histoire 2
SURVIE 2 / Pistage 2, Premiers soins 2
TECHNIQUES 2 / Métal 1, Vapeur 2, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 2

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

Armure :
Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources :
Vie : 12
Énergie : 8
Renommée : Rang 4 (170 points)

vante). Elle vit très bien sa condition d'homme, étant la plus dure des « frères » en affaire comme dans le privé. Elle anticipe les erreurs des subordonnés et les punit avant même qu'ils commettent la faute. Quand elle n'aime pas quelqu'un, elle s'arrange pour lui nuire jusqu'au bout. Lunatique mais efficace, elle n'est aimée de personne. Elle a juré de tuer Tito de ses mains pour les crimes qu'il a commis.

LES OBJECTIFS

• Permettre l'installation d'un comptoir dans chaque stallite de Sombre-Terre (et si possible un comptoir de chaque voie).

• Infiltrer les autres compagnies pour en prendre le contrôle à moyen terme (quand elles auront bravé tous les dangers et qu'elles commenceront à être rentables).

• Instaurer l'utilisation obligatoire du lux dans tous les stallites (ce qui est loin d'être le cas).

• Corrélative de l'objectif précédent, mettre sur le marché un lux frappé au nom de la compagnie (qui deviendrait une monnaie unique dans tout Sombre-Terre).

• Démasquer et éliminer le petit malin qui est au courant des fautes de Tito Tweg !

• Infiltrer la Compagnie pour enquêter sur une rumeur concernant la formation d'un syndicat. Recherche et élimination.

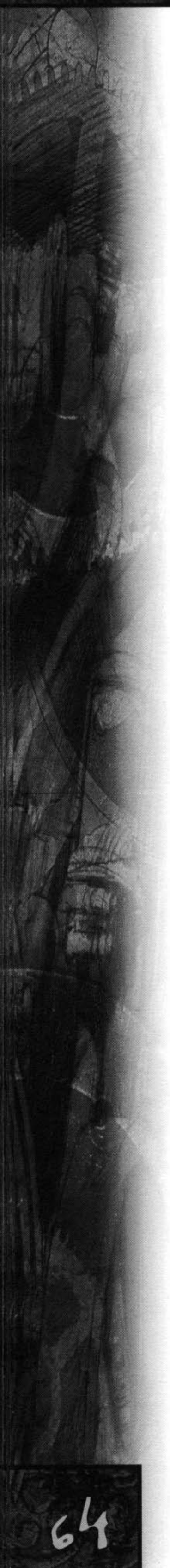
RELATIONS EXTÉRIEURES

Mauvaise avec toutes les autres compagnies. Les Maîtres-Vendeurs sont des opportunistes, arrivistes, qui profitent du lux pour instaurer un esclavagisme moderne. Ils vont, de par leurs méthodes, à l'encontre de tout ce qu'aime un marcheur (liberté, confiance, indépendance).

Et pourtant, les autorités les apprécient en général grâce à des pots de vin ou des promesses de prospérité future. En dépit de leurs défauts, les Tweg font circuler les marchandises plus vite et mieux que personne.

Avec le temps, la population va véritablement se diviser quant à l'attitude à adopter vis-à-vis de la Compagnie. Les Tweg s'en rendent compte et ont déjà un grand plan qui consiste, tout simplement, avec l'aval des autorités corrompues, à s'imposer comme l'unique compagnie autorisée dans un stallite. Ils en sont loin mais ils y travaillent chaque jour un peu plus.





2.5 - LA COMPAGNIE GDANZ

Drapeau : Le Soleil des Syrthes, or sur champ noir.
Devise : « Pour Letho ! »
Effectifs : 104 Purs plus une cinquantaine de spécialistes. Il convient d'y ajouter environ 300 non-combattants.

HISTOIRE

Extraits du journal de Letho Gdanz

« Le retour à Phénice me laisse un goût de cendres. Nous avons été fêtés, acclamés… et tout cela sonne affreusement faux. Lâches et ingrats, tous autant qu'ils sont ! Les Révérés ont peur de moi. Ma popularité les fait trembler. C'est dire à quel point ils sont coupés du stallite ! Dans la Ferraille, les fouineurs m'appellent le "boucher des Syrthes" . Partout, je suis maudit et méprisé, comme si j'avais perdu la guerre. »

« Aujourd'hui, on a tenté de m'assassiner. Une gamine famélique et un petit fouineur crasseux, armés de poignards bricolés. Mes gardes du corps les ont neutralisés en quelques secondes, mais même sans leur intervention, je ne pense pas qu'ils auraient pu me faire grand-chose. »

« Mes agresseurs manquent de vocabulaire. Sorti de « bête malfaisante », il reste court. J'ai quand même fini par apprendre que j'ai fait crucifier leur sœur aînée, là-bas, dans les marais. Elle s'appelait Geni. Je me souviens bien d'elle. Forte tête, rebelle à la discipline, elle démoralisait son unité. Je n'ai même pas essayé de leur faire comprendre que je n'avais pas agi par plaisir. Il fallait faire des exemples. Sinon, je n'aurais ramené personne. Ils seront bannis. Je doute qu'ils survivent plus de quelques heures dans l'Obscur, mais on ne sait jamais, après tout. »

« Les Révérés m'ont confié la direction de toutes les forces armées du plateau de Silice. Une plaisanterie ! Gérer une poignée de fortins, mettre une ou deux maraudes à la raison, assurer la sécurité des caravanes. Je leur ai dit qu'Hoël, l'un de mes anciens Commandores, serait tout à fait à la hauteur de la tâche, et je suis sorti en claquant la porte. »

« Jour de l'an 317. C'est fait. Nous sommes partis. Les Révérés vont sans doute prononcer une sentence de bannissement, mais en réalité, je pars de mon plein gré. Un défi à leur autorité. Et je ne suis pas seul. Mes meilleurs hommes, le noyau de la Garde des Purs, m'accompagnent. Leurs familles aussi, ce qui risque de poser des problèmes dans l'avenir. »

« Depuis trois mois, nous marchons dans l'Obscur. Nous avons eu quelques morts, mais rien de tragique. Les pertes sont compensées par les arrivées – marcheurs ou maraudeurs, qu'importe, tant qu'ils se soumettent à mon autorité ! »

«Nous avons passé les deux derniers jours à camper avec des nomades. Leur chef, une vieille fripouille nommée Abden, m'a vendu une légende… Demain, nous partons pour le sud. Nous verrons si elle est vraie. »

« Nous sommes au milieu de nulle part. Des dunes grises derrière nous, une mer d'encre en face. Et devant nous, la légende. Un navire de l'Avant, à demi ensablé. Il est magnifique. »

« Huit jours de travail. Le vaisseau est dégagé. La coque est intacte. D'après Jon, la plupart des machines marchent ou sont réparables. La prochaine tâche sera de le remettre à flot. Les hommes ont déjà commencé à creuser une tranchée qui le ramènera à la mer. »

« Ce vaisseau est un rêve. Il vole littéralement au-dessus des flots. Nous allons nous risquer au large. »

« Après huit jours de mer, nous avons trouvé des terres. Quatre îles volcaniques. La plus grande est couverte d'une végétation blanche. En dépit de sa couleur, ce bois semble solide. De retour sur le continent, nous pourrons le revendre. »

« Nous avons installé un village sur l'île d'Abri. Les femmes et les enfants y attendront notre retour. Demain, nous quittons l'archipel de Ciel Ardent. Destination : l'autre côté de l'océan. »

« Dixième semaine de traversée. Depuis le départ, nous avons perdu onze hommes. Le moral reste bon, en dépit de la maladie des dents rouges, qui nous touche tous plus ou moins. »

« Nous sommes arrivés à la côte. Une côte basse, marécageuse, coupée par l'estuaire d'un grand fleuve. Le pays

semble désert. Nous allons reprendre des forces et essayer de trouver des indigènes. »

« Sur les instances de Jon, nous avons lancé le ballon. De là-haut, la vigie a distingué un trait de lumière dans le lointain. Peut-être un stallite ? Nous remonterons le fleuve pour en avoir le cœur net. »

« Nous sommes arrivés après huit jours de navigation le long du fleuve, plus six jours de marche dans un enfer marécageux où se décomposent des tonnes de végétaux. La région est riche en tourbe et en gaz. Le puits de lumière est désert. Aucun bâtiment, aucune trace de vie. Il n'a jamais été occupé. Nous ne sommes pas en mesure de nous lancer dans une implantation sérieuse. Mais nous reviendrons. »

ORGANISATION

RECRUTEMENT

Le noyau de la compagnie, une centaine d'hommes, se compose des survivants de la Garde des Purs de Letho. Depuis le retour de la croisade, ce groupe n'a intégré aucun nouveau membre.

Un second groupe, fort d'une cinquantaine d'hommes, se compose de marcheurs, de nomades nord-solariens, d'antéquaires, et même d'un aérostier. La plupart de ces spécialistes se sont joints après le retour de Letho de son grand voyage outre-océan. Les vétérans de la croisade y sont les bienvenus. En dépit des rigueurs des tests de recrutement, les personnages pourront sans doute s'y intégrer sans trop de mal.

Enfin, reste 300 hommes, femmes et enfants non-combattants. (Pour être plus précis : non-combattants… selon les normes de Letho.) Tous les adultes sont parfaitement capables de survivre dans l'Obscur. Ils se sont ajoutés au groupe au fil des mois, au gré des mariages et des naissances.

HIÉRARCHIE

La chaîne de commandement n'a pas évolué depuis la croisade (le grade d'Ardent est tombé en désuétude, mais il n'a pas été supprimé). Letho porte toujours le titre de Bellatore. Le Commandore Melian, secondé par dix Flambeaux, se charge du fonctionnement au jour le jour de la Garde des Purs.

LES GRADES DE LA CROISADE DE LA VILLE MOUVEMENT

Soldat,

puis ***Flambeau*** *(équivalent sergent),*

puis ***Ardent*** *(équivalent capitaine),*

puis ***Commandore*** *(équivalent colonel),*

puis ***Bellatore*** *(équivalent général).*

Les cinquante « spécialistes » ont leurs Flambeaux, mais ces petits groupes, largement autonomes, sont censés fonctionner de manière autonome. En revanche, ils sont sous l'autorité directe de Letho, ce qui peut parfois être très inconfortable.

Enfin, au quotidien, les non-combattants sont placés sous la responsabilité du soldat qui les a amenés. En cas d'infraction commise par un civil, le soldat est puni avec eux.

MATÉRIEL

LA FLAMME D'ARGENT

Dans une vie antérieure, le joyau de la couronne de Letho s'appelait La Calypso IV. Vaisseau océanographique, équipé pour des campagnes au long cours, la fin du monde le drossa sur la côte, quelque part au sud du Maroc. C'est un grand catamaran blanc, construit dans une matière inconnue, plus légère et plus solide que l'acier. Il est surmonté d'une turbovoile, un cylindre rigide qui fait tourner des alternateurs. Ceux-ci ont survécu à trois siècles d'ensablement. Les lumières et le chauffage électrique fonctionnent encore. Vingt marins suffisent à la manœuvre, mais l'intérieur a été réaménagé pour loger une cinquantaine d'hommes. Letho s'est réservé une salle au plancher transparent, au fond de la cale bâbord.

La vraie merveille du vaisseau est la Table de Verre, le centre de contrôle de l'ordinateur de bord. Ses fonctions de localisation GPS et de prévision météo sont inopérantes, mais sa base de données, contenant des milliers de cartes, est intacte.



L'ISTAN ET LE NOPLE

Les deux autres navires de la flotte de Letho sont de grands chalutiers reconvertis en transport de troupes. Ils utilisent un mélange d'énergie éolienne et de vapeur pour se traîner à cinq nœuds à l'heure (le quart de la vitesse de la Flamme d'argent). Ils souffrent fréquemment d'avaries, et seraient bien incapables d'affronter la traversée de l'océan. En revanche, ils sont parfaits pour faire la navette entre la côte solarienne et l'archipel de Ciel Ardent.

LA BOUSSOLE

Peu avant de quitter Phénice, l'un des hommes de Letho a acheté un « drôle de bijou ». Il a fini entre les mains de Jon l'antéquaire, qui a compris ce que c'était.

Le pôle magnétique s'est décalé de plusieurs milliers de kilomètres. Il est maintenant quelque part au nord du Canada, mais sa position reste plus ou moins constante depuis une trentaine d'années. En l'absence de soleil ou d'étoiles pour faire le point, la boussole reste le seul moyen de se repérer en mer… à condition d'intégrer la correction due au changement de place du pôle. Parti du Maroc et croyant naviguer plein ouest, Letho a touché la côte eldénienne non loin de l'Amazon.

BOUSSOLE

Catégorie : *Outils de marche et de navigation.*

Origine : *Antech. Le stallite de Magna en possède sûrement, mais ne les vend pas.*

Rareté : *Très rare/-*

Prix : *De presque rien à plusieurs milliers de lux, selon que le vendeur comprend ou non ce qu'il a en main.*

Fabrication : *Réinventer le concept exige un jet de Techniques + Antech SR 4 ou de Techniques + Métal SR 6. Ensuite, il faut un aimant en roche noire de Magna, une aiguille en métal et un jet de Techniques + Métal SR3. Se procurer un aimant reste le point délicat.*

DE LA RARETÉ DES BOUSSOLES

Les boussoles traditionnelles ne fonctionnent plus sur Sombre-Terre, les champs magnétiques ayant été gravement perturbés par la présence du Shankr et du noir-nuage. Seules les boussoles possédant des éléments fabriqués dans la roche noire de Magna peuvent encore montrer le nord, d'où l'extrême rareté de des artefacts.

LIEUX

L'ARCHIPEL DE CIEL ARDENT

La première découverte de Letho fut un groupe de quatre îles volcaniques qui, Avant, étaient connues sous le nom d'Açores. Deux d'entre elles, Fournaise et Brasier, sont le théâtre d'éruptions de faible intensité, qui se succèdent presque constamment. La troisième, Cauchemar, est un enfer d'où des flots de lave s'écoulent dans l'océan, projetant des panaches de vapeur colossaux. Reste la quatrième, Abri, où le volcan se tient tranquille. Avant l'arrivée de Letho et de ses hommes, elle n'abritait que des chèvres sauvages. Les pentes de son volcan sont couvertes d'arbres nains et dépigmentés. Leur couleur blanchâtre et leurs formes tourmentées les ont fait surnommer « arbres-fantômes » par les hommes de Letho. Stallites mis à part, Abri est l'un des lieux les plus habitables de Sombre-Terre. L'eau douce et la nourriture abondent. Les prédateurs sont rares. Le volcanisme rend la température très supportable. Enfin, les éruptions des autres îles éclairent le ciel d'une lueur rouge diffuse, mais suffisante pour s'orienter.

LES NOUVELLES TERRES

Le petit bout de jungle amazonienne exploré par Letho n'a rien de bien engageant. C'est un marécage où des tonnes de matière végétales se décomposent lentement, entrecoupé de vastes plaines de cendres toxiques. La région semble vide de présence humaine, et même la vie animale se fait discrète. À une centaine de kilomètres de la côte, un puits de lumière désert attend des colons…

MÉTHODES

La compagnie Gdanz reste une unité militaire. Elle se comporte comme telle. La Garde des Purs est une

troupe de choc. Letho ne l'engage que lorsqu'il n'a pas d'autre solution. Les six ou sept unités de spécialistes œuvrent chacune dans leur domaine (reconnaissance, soutien technique, chasse, espionnage). Une fois la mission définie, elles sont largement autonomes, Letho estimant que seuls les résultats comptent.

PNJ IMPORTANTS

LETHO GDANZ

Voir p. 255 de la 2e édition de Dark Earth.



COMMANDORE MELIAN

AGILITÉ 2 / Esquiver 3, Sauter 2
FORCE 3 / Forcer 3, Lancer 4, Porter 2
HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
MOUVEMENT 4 / Nager 2, Sprinter 4
PRESTANCE 3 / Impressionner 4, Séduire 2
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 2
SENS 2 / Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 4
TREMPE 3 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 4 / Articule 5, Esponton 5, Fortépée 4
COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Éloquence 2
ÉRUDITION 3 / Avant 2, Coutumes : Gardiens du Feu 3, Légendes 2, Lettres 1, Intendance 2, Région : Syrthes 3, Runkas 2, Shankréatures 4
SURVIE 3 / Milieux : Souterrains 3, Ruines 3, Glaces 2, Déserts 2, Montagnes 2, Chaos 1, Marais 3, Mortezones 1, Mers 4, Pistage 2, Premiers soins 2
TECHNIQUES 2 / Explosifs 2, Pilotage : Vaisseau 4, Véhicule terrestre à vapeur 3

Armes :
Articule : Dommages +2
Esponton : Dommages +3, Défense +2
Fortépée : Dommages +5, Défense +2

Armure :
Métal Complète (Protection 4)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 9
Renommée : Rang 4 (240 points)

COMMANDORE MELIAN

Trente-cinq ans, brun, pas très grand mais se tient très droit, vilaine cicatrice du côté gauche du visage.

Melian est l'un des Purs qui ont suivi Letho sur tout son parcours. Il est totalement dévoué à son maître, et essaye de l'imiter en tout… sans avoir son génie. En revanche, c'est un excellent exécutant, et un chef plus compréhensif que le Bellatore. À son retour à Phénice, il s'est marié à une ancienne Flambeau de son unité. Ils ont eu deux enfants. Le premier est mort dans le Chaudron des enfers lorsque la compagnie s'est exilée. Le second, un robuste petit garçon, âgé de deux ans, vit sur Abri avec sa mère.



ISTA GOMCËN

Vingt-deux ans, fine et musclée, peau mate, cheveux longs, vêtements mi-militaires, mi-civils.

Ista s'est jointe à la compagnie dans les ruines de l'ancienne Alger. Venue d'un stallite saharien, elle est tombée amoureuse de l'océan. Douée d'un extraordinaire esprit de synthèse et d'un certain talent littéraire, elle occupe le poste de chroniqueuse de l'expédition. Elle partage sa cabine à bord de la Flamme d'argent avec un jeune nourrisseur nommé Trig, qui est destiné à devenir le chroniqueur du village d'Abri.

FLAMBEAU JON JONSEN

Vingt-cinq ans, blond, corpulence moyenne, dents gâtées, nez pointu, une oreille déchirée.

Jon est un antéquaire et un inventeur. Son titre de « Flambeau » est une concession à l'esprit militaire qui prévaut dans le reste de la compagnie, mais ce n'est pas un « vrai » combattant. Disciple d'Othéro, il a accompagné la croisade par devoir. À mi-parcours, le charisme de Letho a opéré. Depuis les Syrthes, Jon lui appartient corps et âme. Il s'est exilé avec son chef. C'est lui qui a le plus contribué à la remise en état de la Flamme d'argent, et qui a compris le fonctionnement de la boussole. Depuis peu, il fait joujou avec un ballon captif à air chaud (attaché au pont de la Flamme d'argent, il sert aux reconnaissances).

LES OBJECTIFS

Les rêves de Letho sont multiples. Le plus réalisable à court terme est la colonisation d'Abri. Les familles de ses soldats y ont déjà établi un village troglodyte, à mi-pente du volcan, mais il reste de la place pour plusieurs centaines de personnes.

ISTA GOMCËN

AGILITÉ 4 / Camoufler 4, Esquiver 3
FORCE 3 / Forcer 2, Porter 4
HARGNE 2
MOUVEMENT 4 / Grimper 2, Nager 3, Sprinter 4
PRESTANCE 3 / Séduire 4
RÉSISTANCE 2
SENS 3 / Chercher 3, Percevoir, S'orienter x
TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 3, Surmonter 5

ARTS MARTIAUX 2 / Poignard courbé 4
COMMUNICATION 3 / Éloquence 2, Empathie 3, Représentation 5
ÉRUDITION 3 / Avant 4, Coutumes (toutes les castes) 2, Légendes 5, Lettres 5, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 5
SURVIE 3 / Animaux : Chacrals 3, Scorpios 4, Végétaux : Rueg 3, Essences rares 2, Milieux : Ruines 4, Déserts 4, Mers 4
TECHNIQUES 2 / Pilotage : Vaisseau 2

Armes :
Poignard courbé : Dommages +2

Armure :
Pièce de Cuir (Protection 2)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 8
Renommée : Rang 3 (110 points)

FLAMBEAU JON JONSEN

AGILITÉ 4 / Camoufler 3, Esquiver 2
FORCE 2 / Forcer 3, Porter 3
HARGNE 2 / Agresser 2
MOUVEMENT 3 / Grimper 3
PRESTANCE 2
RÉSISTANCE 2
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 4
TREMPE 2

ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 3
COMMUNICATION 2
ÉRUDITION 3 / Code des sémaphores 3, Coutumes : Bâtisseurs 3, Légendes 2, Lettres 3, Région : Syrthes 2, Runkas 2, Shankréatures 2
SURVIE 2 / Milieux : Souterrains 2, Ruines 2, Mers 4
TECHNIQUES 4 / Métal 4, Bois 5, Pierre 3, Verre 3, Vapeur 5, Électricité 2, Huiles 4, Vents 4, Antech 5, Explosifs 2, Pilotage : Vaisseau 4, Sous-marin 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Falchion : Dommages +3, Défense +1

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 6
Renommée : Rang 3 (140 points)

Letho envisage d'établir une seconde base dans le puits de lumière amazonien d'ici deux ou trois ans. Partant de là, de petits groupes de marcheurs exploreront la jungle dans l'espoir de trouver un autre stallite.

Enfin et surtout, Sombre-Terre reste à explorer… L'année 320 verra Letho longer Solaria à bord de la Flamme d'argent. Descendant jusqu'à l'ancien Congo, il prendra contact avec trois stallites côtiers. En 321, il prévoit de retourner en Eldénia, où la construction du nouveau stallite l'occupera plusieurs mois. Ensuite, il remontera la côte jusqu'à la banquise, puis suivra celle-ci jusqu'au nord de la Roke.

En homme organisé, Letho ne néglige rien de ce qui peut assurer le succès de ses différentes entreprises. Cela se traduit par :

• Achat de matériel. Deux moteurs à pétrole ont été commandés aux ingénieurs de Portail. Ils sont destinés à équiper l'Istan et le Nople. Ceux-ci passeront plusieurs mois en cale sèche en 320. Reconstruits de fond en comble, ils affronteront l'océan lors du voyage de 321.

• Renseignements. Si vous avez une carte marine ou un carnet de voyage à vendre, la compagnie l'achète.

• Recrutement. Abri a besoin de colons. Letho a proposé à Omar de le débarrasser des bannis, à commencer par les familles des Terreux les plus excités. Omar hésite, de peur de déclencher un exode incontrôlable. Quant à la base du puits de lumière, elle aura besoin de marcheurs. Peu après le retour de Letho, un messager est parti pour Phénice. Letho et Che Manego ne s'aiment guère, mais ils se connaissent… Le Che a refusé tout net de s'engager dans une autre « putain de tentative de suicide de masse organisée par ce cinglé ». En revanche, il en a parlé à Rusk qui, à son tour, en parle autour de lui. D'ici deux ans, Letho aura son équipe de marcheurs.

RELATIONS EXTÉRIEURES

Letho n'incarne la voie de l'homme que par défaut. La Croisade a relâché ses liens avec les Initiés. Gaïa est trop nébuleuse pour un esprit aussi épris de concret. Il ne reste donc plus que lui et ses hommes, seuls face à Sombre-Terre. Cela lui convient à merveille.

ÉPREUVES D'ENTRÉE DANS LA COMPAGNIE GDANZ

Contrairement à la plupart des autres compagnies, beaucoup plus ouvertes, on n'intègre pas facilement la compagnie Gdanz. L'ex Bellatore fait en effet subir un certain nombre d'épreuves d'entrée aux candidats. Le MJ ne devra pas se contenter de faire procéder à des jets de dés, mais devra décrire ces épreuves aux éventuels PJ désireux de rejoindre la célèbre compagnie.

Les épreuves sont au nombre de cinq. Pour être accepté au sein de la Compagnie Gdanz, le candidat doit en réussir au moins trois :

Hargne + Agresser (3R)

Arts Martiaux + 1 Arme (3R)

Survie + 1 Milieu au choix (4R)

Survie + Mer (2R)

Technique + Vapeur (2R)

Il apprécie les innovations et les inventeurs, mais ne recherche pas le changement pour le changement. Dans les mois qui viennent, l'Istan et le Nople viendront relâcher à Okhaen, essentiellement pour se ravitailler en combustible, qu'ils troqueront contre le bois-fantôme de l'archipel. D'ici quelques années, une bonne partie des stallites des côtes eldéniennes et solariennes l'aura vu passer.

2.6 - LA COMPAGNIE DES SEMEURS

Devise : Officiellement « Éduquer, diffuser » ; on entend plus souvent « des faits, vérole de voulpe, des faits, pas des enjolivures ! »

Drapeau : Néant. Ceux qui se préoccupent de ce genre de choses arborent une semence d'espoir (un épineux qui pousse dans l'Obscur) sur fond vert.
Effectifs : Environ cinq cents fraternités, compagnies



et marcheurs isolés, pour un total approximatif de sept mille personnes.

HISTORIQUE

« D'où vient la compagnie que j'ai l'honneur de servir ? De rencontres de hasard, comme toutes ses pareilles. Rusk sauvant Sedrao l'Imprimeur près des chutes de Gibraltar. Rusk rencontrant mon beau-père, Oldier Valat. Oldier lui présentant le prôneur Qalam…

Sedrao. Rusk. Oldier. Qalam.

Sedrao le Martyr. Je ne sais de lui que ce que nous en a dit Rusk. Il y a peu, un marcheur venu de Gronde nous a apporté un portrait de lui. Un portrait imprimé, juste retour de l'histoire. Il est au-dessus de mon bureau au moment où j'écris. Lecteur, pense à lui. S'il n'avait pas consacré sa vie à son rêve, le monde serait encore peuplé de scribes et de copistes.

Rusk. Je l'ai rencontré cinq fois, bien plus que la plupart des gens qui propagent sa légende. Il est… différent. Une énergie sauvage, un esprit aux rouages subtils… et un amour sans bornes pour ses frères humains, en dépit des apparences. Il fait l'impossible pour le dissimuler, y compris à lui-même, mais cela transparaît dans ses moindres gestes. Il nous a donné le secret de l'imprimerie, il est resté à nos côtés le temps de compiler Les carnets de l'Obscur, puis il nous a quittés. Nous le revoyons de loin en loin. D'autres projets l'appellent, j'imagine. Mais il ne cesse pas de nous envoyer de nouveaux marcheurs. Tant qu'il continue, c'est qu'il est satisfait de notre œuvre. Du moins, je l'espère.

Oldier. Mon beau-père est l'homme sédentaire par excellence. Il ne tiendrait pas trente secondes dans l'Obscur. Cela ne l'empêche d'être consumé par la curiosité. Parfois, je me dis qu'il a reconstruit la machine de Sedrao uniquement pour pouvoir lire des carnets de voyage imprimés.

Enfin, Qalam. L'hérétique. L'apostat. L'idéaliste. Le prôneur qui a rejeté Solaar pour embrasser la voie de l'homme. Je l'ai vu bien plus souvent que Rusk, mais je le comprends moins bien. Il est de ceux qui voilent leurs pensées profondes derrière un écran de mots. Mais quels mots ! L'Avant connaissait les écrivains, des conteurs qui mettaient leurs histoires dans des livres. Qalam est le premier des nouveaux écrivains, le premier à mettre des mots sur nos douleurs.

Et moi ? Je suis Argan. Un rouage, rien de plus. Je fais marcher les presses. Je compile les manuscrits, je persécute les typographes jusqu'à ce que leur travail soit parfait. Je rencontre les marcheurs. J'écoute leurs histoires. Je leur fais partager notre vision… Parfois, je rêve au monde que connaîtront les enfants de nos enfants. Il sera meilleur. Grâce à nous. Grâce aux livres. C'est un travail de fourmi, ingrat, épuisant, mais si nous ne le faisons pas, qui le fera ? »

ORGANISATION

RECRUTEMENT

Les premiers marcheurs de la compagnie étaient tous de vieux amis de Rusk, des vétérans, des durs à cuire. Directement ou non, ils exercent encore une grande influence sur ses choix. Ils ont une tendance prononcée à embaucher en priorité de « vieux » marcheurs, ceux qui traînent leurs bottes dehors depuis cinq ans ou plus, ou des marcheurs « renforcés », autrement dit nés de parents marcheurs. Jugés plus fiables, ces « vrais » marcheurs ont un peu tendance à regarder de haut la nouvelle génération de voyageurs dans l'Obscur, même lorsqu'ils partagent leurs idéaux.

Quant aux littérateurs et aux imprimeurs, ils viennent d'un peu partout. Le talent est normalement le seul critère de sélection, mais les ex-prôneurs sont majoritaires (manger à sa faim et dormir au chaud font des merveilles lorsqu'il s'agit de révéler un don pour l'écriture et apprendre à lire pendant son enfance aide aussi beaucoup).

Dans les deux cas, il suffit d'avoir une petite réputation. Tôt ou tard, quelqu'un vous approchera, après avoir vérifié que vos idéaux et ceux de la compagnie coïncident (par le biais d'une enquête discrète… ou d'une conversation de taverne). Le recrutement se fait sur invitation, mais comme, sur le terrain, chacun engage qui il veut, la compagnie manque d'homogénéité. Le taux de renouvellement est considérable. Personne ne vous force à rester, personne ne vous punira si vous partez.

HIÉRARCHIE

Les Semeurs sont encore plus anarchiques que la Nuit-Horizon. Oldier, Qalam et Argan sont les trois « têtes » de l'organisation. Tout le monde connaît peu ou prou leur nom et leur réputation. Des ordres venant d'eux auraient du poids, sans qu'il soit impératif d'y obéir.

Sur le terrain, tout se joue au mérite et à la gueule. Chaque groupe affilié a ses propres routines et ses propres chefs. Les plus anciens « suggèrent » des choses aux plus jeunes, mais là encore, l'obéissance n'est pas obligatoire. Les conflits se règlent à la taverne. En cas d'incompatibilité d'humeur avérée, chacun part sillonner un autre bout d'Obscur. Il y a de la place pour tout le monde !

STRUCTURE

• Le noyau. L'ermitage hurlant, le quartier général de la compagnie, abrite une cinquantaine de personnes. Ce sont des imprimeurs et leurs familles, plus une poignée de marcheurs trop âgés pour continuer à vagabonder. Oldier règne débonnairement sur tout ce monde, secondé par Argan. Qalam passe son temps dans l'Obscur, ne revenant à l'ermitage qu'une ou deux fois par an.

• Tout le reste. La compagnie a le mérite de l'ubiquité. Ses adhérents sont dispersés dans le monde entier. Ils n'affichent pas la couleur, ou rarement. Ce n'est pas de la clandestinité, juste de la discrétion et une méfiance solidement ancrée vis-à-vis des autorités.

Le seul lien entre tout ce petit monde est le serment que prête chaque nouveau membre. Issu de très longues heures de discussion entre Rusk et Qalam, il est bref : « Je jure de ne jamais interpréter ou déformer la vérité dans l'exercice de mon devoir. Je jure de faire progresser la connaissance de l'Obscur par tous les moyens. Je jure de ne jamais abandonner des marcheurs en détresse. Je jure de juger chacun selon ses mérites, quelles que soient ses croyances et ses origines. » D'autres articles, officieux, y sont parfois ajoutés. Les deux plus populaires sont « je jure de démonter la gueule aux faux marcheurs, aux menteurs, aux naufrageurs et au Konkal » et «je jure d'aider les contaminés dans la mesure de mes moyens ».

MATÉRIEL

L'ermitage hurlant dispose des meilleures presses à imprimer du monde. De nouveaux perfectionnements voient sans cesse le jour. Pour le reste, chacun se débrouille comme il peut. Certains membres ont accès à une ou deux merveilles de l'Avant, d'autres sont assez bricoleurs pour inventer des machines surprenantes, mais l'Antech est peu répandue. En revanche, si vous voulez des livres, vous êtes au bon endroit. Les dizaines de carnets de voyage imprimés en trois ans représentent une somme de connaissances gigantesque sur l'Obscur, les créatures qui y rôdent, les lieux où se réfugier…

LIEUX : L'ERMITAGE HURLANT

Si vous vous enfoncez suffisamment dans le Chaudron des Enfers, vous trouverez une piste qui serpente à travers les marais. En la suivant, vous vous rapprocherez dangereusement des chutes. À une trentaine de kilomètres de Gibraltar, là où le sol vibre sans cesse et où le grondement des cataractes menace de vous rendre fou, vous verrez un piton rocheux. À son sommet se dresse une construction biscornue surmontée d'un phare. Bienvenue à l'Ermitage Hurlant, la plus grande maison d'édition de Sombre-Terre ! Trois fois par an, un dirigeable de la Nuit-Horizon chargé de vivres, d'encre et de lingots de plomb vient le ravitailler (un coup de pouce direct du Che).

Contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier coup d'œil, l'endroit est hospitalier. Les marais grouillent de gibier, le rueg pousse en abondance sur les flancs du piton, il y a une riche veine de houille à une heure de marche… Bref, selon les normes de l'Obscur, c'est un petit paradis (mais au rythme où monte l'eau, le piton sera submergé dans une dizaine d'années).

L'ermitage est un mélange d'usine, d'imprimerie et de cité idéale, bâti sur un plan circulaire. Le cercle extérieur, où se trouvent des champignonnières, la forge, l'enclos et l'atelier de fabrication du papier, ne diffère guère de ce que l'on peut trouver dans un grand relais. Le deuxième cercle est plus étonnant. Douze presses et autant d'ateliers de reliure y fabriquent des ouvrages de grande qualité. Elles sont adjacentes aux Salles de la Mémoire, où les marcheurs de passage racontent leurs aventures à des scribes. Ce matériau, recoupé et compilé, formera la base de futurs ouvrages. Les Salles du Sommeil sont un caravansérail somptueusement aménagé où logent les visiteurs. Enfin, le troisième



cercle est une petite forteresse, où les visiteurs ne sont pas admis. Le personnel permanent y vit dans un confort spartiate, mais suffisant.

MÉTHODES

La compagnie est là pour stocker et diffuser de l'information. Les recettes pour le faire n'ont pas changé depuis des siècles.

La première tâche est de faire parler les gens. Pour cela, il est préférable d'être sympathique. Tous les marcheurs sont heureux d'avoir un auditoire, les savants d'exposer leurs dernières découvertes, les prôneurs de confier leurs angoisses à un étranger sympathique, et ainsi de suite. À défaut, il est possible d'acheter les informations, ou de les troquer…

Ensuite, il faut trier ce que l'on a appris. Chacun s'y emploie dans son coin. Argan passe un temps considérable à faire rentrer la notion d'objectivité dans le crâne des marcheurs qui lui rendent visite. Ceux-ci diffusent ensuite le message dans les rangs. Les résultats sont inégaux et ne manquent pas de pittoresque, mais cela suffit pour le moment.

Enfin, il faut restituer les informations de manière intelligible à tout le monde. C'est le travail des conteurs, des compilateurs, des écrivains… Tous ne vivent pas à l'ermitage, même si c'est là que s'élaborent les plus grands projets. Les dirigeables aidant, chaque stallite important des quatre continents compte un ou deux membres de la compagnie. Ils se chargent des affaires locales, faisant remonter les données importantes jusqu'à l'ermitage.

PNJ IMPORTANTS

RUSK

Voir p. 259 de la 2e édition de Dark Earth.

Même si la compagnie se revendique de lui, Rusk ne la dirige pas. Dans bien des cas, il agit exactement comme si elle n'existait pas. En plusieurs occasions, il a même nié avec véhémence y appartenir.

ARGAN

32 ans, 1,76 m, 65 kg, moustache, cheveux châtains qui commencent à s'éclaircir, lorgnons, doigts chroniquement tachés d'encre.

Argan est un organisateur. Peu original par lui-même, il met en forme les idées des autres, les développe, et finit par les magnifier. Le fonctionnement quotidien de l'ermitage – et, par conséquent de la compagnie – repose sur ses épaules. Il projette avec talent une image dure et autoritaire. En privé, c'est un homme chaleureux, adoré par son épouse Raïssa et par ses deux fils.

OLDIER VALAT

64 ans, 1,58 m, 75 kg, chauve, édenté, se déplace avec une canne, lit à l'aide d'une loupe épaisse.

Oldier a été nourrisseur. Il lui en reste quelque chose : il traite ses presses à imprimer comme de grosses bêtes, et son atelier comme une vaste ferme.

ARGAN

AGILITÉ 2
FORCE 2
HARGNE 3 / Agresser 1, Surprendre 2
MOUVEMENT 3
PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 2, Séduire 2
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 2
SENS 2 / S'orienter 3
TREMPE 3 / Motiver 1, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Katar 3
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 1, Empathie 1, Marchandage 2, Représentation 2
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Code des sémaphores 1, Coutumes : Marcheurs 3, Légendes 3, Lettres 3, Intendance 2, Histoire 3
SURVIE 3 / Animaux : Cerbères 3, Urs 2, Rapazz 1, Milieux : Souterrains 2, Ruines 2, Glaces 3, Déserts 2, Montagnes 1
TECHNIQUES 2 / Pilotage : Char à voile 2, Traîneau 1

Armes :
Katar : Dommages +2, Défense +1

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 12
Énergie : 9
Renommée : Rang 4 (155 points)

OLDIER VALAT

AGILITÉ 2
FORCE 2
HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 3
MOUVEMENT 1
PRESTANCE 1
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 1
SENS 1
TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 1 / Dague 3
COMMUNICATION 2 / Empathie 2
ÉRUDITION 3 / Coutumes : Nourrisseurs 4, Légendes 4, Lettres 5, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 2, Histoire 5
SURVIE 2
TECHNIQUES 2 / Corps 2, Vapeur 2, Antech 2

Armes :
Dague : Dommages +1

Armure :
Vêtements (Néant)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 7
Renommée : Rang 2 (80 points)

FARENZA

AGILITÉ 3 / Esquiver 3, Sauter 3
FORCE 2 / Lancer 2
HARGNE 2
MOUVEMENT 3
PRESTANCE 4 / Influencer 4, Séduire 4
RÉSISTANCE 2
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 3
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 4, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 2 / Pistol à rueg 4
COMMUNICATION 4 / Baratin 2, Éloquence 4, Empathie 4, Représentation 3
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Coutumes : Prôneurs 3, Marcheurs 2, Légendes 3, Lettres 4, Intendance 2, Religion Solaar 2, Histoire 3
SURVIE 2 / Milieux : Déserts 2, Marais 2
Techniques 2

Armes :
Pistol à rueg : Dommages +6

Armure :
Vêtements épais (Protection 1)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 8
Renommée : Rang 4 (200 points)

Depuis trois ans, il s'éloigne de plus en plus du monde réel, lisant et relisant Les carnets de l'Obscur et d'autres témoignages de marcheurs, rêvant sur le monde qu'il n'a jamais visité…

FARENZA

19 ans, 1, 64 m, 50 kg, brune, peau très pâle, yeux verts, pistol à rueg au côté.

Farenza a grandi dans l'univers très protégé des prôneurs phéniciens. Une rencontre mouvementée avec Rusk a fait basculer sa vie. Elle a choisi de se vouer à la compagnie. Depuis deux ans, elle va de relais en relais, apprenant la lecture et l'écriture à qui le veut en échange du gîte et du couvert. Ce n'est pas une vie facile, mais cela lui convient.

GRET L'URS

45 ans, 1,95 m, 105 kg, barbe et cheveux blancs, voix profonde.

Incapable de supporter la moindre discipline, Gret n'a jamais acquis autre chose qu'une petite renommée due à son gigantesque répertoire de chansons paillardes. Voici bientôt deux ans, ce vieux marcheur a rencontré Qalam dans un bouge du stallite du Sunrex. L'ancien prôneur l'a converti à sa vision du monde. Depuis, Gret circule de halte en halte. Il écoute les uns et les autres, aide qui il peut, fait circuler un maximum de nouvelles et chante son épopée inachevée, La marche de Letho (une version hautement fantaisiste, mais bouleversante, de la croisade de la ville mouvement).

LES OBJECTIFS

Ils sont nombreux, variés et parfois contradictoires. Les divers groupes qui composent la compagnie les poursuivent avec un acharnement variable, mettant l'accent sur l'un ou l'autre en fonction des circonstances.



GRET L'URS

AGILITÉ 2
FORCE 3 / Forcer 4, Porter 3
HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 4, Surprendre 4
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 3 / Impressionner 2
RÉSISTANCE 4
SENS 2
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 5, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Balance 3
COMMUNICATION 4 / Baratin 4, Empathie 3, Marchandage 2, Représentation 4
ÉRUDITION 2 / Avant 2, Coutumes : Marcheurs 4, Légendes 5, Lettres 1, Région : Sunrex 3, Histoire 3
SURVIE 3 / Animaux : Urs 3, Milieux : Tous 2
Techniques 2 / Vapeur 2, Pilotage : Char à voile 2, Traîneau 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Balance : Dommages +4, Défense +1

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 16
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 (145 points)

• Diffuser l'information. Si vous savez que telle ruine est radioactive, vous pouvez sauver des dizaines de vies. Si vous connaissez une route, un remède, le point faible de telle ou telle shankréature, bref n'importe quoi, vous pouvez être sûr qu'il y a, quelque part, quelqu'un que cela intéressera. Les marcheurs de la compagnie diffusent le savoir. Ils ne le vendent pas.

• Éparpiller les moyens de diffusion. Il faut apprendre à lire à un maximum de gens, et disséminer le secret de l'imprimerie dans tant d'endroits qu'il ne se perdra plus jamais.

• Sécuriser la marche. Cet objectif à lui seul recouvre une foule de notions, qui vont de l'impression de carnets de route toujours plus exacts à la formation de nouveaux marcheurs.

• Préserver l'ancien « esprit marcheur ». Cet objectif n'a rien d'officiel, mais les anciens marcheurs qui composent le gros de la troupe se rendent compte que leur indépendance chérie sera tôt ou tard menacée par l'ère du Contact. Des mots et des gestes anciens disparaissent, ces marcheurs cherchent à les préserver.

• Créer des œuvres d'art. À l'ermitage, le débat fait rage entre les proto-romanciers de Qalam et les proto-journalistes d'Argan. Les uns soutiennent que l'humanité a besoin de héros, les autres rétorquent qu'elle devrait se contenter de la vérité...

• Étudier l'archessence sombre. Beaucoup de vieux marcheurs ont perdu un parent ou un ami, l'âme dévorée par les ténèbres. Ils rêvent de guérir la contamination. À défaut, des informations précises et exactes sur son fonctionnement aideraient à s'en prémunir...

RELATIONS EXTÉRIEURES

La compagnie n'entretient pas de relations formelles avec les gouvernements des stallites. Elle est trop divisée pour traiter de puissance à puissance avec les autres compagnies, même si ses membres sont parmi les plus farouches détracteurs des maîtres-vendeurs.

Les relations individuelles peuvent être bonnes entre les membres de la compagnie et les Initiés, mais à terme, des frictions sont inévitables. La compagnie nomme « mensonges » et « propagande » ce que l'Alliance appelle Missionaria. Un bel affrontement idéologique finira par avoir lieu. Ce n'est pas pour tout de suite, mais il est possible que les Initiés prennent des mesures extrêmes pour faire taire ces gêneurs.

Enfin, beaucoup de membres de la compagnie considèrent Gaïa avec intérêt. Ceux qui y ont réfléchi voient en elle l'avenir de Sombre-Terre, et peut-être le seul moyen acceptable de triompher de la contamination.

2.6 - LA COMPAGNIE DES PACIFICATEURS

DEVISE : « Le feu par le feu »

DRAPEAU : Deux fusils croisés sur fond Azur

EFFECTIFS : 2000 marcheurs, antéquaires et gardiens du feu. Les effectifs grossissent de jour en jour et les dirigeants pensent pouvoir les doubler en deux ans.

HISTORIQUE

« On était bloqué depuis six jours dans ce trou. Max venait de rendre l'âme dans mes bras et on savait que ces saloperies allaient attaquer au moins encore une fois. Une expédition punitive, qu'ils avaient dit ! Tu parles. Un massacre de plus.

Quand on avait retrouvé les restes de la caravane du père Godefroi, on avait tous eu la haine. Si ça n'avait été que ce vieux chacral. Mais toute sa famille avait été torturée et massacrée. On avait pris les armes (à l'époque on appelait ça des armes), et on était sorti pour le venger. En une heure, on les avait retrouvés. Dix minutes plus tard, on avait perdu vingt hommes et on s'était replié dans cette cave, une ruine de l'Avant. Un cul de sac boueux. Une tombe. On a crevé là pendant des jours et des jours.

Et puis Josh a trouvé le passage. Une cachette. À l'intérieur, il y avait des armes. Des cracheuses de feu en pagaille. Tu peux pas imaginer. Je suis tombé à genoux en voyant toutes ces caisses, ces râteliers, ces machines de mort.

On s'est armé et on est sorti. Ils ont attaqué et là, la justice a été rendue. On les a poursuivis jusque dans leur village et on les a éradiqués jusqu'au dernier. Pas une seule de ces créatures ne nous a échappé. Ceux qui ont trouvé refuge dans les grottes ont été enterrés vivants. Ensuite, Josh et moi, on est retourné à la cachette et on a déplacé le stock vers le stallite. Avec l'argent, on a payé des marcheurs pour qu'ils sillonnent Sombre-Terre à la recherche d'autres cachettes. Eh bien, accroche-toi bien. Accroche-toi mieux. Ils en ont trouvé d'autres. Cette putain de terre est remplie d'armes ! L'idée est simple. Pacifier la planète ou donner le moyen de le faire à des marcheurs ouvrant de nouvelles voies. L'homme va reprendre ce qui lui appartient par les armes ! D'abord, le Shankr, c'est le plus urgent. Nous avons entendu parler de ces armes Tomiques de l'Avant. À force, on en trouvera bien une. Et là, boum ! Plus de Shankr ! Bien sûr, on ne sera pas ceux qui lanceront l'arme. Nous, on se contentera de la fournir pour un bon prix au futur héros de Sombre-Terre.

Et ensuite ? Bah, ça me paraît évident non ? Les Runkas, mon garçon, les Runkas ! Ils ne sont pas chez eux ici ! Hop ! Dehors ou alors… Depuis trois ans qu'on augmente le chiffre, le stock et le trésor de guerre, Josh et moi on y pense de plus en plus. Sans les Runkas, le Shankr ne serait pas venu. Exact ? Bon. Alors moi je dis qu'ils sont responsables pareils.

Sers-moi encore un verre.

Tu pars demain. Il paraît qu'il y a une réserve qu'aurait été découverte y'a six ans par des marcheurs. J'ai l'info de première main. Tu y vas. Tu estimes la situation. Tu nettoies le terrain totalement et tu ramènes la came vers le stallite le plus proche. Si y'a un Q.G., c'est top. Tu donnes quelques armes aux gardiens pour qu'ils ne regardent pas trop la marchandise et hop ! Tu fourgues ça comme tu veux sur le marché. Facile non ?

Tu verras, dans le futur, nous serons connus comme ceux qui ont libéré notre Terre Patrie du joug de l'envahisseur ! »

ORGANISATION

« Sam. Tu parles toujours trop »

Josh Nasdaq à Sam Piotre

RECRUTEMENT

Seuls les humains « purs » sont autorisés à entrer dans la compagnie des pacificateurs. Les sombres-fils et les radieux y sont violemment interdits. De même, il est interdit de s'accoupler (même hors des liens du mariage) avec ce type d'individu. Il y a une sorte de fanatisme ouvertement affiché (teinté de racisme) mais qui est souvent caché par les exploits des pacificateurs. Le peuple aime ces marcheurs qui symbolisent, avec leurs armes et leur forte voix, l'espoir d'un renouveau. Seuls quelques historiens de l'Avant tiquent, ressortent des livres et commencent à parler de la Bête Immonde.

Les seuls autres à regarder avec circonspection cette compagnie sont les adeptes de la Réaction Gaïa. Ils refusent d'intégrer leurs rangs et parfois refusent même leur aide.

HIÉRARCHIE

« Et oui, je suis le bras armé de l'humanité. Je suis là pour aider au grand nettoyage et aider les pauvres gens comme vous. À présent, si vous ne voulez pas de notre aide, c'est votre problème. Moi je n'envoie pas des émissaires, je me déplace là où il y a quelque chose à faire. »

Sam Piotre devant les autorités d'un stallite

STRUCTURE

Les pacificateurs n'ont pas une structure apparemment très cohérente. Il s'agit de petits groupes de marcheurs pratiquant la vente d'armes et l'exploration pour dénicher des machines de guerre de l'Avant. En prenant un peu de recul, il s'avère que la compagnie est relativement bien encadrée et que finalement, elle ressemble plus à une milice qu'à un regroupement marchand. Ses membres se rendent sur les zones de combat pour y livrer des armes qu'ils font payer le prix fort mais passent pour des héros parce qu'ils participent souvent aux affrontements (après avoir fait rapatrier les lux vers un Q.G.).

LE SYMPATHISANT

Il est souvent client. Proche des idées xénophobes des Pacificateurs, il peut aussi être mécène ou apporter un peu d'aide. Il peut aussi avoir été sauvé par ces marcheurs et s'être mis à leur service quelque temps pour payer sa dette.

LE FRANGIN

C'est ainsi que les pacificateurs s'appellent entre eux (quel que soit le grade). Cela dénote une grande solidarité (souvent véritable) et que selon eux, il existe une égalité de fait entre les membres de cette compagnie. On retrouve là les marcheurs de base, les Antéquaires et les ingénieurs de l'Avant. Il y a peu de Prôneurs, qui sont souvent méprisés et surnommés les « Vendus ».

LE CHEF DE GROUPE

Il dirige une dizaine de Frangins et partage leurs joies et leurs peines. Il a les contacts avec les dirigeants des Q.G. et fait souvent le lien entre les Frangins et les Pontes (même si par nature, les dirigeants se mêlent souvent aux hommes). Il est aussi responsable de ses hommes ce qui l'oblige à prendre certaines mesures. Mais comme une part de l'adhésion de sa troupe est affective, les hommes comprennent les punitions.

LE RESPONSABLE DE Q.G. (LE PONTE)

Il y en a huit dans tout Sombre-Terre. Un dans chaque stallite important. Ils coordonnent le déplacement des armes en fonction des besoins locaux (faisant parfois de la rétention pour vendre la marchandise plus chère). Ils sont sous les ordres directs de Josh Nasdaq et non pas de Sam Piotre (voir plus bas). Ce sont de véritables têtes pensantes avec des objectifs précis. Ils n'hésitent pas à parler à leurs hommes et à se déplacer un peu avec eux pour les soutenir.

SAM PIOTRE ET JOSH NASDAQ

Les deux fondateurs des Pacificateurs : le pantin et le manipulateur. Si Sam est connu dans tous les stallites pour son franc parlé, ses éclats et sa manie de mettre sauvagement les pieds dans le plat, Josh est plus discret et mène les négociations loin des haussements de voix de son associé.

PROBLÈMES

Cette compagnie n'a aucun problème pour le moment. Son côté populiste lui donne l'appui des fouineurs, sa croisade contre l'Obscur plaît aux plus riches. Bref, pour le moment, personne ne trouve rien à redire aux activités de ces marchands d'arme. Bien sûr, on commence à parler de bastonnades à l'encontre de sombre-fils ou de radieux (parfois pire même) et si la haine du Shankr est acceptée de tous, celle des Runkas inquiète certains observateurs. Pour le moment, les Pacificateurs sont considérés comme des héros. À eux de contrôler leurs forces vives pour ne pas permettre de fâcheux dérapages (en tout cas, pas en public).

MATÉRIEL

C'est la grande force de cette compagnie, qui, pour le moment, continue de dénicher des caches d'armes. Cette chance insolente fait sa fortune mais

n'est due à aucun secret en particulier. Cela prouve qu'il reste de nombreux trésors en Sombre-Terre. Le matériel se compose donc de caravanes blindées et surarmées qui s'enfoncent hors des chemins connus pour couvrir des zones oubliées de tous depuis des siècles. En général ces convois sont assez bruyants car les pacificateurs n'ont pas peur de rencontrer des créatures. En fait, ils n'attendent que ça.

Quasiment tous les marcheurs ont une arme à feu, et beaucoup sont équipés d'armes à feu de l'Avant, telle la Kalachnikov (voir Dark Earth 2, p. 126).

LIEUX

UN Q.G.

Ce bâtiment est composé de trois parties bien distinctes.

L'administratif, englobant les entrepôts, le coffre-fort, les habitations des responsables de Q.G. Il n'est pas très luxueux. Les chefs de Q.G., s'ils veulent un peu de luxe, doivent le cacher à la masse. Il est très surveillé. Ensuite, vient la grande salle de réunion où les dirigeants viennent faire des discours enflammés pour motiver leurs troupes. Les propos tenus contre le Shankr mais aussi les Runkas et leurs serviteurs sont sans appel.

La dernière partie est réservée aux marcheurs (mais pas seulement les pacificateurs). On y prodigue des soins, on s'y repose avant une nouvelle sortie et on échange des informations. La nourriture y est gratuite et le matériel de base l'est aussi pour ceux qui entrent dans la compagnie.

UNE RÉSERVE D'ARMES

Il arrive parfois que les dépôts d'armes soient tellement grands qu'il est impossible de tout déplacer en un seul voyage. La décision est alors prise de bâtir un Q.G. dans l'Obscur, une place fortifiée où seront stockées les armes (plutôt que dans un stallite où elles peuvent être confisquées). Le Parabellum (c'est son nom), est un camp fortifié à placer où vous le désirez. Construite en haut d'une vaste colline coupée au tiers par une crevasse titanesque (une ancienne réserve de gaz ayant explosé en 2054), cette ancienne caserne a été miraculeusement épargnée ainsi que ses hangars et réserves. Des marcheurs connaissaient son existence mais aucun n'avait jamais réussi à passer les sécurités. Il y a une trentaine de pacificateurs vivant en permanence ici. Tous les marcheurs humains y sont recueillis, nourris et endoctrinés. Loin des témoins, les pacificateurs y massacrent aussi tous les sombres fils et les radieux dans des conditions dignes des plus grandes œuvres du Seigneur Douleur.

AVERTISSEMENT AU MJ

Attention ! Vous n'êtes pas là pour massacrer gratuitement les PJ radieux ou sombre-fils. Dans la mesure du possible, essayez de faire comprendre aux membres du groupe le racisme qui teinte cette compagnie, de manière à leur laisser une chance de comprendre ce qui risque de leur arriver.

MÉTHODES

Aller où personne n'ose aller, se rendre dans les stallites menacés pas le Shankr, organiser des expéditions punitives à l'encontre des adaptés, exécuter sommairement les corrompus (parfois en public) le tout en aidant les miséreux, en secourant les marcheurs et en montrant l'efficacité d'une bonne force de frappe. Cette compagnie tient à la fois de l'organisation marchande et du parti politique. La procédure d'intervention (officieuse) est la suivante.

1 - Repérer un endroit susceptible d'entrer en conflit avec le Shankr. S'il n'y en a pas, provoquer discrètement les incidents (en mettant en cause un sombre-fils, par exemple).

2 - S'arranger pour distiller la peur et, si possible, envoyer quelques malheureux crétins à l'abattoir pour provoquer la colère de l'adversaire et une grosse offensive.

3 - Sauver la situation grâce à des armes mais laisser fuir l'adversaire.

4 - Préparer son départ en expliquant que si les autochtones veulent se défendre, il n'y a pas de secret, ils doivent acheter des armes.



5 - Partir en laissant un moyen d'être joint

6 - Attendre un appel au secours et vendre cher les armes (en arrivant tout de même en héros avec le stock).

Ainsi, une fois le problème réglé, il ne reste plus qu'à distiller doucement le dogme des pacificateurs et engager de nouveaux marcheurs très motivés pour qu'ils partent à la recherche d'armes à leur tour.

PNJ IMPORTANTS

SAM PIOTRE

42 ans, massif, cheveux poivre et sel très courts et bacantes. Forte tête et forte voix, il peut haranguer les foules pendant des heures sans se fatiguer.

SAM PIOTRE

AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 3
FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 3
HARGNE 3 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 5
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 4 / Impressionner 4, Influencer 5, Séduire 3
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3
SENS 3 / Chercher 3, Percevoir 3
TREMPE 4 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARTS MARTIAUX 4 / Fortépée 5, Lance-Flammes 5
COMMUNICATION 4 / Baratin 4, Éloquence 4, Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 5
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Légendes 3, Lettres 3, Intendance 3, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 2, Histoire 2
SURVIE 3 / Milieux : Tous 1, Pistage 4
TECHNIQUES 2 / Métal 3, Bois 2, Pierre 2, Verre 1, Corps 3, Vapeur 3, Électricité 1, Huiles 2, Antech 3, Explosifs 5, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Fortépée : Dommages +5, Défense +2
Lance-flammes : Dommages +8 (+Feu Niv. 5)

Armure :
Métal, complète (Protection 4)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 10
Renommée : Rang 4 (245 points)

Il est l'image de la compagnie des pacificateurs. Dans la rue, les gens le saluent comme un héros. En revanche, tous sont au courant de ses défauts (qu'il ne cache pas), ce qui le rend d'autant plus humain. On le sait bourru, parfois violent, mais aussi volontaire et festif. Il défend des valeurs simples basées sur le combat pour l'homme, la protection des faibles et l'éradication sans concession du Shankr et des Runkas. En général, il sait organiser ses apparitions en public (embrassant un enfant au passage, aidant un handicapé à prendre place devant, juste avant un discours) et même si les ficelles sont grosses, il a conscience que les gens ont besoin de ce type de mise en scène.

JOSH NASDAQ

35 ans, blond, Im78, 70 kg, athlétique et plutôt discret. Il sait où il va et ce qu'il veut.

JOSH NASDAQ

AGILITÉ 4 / Camoufler 4, Esquiver 4, Sauter 5
FORCE 3 / Forcer 1, Lancer 3, Porter 1
HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 4
MOUVEMENT 4 / Grimper 3, Nager 3, Sprinter 5
PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 5, Séduire 3
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 3
SENS 2 / CHERCHER 4
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 4, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 3 / Pistol à rueg 5, Lance-flammes 3
COMMUNICATION 2 / Baratin 3, Éloquence 3, Empathie 2, Marchandage 2, Représentation 2
ÉRUDITION 3 / Avant 4, Coutumes (toutes les castes) 1, Légendes 3, Lettres 3, Intendance 4, Runkas 3, Shankréatures 3, Gaïa 2, Histoire 4
SURVIE 3 / Milieux : Souterrains 2, Ruines 2, Montagnes 1, Chaos 2, Pistage 5
TECHNIQUES 2 / Métal 2, Vapeur 2, Électricité 1, Huiles 2, Antech 1, Explosifs 4, Crochetage 3, Pilotage : Véhicule terrestre à vapeur 3

Armes :
Pistol à rueg : Dommages +6
Lance-flammes : Dommages +8 (+Feu Niv. 5)

Armure :
Chitine fuselée complète (Protection 3)

Ressources :
Vie : 12
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 (140 points)

Josh Nasdaq (c'est un surnom tiré de l'Avant) est la tête des pacificateurs comme Sam est les jambes. Il est aussi rusé et déterminé que son compagnon est bruyant. Tout le Dogme de la compagnie est son travail. Il voue une haine sans borne pour les Runkas et le Shankr et considère que tous ceux qui ont côtoyé ces forces devraient être détruits. Il a déjà participé à des lynchages secrets et a mis le feu à des bûchers dans l'Obscur. À terme, il va pousser Sam Piotre à commettre un massacre qu'il dénoncera pour mieux éliminer son compagnon (une fois le travail fait). Il organise actuellement, secrètement, une sorte de compagnie dans la compagnie avec les meilleurs éléments. Josh Nasdaq rêve de monter un empire qui durera mille ans...

LES OBJECTIFS

La compagnie des pacificateurs n'a pour l'instant que deux objectifs officiels. Le premier est de continuer à recruter des marcheurs pour trouver de nouvelles armes. Le second est de s'installer dans tous les stallites pour y prêcher le dogme de la compagnie (le feu par le feu). À terme, les dirigeants voudraient bien trouver une bombe Tomique, un explosif légendaire de l'Avant capable de raser une ville. La première cible, le Shankr, ne devrait pas pouvoir résister bien longtemps à une telle arme (d'après eux).

Au niveau local, leur but est de discréditer toute personne ayant des liens avec les Runkas ou le Shankr. Ils distillent peu à peu dans les esprits l'idée de ghettos et de ségrégation. À l'heure actuelle, on sait qu'ils sont à l'origine d'une dizaine de lynchages dans les stallites et on suppose que dans l'Obscur, il ne doit pas faire bon les croiser si on est radieux ou sombre-fils.

RELATIONS EXTÉRIEURES

Elles sont compliquées. Le peuple aime les pacificateurs qui les aident à combattre le danger, qui s'arrangent toujours pour arriver en sauveurs et qui osent défier les abominations de l'Obscur. Les dirigeants des stallites, eux aussi les apprécient, mais pour la force de frappe qu'ils représentent. Ils sont aussi un contre-pouvoir aux prôneurs accusés d'être à la botte des Runkas.

En revanche, si les compagnies apprécient leur aide occasionnelle, la présence de sombres-fils et de radieux dans leur structure complique un brin les relations. Les pacificateurs vont jusqu'à refuser de serrer la main de l'un d'entre eux ou de conclure un contrat en leur présence. Ils affichent plus que du mépris, de la haine.

Seuls les serviteurs de la Réaction Gaïa sont appréciés et considérés. Mais chez ces derniers, c'est plutôt l'inverse. Les Adeptes de Gaïa méprisent ouvertement le dogme des pacificateurs et leurs méthodes.



« Après avoir passé plusieurs mois dans l'Obscur, nous arrivâmes enfin en vue du stallite de Drön. Drön, la cité dont rêvent les antéquaires, celle qui draine les inventeurs de tout Sombre-Terre.
Drön était à la mesure de sa réputation : bâtie sur la rive d'un lac d'eau douce, elle s'était progressivement étendue jusqu'au pied de la falaise toute proche.
Loin de freiner ces fous d'inventeurs, cet obstacle les avait poussés à créer un nombre incroyable de machines leur permettant de s'affranchir des quelques corniches accessibles pour coloniser les parois verticales du pic. Depuis l'auberge où nous nous trouvions, on pouvait discerner les formes oblongues des barges d'accès aux plus hautes demeures du pic de Solaar, achetées à grands frais au stallite de Magna.
Le vacarme épouvantable du filo-guide à vapeur participait à l'ambiance survoltée de la ville : des dizaines d'échoppes, de comptoirs et de bazars multicolores se disputaient les abords de la Grand-Place, porte principale du stallite. »

Linus Thordström in Chroniques de Sombre-Terre



CHAPITRE 3

DRÖN, STALLITE DE LA NOUVELLE ÈRE

3.1 — HISTOIRE DU STALLITE

La création de Drön date officiellement l'an 311 PA, bien qu'elle ait été découverte plus d'une dizaine d'années auparavant par une caravane de marcheurs. Initialement simple étape dans un long périple à travers les alpes, Drön devint un véritable stallite lorsque Rusk, jeune marcheur plein d'avenir, décida d'y faire construire des habitations, centrées autour d'une cathédrale ayant survécu au cataclysme et situées au bord d'un lac d'eau potable.

Le stallite s'étendit rapidement, accueillant chaque jour de nouveaux réfugiés. Ces hommes et ces femmes, pour la plupart simples fouineurs ou petits artisans, firent de Drön leur univers, prenant à cœur son expansion et sa défense. Pour cette raison, les prôneurs envoyés par les Initiés pour maintenir le culte de Solaar eurent bien du mal à se faire une place, le stallite étant dirigé par Victor Silva, un ancien marcheur et compagnon de route de Rusk.

Jusqu'en l'an 313, le maintien d'un semblant d'organisation tenait du miracle, la tendance naturelle des marcheurs à n'en faire qu'à leur tête risquant à chaque instant de plonger le stallite dans le chaos. La situation changea radicalement lors de la Grande Famine, due à une gestion exécrable des stocks de nourriture. Cette famine tua plus de deux cents personnes, manquant de peu de réduire le stallite à néant.

Les prôneurs reprirent les choses en main à cette occasion, rétablissant les castes en vigueur à Phénice et faisant construire les premières défenses de Drön : un immense mur d'enceinte, qui ne sera totalement opérationnel que 6 ans plus tard. Un tribunal exceptionnel fut réuni pour juger les nourrisseurs coupables de la famine. Tous sans exception furent bannis du stallite. Le tribunal resta finalement en place et devint progressivement le principal organe de la justice Drönienne. Victor Silva fut juste écarté du pouvoir et remplacé par un Triumvirat de prôneurs.

L'an 314 vit la découverte d'un immense réseau souterrain extrêmement riche en objets datant d'avant le Grand Cataclysme. Cette trouvaille sera le principal moteur financier de Drön pour quelques années : des dizaines d'antéquaires de toute provenance vinrent à Drön pour tâcher de se procurer l'une ou l'autre des merveilles trouvées dans le sous-sol du stallite. Pour éviter le pillage, seuls les antéquaires natifs de Drön et possesseurs d'une licence d'exploitation furent autorisés à mener des recherches dans ces galeries.

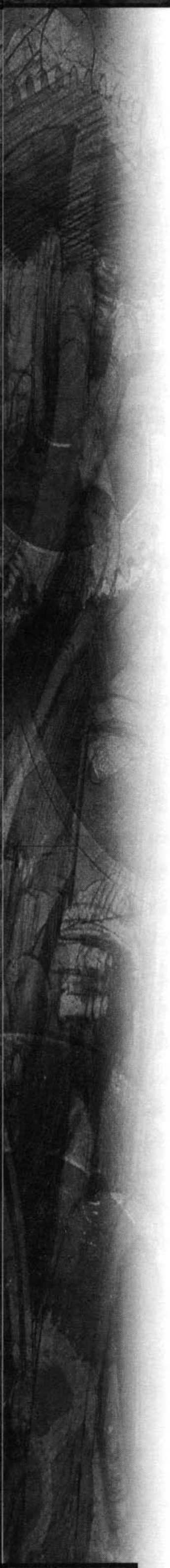
Le quartier de la Grand-Place fut entièrement dévolu au commerce, les échoppes fleurissant tout autour de celle-ci pour répondre aux attentes des voyageurs.

La voie de l'homme refit peu à peu surface avec l'implantation massive d'inventeurs, d'antéquaires et d'ingénieurs. La population dépasse aujourd'hui les 30 000 habitants, ce qui fait de Drön l'un des gros stallites de Sombre-Terre.

En 315 le stallite connut sa première guerre : une puissante maraude s'attaqua aux points faibles des défenses Dröniennes. Elle ne fut repoussée que de justesse par l'union des marcheurs et des rares initiés présents dans le stallite, provoquant tout de même la mort de centaines de Dröniens.

En 316, l'autorité des prôneurs fut remise en question suite à la mort de Victor Silva devant les murs du stallite. Ce dernier aurait été faussement accusé de porter le Shankr en lui et jeté à la porte de Drön. L'inimitié du Prôneur responsable de la décision et de Victor était bien connue. La grogne générale, alimentée par les marcheurs, conduisit le stallite aux prémices d'une guerre civile. En plein cœur du Frige, la caste des nourrisseurs tenta de redorer son blason en s'opposant ouvertement aux prôneurs : Ce fut la guerre de l'Onde. Le quartier de l'Onde constituait déjà le cœur de la caste des nourrisseurs, là où se trouvaient les entrepôts de nourriture. Les nourrisseurs établirent donc un blocus en refusant de distribuer la nourriture dans le quartier des Hauts Perchés, siège du Triumvirat.

Le siège ne dura qu'une semaine : Rusk lui-même organisa un coup d'état pour renverser le pouvoir en place. Le Triumvirat fut remplacé par



un unique dirigeant, un prôneur modéré du nom de Pietrov Proniewsky.

Pietrov fut secondé par une assemblée d'une vingtaine de personnes, choisies dans toutes les couches de la population, avec cependant une majorité de bâtisseurs et une forte proportion de nourrisseurs et de marcheurs qui constituèrent le pouvoir législatif.

L'an 318 fut une année charnière, puisqu'elle marqua l'apparition au grand jour des forces mystiques qui se disputent Sombre-Terre et la généralisation de l'usage de la vapeur comme moteur de la technologie.

Drön fut l'un des premiers stallites à accorder à la compagnie de la Nuit Horizon le droit d'établir un comptoir permettant le décollage des dirigeables.

AN 320, AUJOURD'HUI...

La technologie progressant à grands pas, Drön est au cœur du renouveau de Sombre Terre : Le stallite s'est entièrement tourné vers l'homme, comblant avec frénésie le retard dû à sa découverte tardive. Le stallite résonne des échos d'une activité bouillonnante. Partout, des inventeurs mettent au point de nouvelles machines volantes, de nouvelles applications de théories scientifiques. Drön appartient tout entière à ces créateurs de génie, faisant d'elle la figure de proue d'une certaine idée de Sombre-Terre. Les natifs de Drön s'enorgueillissent d'être à la pointe de l'avancée technologique et construisent peu à peu l'alternative aux forces cosmiques : la Voie de l'Homme.

alpin, ce sont des mines de charbons qui apportent la matière première nécessaire aux hauts fourneaux du Quartier de la Poudrière. Au sud, le grand lac de Drön fournit à la fois l'eau potable, la vapeur et les produits de la pêche. La falaise, au nord, protège une bonne partie de la ville contre les assauts du vent et les créatures de l'Obscur. L'Ouest représente la porte de Drön, la route conduisant au sud de la Roke.

L'AQUARANTINE

L'aquarantine est le nom de l'ancienne voie de l'Avant qui permet de progresser vers le sud en toute quiétude : bien protégée, en bon état, l'aquarantine est une aubaine pour les marcheurs. Cette « autoroute », comme la nomment les antéquaires, est éclairée sur plus d'une vingtaine de kilomètres et conduit droit au stallite. Si l'emprunter ne coûte rien, la Halte qui marque le début de la section éclairée est connue pour ses tarifs prohibitifs, lesquels s'expliquent en partie par la nécessité d'entretenir une équipe chargée de l'entretien de l'éclairage.

Les lampes sont situées au sommet d'anciens pylônes électriques et sont constituées d'une sorte de bocal contenant l'une des curiosités de Drön : l'écrevisse blanche, crustacé dégageant une lumière blanche assez puissante (indice de protection 2 contre l'obscurité). Les écrevisses survivent généralement entre dix et quinze jours avant de devoir être remplacées (voir le paragraphe sur le Quartier de l'Onde pour plus de renseignements).

3.2 — LES ABORDS DE DRÖN

Le stallite de Drön bénéficie, malgré son climat plutôt rude, d'un environnement propice au développement : À l'Est, creusées dans le massif

LA HALTE DE LA PROVIDENCE

Atteindre cette halte est ressenti comme un soulagement pour les marcheurs qui tentent de rallier Drön. Après plusieurs semaines dans l'Obscur, elle représente un premier pas vers la civilisation. Dotée d'une vingtaine de chambres confortables, d'un alcool de rueg réconfortant

ALEXEÏ TORKEV, AUBERGISTE MAL EMBOUCHÉ

Gras, mal fagoté, luisant de sueur et puant le voulpe, Alexeï n'a rien d'attirant. Il ne fait rien non plus dans ce sens. Hargneux et soupe au lait, il n'hésitera pas à flanquer dehors un marcheur sans le sou, se moquant des conséquences d'un tel geste. Vulgaire, il proposera ses « services » à toutes les marcheuses de passage, souriant de toutes ses dents noires et pourrissantes.

Alexeï ne doit le maintien de son commerce qu'à son emplacement stratégique et à la présence de quelques brutes à son service.

Notons que si un groupe de marcheurs voulait s'en prendre à lui, ceux-ci seraient fort surpris des conséquences : cette halte étant primordiale, Alexeï bénéficierait du soutien des gardiens du feu présents dans la halte (bien que la plupart d'entre eux le détestent cordialement).

AGILITÉ 2 / Camoufler 3, Esquiver 3
FORCE 2 / Forcer 3, Lancer 3
HARGNE 3 / Agresser 4
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 1 / Impressionner 2
RÉSISTANCE 3 / Endurer 2
SENS 2
TREMPE 2

ARTS MARTIAUX 2 / Hache 3, Arbalète de poing 3
COMMUNICATION 2 / Baratin 5, Marchandage 3
ÉRUDITION 2 / Coutumes (Nourrisseurs) 2
SURVIE 2 / Milieux : Montagnes 3, Marais 2
TECHNIQUES 2 / Explosifs 2, Crochetage 2

Armes :
Hache : Dommages +3
Arbalète de poing : Dommages +4
Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 7
Renommée : Rang 2 (55 points)





(mais dangereux pour le système digestif) et de nourriture en abondance, la Halte de la Providence a tout pour plaire au marcheur extenué. Malheureusement, les tarifs pratiqués sont épouvantables (compter entre deux et cinq fois le prix normal du service demandé) et le propriétaire, particulièrement détestable. Malgré tout, la Halte est quasiment toujours prise d'assaut, et rares sont les chambres qui restent vides très longtemps.

LES MINES DE CHARBON

Situées à moins de dix kilomètres du stallite, ces veines de charbon sont une véritable aubaine pour le Quartier de la Poudrière. Exploitées à outrance, elles sont le théâtre de va-et-vient incessants de caravelles lourdement chargées et aménagées en conséquence (l'espace habituellement réservé à l'équipage a été divisé par deux). Le précieux minerai est convoyé du plus profond de la mine jusqu'à la surface par un système de chariots sur rails, piloté par une minuscule locomotive permettant à deux hommes de s'asseoir. Nombreux sont les condamnés qui viennent finir leurs jours dans ces mines sur ordre du Tribunal : la main d'œuvre se fait rare depuis que plusieurs sources de Darkessence ont été découvertes. La peur de se voir transformé en monstre est forte, et seuls quelques gardiens du feu équipés de lance-flammes permettent de réduire cette menace.

Néanmoins, plusieurs hommes ont été atteints par le Shankr et furent arrosés de flammes sous les yeux horrifiés de leurs compagnons.

Cette menace omniprésente a soudé les mineurs survivants en une fraternité. Chacun d'eux est res-

LAMÈS, MINEUR DE DRÖN

Lamès est un homme d'une trentaine d'années, de taille moyenne et aux cheveux noirs attachés en queue de cheval. Lamès est sans doute l'homme qui connaît le mieux la mine : l'emplacement des veines exploitables, les puits d'aérations, les crevasses traîtresses, les lieux à éviter. Rien de cela ne lui est inconnu, sa condition de sombre-fils lui permettant de se déplacer dans l'obscurité totale avec une aisance que beaucoup lui envient. Peu bavard, prudent, Lamès est un compagnon idéal, et beaucoup proposent spontanément de se joindre à lui lorsqu'il s'attelle à la recherche de nouvelles veines.

Pour un homme perdu dans la mine, Lamès symbolise la providence. Sa soudaine présence est extraordinairement rassurante, ses mots vous réconfortent et au moment de repartir, il semble renifler l'air jusqu'à la sortie. Là, il vous laisse et redescend dans son antre, sans un mot de plus.

Lamès se sent chez lui et la mine est son univers, sa raison d'être. Loin des lumières du stallite, il retrouve une dignité et un allant qui lui font autrement défaut. Il libère ses instincts de bête fauve à grands coups de piochard, donnant libre cours à sa violence innée. Lorsque ses compagnons entendent ses coups de pioche fracasser la pierre pendant des heures, ils savent qu'un combat se déroule. Un combat que Lamès livre contre ses démons intérieurs.

AGILITÉ 2 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 4
FORCE 5 / Forcer 5, Lancer 2, Porter 3
HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 3
MOUVEMENT 4 / Grimper 3, Sprinter 5
PRESTANCE 2 / Impressionner 5
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 5
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 4
TREMPE 2 / Résister 3, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Piochard 5
COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 4, Empathie 5
ÉRUDITION 2 / Région : Drön 3, Shankréatures 2
SURVIE 3 / Animaux : Chauve-souris 4, Végétaux : Champignons 3, Milieux : Souterrains 6, Ruines 3, Chaos 2, Mortezones 2, Pistage 3, Premiers soins 3
TECHNIQUES 2 / Pierre 4

Armes :
Piochard : Dommages +6

Armure :
Lambeaux (Néant)

Ressources :
Vie : 20
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 (120 points)
Contaminé au niveau 2 (4 points ténébreux)

ponsable des autres, et a le devoir de se protéger et de protéger les siens.

Depuis ces funestes événements, une dizaine de mineurs ont pris la fuite sans que les gardiens du feu puissent faire quoi que ce soit. Les autorités de Drön craignent de plus en plus que la main d'œuvre soit insuffisante pour procurer au quartier de la Poudrière les tonnes de charbon dont il a besoin et commencent à envisager de doubler les salaires de mineurs pour augmenter les vocations.

3.3 — LA GRAND-PLACE

« La Grand-Place ? Tu y trouveras tout ce dont tu n'as pas besoin ! Des lampes à alcool qui font réchaud, des bouillottes à vapeur, des piochards à manche réglable, du rueg en poudre ! Mais pour trouver quelque chose d'utile, tiens-toi prêt à fouiller le moindre recoin du quartier, à visiter la plus petite échoppe. Et si tu as de la chance, l'objet que tu convoites sera à peine trois fois plus cher que ce que tu comptais y mettre ».

Un marcheur énervé parlant à l'un de ses compagnons de route.

Lors de la construction des premiers bâtiments, un large espace fut dévolu aux marcheurs de passage, leur permettant de bivouaquer à deux pas des Dröniens, comme un témoignage de l'affection de ces derniers pour ces conquérants de l'Obscur. Au fil du temps, de symbolique, l'usage de la Grand-Place devint purement pratique : on y entreposait les carcasses métalliques de l'Avant, les pierres devant servir à la construction puis plus tard les chariots des convois de célestes. Lors de la construction des murs de la ville, on prit soin de préserver la Grand-Place comme lieu d'accueil et d'échanges commerciaux : la découverte des souterrains de la ville attirait en effet de plus en plus de visiteurs à Drön. Flairant la bonne affaire, des dizaines de célestes ouvrirent des boutiques spécialisées dans la vente et l'achat de créations technologiques. Bien vite, la place vint à manquer, et ce furent les premiers immeubles qui s'érigèrent, permettant ainsi d'étendre la surface des commerces.

Comme la concurrence se faisait plus rude, un bâtisseur astucieux du nom de Luvah Rizen eut l'idée d'attirer les visiteurs en frappant leur imagination. Il construisit donc un troisième étage à son immeuble déjà imposant et lui accola un escalier menant à une auberge à ciel ouvert. Mais ce n'est pas tant l'auberge qui attire l'attention que cet escalier construit en Roche Noire de Magna – un matériau capable de léviter – dont les marches sont maintenues en place par de minces câbles d'aciers. Devant cette étonnante construction, les bâtisseurs de la Grand-Place rivalisèrent d'imagination, dotant leur bâtisse de nombre d'éléments baroques aux fonctions improbables : éoliennes, roues à aubes alimentées par un aqueduc, télescopes surdimensionnés permettant de contempler les demeures des puissants (et ce pour une somme modique), clepsydres à vapeur en guise d'enseigne, monte-charge à vapeur etc. Ces étranges inventions donnent au final un cachet inimitable au quartier.

3.4 - LE QUARTIER DES VOLANTS

« Ce quartier est sans doute le plus représentatif de Drön, mélange de science, de rêve d'enfant et de créations baroques. Les Volants constituent une caste à part. Taciturnes, constamment plongés dans leurs rêves, ils ne s'enflamment que pour leurs créations et pour les récits de voyages accomplis par les leurs. Ils peuvent écouter inlassablement les descriptions des heures passées à planer dans l'Obscur, avec pour seul compagnon le chuintement du vent ou le hurlement du moteur. Tu ne pourras gagner leur estime qu'en volant toi aussi. »

Un marcheur, conseillant un jeune inventeur désireux de tenter sa chance à Drön

Les Volants se distinguent de bien des manières du commun des mortels. Leur langage tout d'abord, fait d'archaïsmes trouvés dans les livres de l'Avant,

POUR LE MJ : LA GRAND-PLACE

SECRETS

Depuis l'édification de ces commerces, les Hauts Perchés de Drön ne sont plus à l'abri des regards indiscrets, les télescopes mettant leurs riches habitations à portée de n'importe quel fouineur. Aussi est-il courant de voir passer, la nuit tombée, quelques ombres vêtues de riches atours, venues négocier le silence des commerçants en échange d'une quantité de lux plutôt rondelette.

Jiohn Guillian, Le patron du « Voulpe Assoiffé » est un homme très occupé : commerçant le jour, il se transforme en armurier la nuit, vendant des armes de contrebande.

Particulièrement doué, il est le créateur du micro-pistol, arme d'assassin par excellence, qui lui apporte chaque année un nombre de Lux satisfaisant, et ce, sans compter sur les autres produits figurants dans son catalogue : lance-flammes, arbalètes à répétitions, mousquets fabriqués sur mesure, etc. Pas particulièrement belliqueux ou rebelle, il aime juste voir ses créations appréciées sans se soucier de leur utilisation.

Jiohn se procure la matière première et la poudre des munitions en passant par un gardien du feu du quartier de la Poudrière : Cristold.

CRISTOLD, GARDIEN DU FEU AU CŒUR D'ARTICHAUT

Cristold est un homme d'environ 25 ans, blond, plutôt bien en chair et qui passe ses journées à sillonner le quartier de la Poudrière et ses nuits au Voulpe Assoiffé. Très romantique, il est le genre de personne à pousser de longs soupirs langoureux, perdu dans ses pensées, alors qu'il vient tout juste de tuer des Konkalites. La raison de son état est une jeune fille, très jolie, du nom de Marie, serveuse au Voulpe Assoiffé et fille de Jihon Guillian. Dès que Cristold a aperçu Marie, il en est immédiatement tombé amoureux et a multiplié ses visites dans l'auberge, ce qui n'a pas échappé à Jiohn. Ce dernier profite depuis de la situation en échangeant quelques instants d'intimité entre les deux jeunes gens contre du matériel volé par Cristold à l'Arsenal du quartier de la Poudrière.

INSPI SCENAR

Un commerçant réputé vient de trouver la mort de façon plutôt étrange : on l'a retrouvé noyé, le corps à demi plongé dans un tonneau d'alcool de rueg. Alors que l'enquête des gardiens du feu piétine, les personnages mettent le doigt sur un indice d'importance en explorant le dernier étage. Devant une fenêtre, une empreinte laisse supposer qu'un objet a été retiré précipitamment : un télescope. Malheureusement, cette découverte ouvre plus de pistes que prévu. En effet, plus d'une dizaine de demeures bourgeoises sont visibles, accrochées à la falaise. De quelle scène le commerçant a-t-il été témoin ? Qui l'a tué ? Autant de questions qui s'imposeront aux personnages, alors que les « accidents » se multiplient dans leur entourage.

Les habitants du quartier des Hauts Perchés ne sont pour rien dans cet assassinat. Le malheureux marchand a eu la malencontreuse idée de jeter un œil dans son télescope alors que Killian Tweg tentait de corrompre un adepte de Gaïa, afin de récupérer une bouture de l'Arbre de Vie. Sa tentative ayant échoué, il a tiré un coup de pistol à rueg dans le visage de l'Adepte, puis a précipité son corps dans le vide.

Le marchand eut le tort d'avoir la langue un peu trop bien pendue et se fit rapidement repérer par des membres de la Compagnie, qui rapportèrent ses propos à Killian. À partir de là, les événements sont faciles à reconstituer : quelques gros bras se sont rendus nuitamment chez le marchand et lui ont réglé son compte, maquillant de manière peu crédible le crime en accident.

Les indices : manque de chance pour Killian, les représentants de Drön étaient ce soir-là présents à l'assemblée, et ne peuvent donc être soupçonnés. Restent quelques riches marchands, que les personnages auront sans doute à cœur d'interroger. À noter toutefois : deux de ces marchands sont des sous-traitants de la Compagnie et feront tout pour éloigner les soupçons de celle-ci (ils doivent plusieurs centaines de Lux à la famille Tweg).

de vocabulaire technique et d'expressions imagées. Mais aussi leur tenue - paire de lunettes, casquette de cuir et vêtements prêts du corps - sans laquelle ils se sentent nus. Et enfin, leur solidarité, qui finit de les éloigner de la caste des bâtisseurs. Cette situation, si elle fait hurler les bâtisseurs, remplit d'aise les Volants, fiers de leur quasi-indépendance.

La façade Ouest de la falaise dominant Drön est couverte sur plus de 70 % de sa surface par des centaines de plaques de tôles, formant un gigantesque échafaudage de métal. Ces minces passerelles ont été peu à peu aménagées par les Volants, ces derniers renforçant la solidité des plaques métalliques à l'aide de madriers, puis de chaînes fixées dans la roche. Comme l'espace obtenu n'était toujours pas suffisant, ils entamèrent la falaise, créant des galeries à l'intérieur de celle-ci, qui se transformèrent bientôt en entrepôts puis en habitations.

Loin de s'arrêter là, les Volants passèrent ensuite au gros œuvre. Il s'agissait de construire des pistes permettant le décollage de leurs engins. Là aussi, les Dröniens firent preuve d'ingéniosité, utilisant toutes les ruses imaginables pour agrandir la taille de ces pistes : pistes télescopiques, escamotables, à étages... Tous les moyens sont bons pour faire décoller les frêles assemblages. Le moindre raté et c'est la chute, synonyme d'une mort certaine.

Le Quartier des Volants a tout de la fourmilière. Partout des hommes s'activent : les bâtisseurs s'ingénient à renforcer la structure de l'échafaudage, rajoutant un câble par ici, des poutrelles métalliques ailleurs, le tout suspendu à de minces filins. Les mécanos font ronfler leurs machines, attentifs au moindre bruit, le visage luisant de graisse de moteur ; les fouineurs courent le long des passerelles, au mépris du danger, portant des pièces mécaniques ou poursuivis par des gardiens du feu ; un inventeur exhorte un petit groupe de fouineurs pour tenter de trouver un pilote à son planeur « qui cumule les dernières techniques en matière de vol sans danger ».

Malgré le côté « joyeux bazar » de ce quartier, les Volants sont soumis à de fortes pressions. Chaque nouveau décollage réussi augmente le prestige et la richesse de l'inventeur du véhicule, et chaque échec lui retire une part de sa crédibilité. Autant dire que le premier essai d'une invention est toujours attentivement suivi par l'ensemble des ingénieurs.

Cette ambiance de compétition favorise cependant l'émergence de techniques solides et éprouvées, chaque invention se trouvant immédiatement copiée par les Volants concurrents. L'autre conséquence de cet état d'esprit est la constitution de « familles » d'ingénieurs, chacun d'eux choisissant de se ranger derrière l'une des têtes de file du Quartier, créatrice des meilleures machines.

Chaque grande famille du quartier des Volants est dirigée par l'ingénieur lui ayant donné naissance. On dénombre à ce jour quatre grandes familles, et donc quatre ingénieurs fondateurs : Esther Void, Alexandre Désiré Lestrade, Ernesto Salieri et Gonzague de Saint-Vincent. Ces hommes et ces femmes ont en commun une volonté hors norme, une forte poigne et beaucoup de talent, des qualités plus que nécessaires pour réussir à canaliser les efforts des Volants, tous plus lunatiques les uns que les autres.

ESTHER VOID

Grande femme brune aux yeux clairs, Esther est née et a grandi dans les rues de Drön, les yeux fixés sur les exploits des Volants. Grande et musculeuse (elle mesure plus d'1,80 m), Esther a su se distinguer en franchissant toutes les étapes la séparant du Quartier des Volants. Dans un domaine où un certain machisme est de rigueur, elle s'est imposée dans le cercle des ingénieurs, parfois par la force, souvent par la diplomatie. Une fois dans la place, elle construisit son planeur seule, refusant l'aide pas tout à fait désintéressée des autres inventeurs et réussit son pari : sa machine se montra d'emblée particulièrement fiable et plusieurs exemplaires furent vendus aux autorités de la ville, la plaçant en position de force.

Depuis, une dizaine d'ingénieurs suivent sa trace et construisent des planeurs toujours plus performants à partir des plans établis par Esther.

Dans un tout autre registre, Esther, d'un tempérament volcanique en affaire, est également dotée d'un féroce appétit sexuel : des dizaines d'hommes frissonnent en repensant à leurs relations avec Esther et un PJ un peu trop fougueux pourrait bien s'en mordre les doigts.



ESTHER VOID

AGILITÉ 3 / Esquiver 2, Sauter 4
FORCE 3 / Forcer 5, Lancer 4, Porter 5
HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
MOUVEMENT 3 / Grimper 5, Nager 3, Sprinter 4
PRESTANCE 3 / Impressionner 5, Séduire 3
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 2
SENS 3 / Chercher 3, Percevoir 2, S'orienter 4
TREMPE 3

ARTS MARTIAUX 3 / Trident 4, Disque 4
COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Empathie 2, Marchandage 4
ÉRUDITION 3 / Code des sémaphores 3, Coutumes : bâtisseurs 3, Lettres 3
SURVIE 2 / Milieux : Montagnes 2, Noir-nuage 5
Techniques 4 / Métal 3, Bois 4, Verre 2, Vapeur 2, Vents 5, Pilotage : Char à voile 2, Véhicule Aérien 5

Armes :
Trident : Dommages +4, Défense +2
Disque : Dommages +3

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 16
Énergie : 8
Renommée : Rang 2 (75 points)

ALEXANDRE DÉSIRÉ LESTRADE

AGILITÉ 1
FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 3
HARGNE 4 / Agresser 5, Supporter 6, Surprendre 6
MOUVEMENT 1
PRESTANCE 2 / Impressionner 5, Influencer 5
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 5, Endurer 5
SENS 4 / Chercher 4, Percevoir 5, S'orienter 3
TREMPE 4 / Résister 6, Surmonter 6

ARTS MARTIAUX 3
COMMUNICATION 3 / Éloquence 4, Empathie 4, Représentation 4
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Code des sémaphores 3, Coutumes Bâtisseurs 3, Légendes 3, Lettres 5, Région : Drön 3, Runkas 2, Shankréatures 5
SURVIE 4 / Milieux : Tous à 3, Pistage 5
TECHNIQUES 4 / Métal 5, Bois 4, Verre 5, Vapeur 5, Électricité 5, Huiles 5, Vents 6, Antech 4, Explosifs 3, Pilotage : Char à voile 3, Véhicule Aérien 5, Vaisseau 3, Sous-marin 2, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Griffes(*) : Dommages +4
Dents(*) : Dommages +2

(*) : Voir Dark Earth seconde édition, p. 171

Armure :
Peau épaisse (Protection 1)

Ressources :
Vie : 20
Énergie : 12
Renommée : Rang 3 (140 points)
Contaminé au niveau 3 (4 points ténébreux)

ALEXANDRE DÉSIRÉ LESTRADE

Alexandre Désiré, ou plutôt le vieux Dédé, est un homme d'une cinquantaine d'années qui en paraît vingt de plus. Petit, recroquevillé sur une chaise roulante, les jambes coupées à hauteur du genou et recouvertes d'un plaid hors d'âge, Dédé ne paye pas de mine. Difficile de voir en lui le père du Tourniscaphe, réalisé à l'aide de moteurs à explosions de l'Avant, l'une des créations les plus ambitieuses de Drön. Seul le regard du vieux Dédé le trahit, un regard bleu, froid comme l'acier, qui dévoile une énorme volonté.

Originaire d'un stallite lointain, Alexandre Désiré fut attaqué et laissé pour mort par une maraude. Il réussit à joindre Drön au prix d'une énorme souffrance qui aurait tué n'importe quel autre homme. En effet, ses jambes avaient été

LE TOURNISCAPHE

Très proche de l'hélicoptère, le tourniscaphe ressemble à un gros œuf équipé d'une paire d'hélices à son sommet. Si les premiers modèles furent catastrophiques (ils partaient en tournoyant pour se fracasser quelque part dans le Stallite), le dernier en date s'est vu adjoindre une hélice supplémentaire lui donnant la stabilité qui lui faisait défaut.

Construit en acier, le tourniscaphe peut accueillir un pilote et environ 100 kg de charge supplémentaire dans un compartiment prévu à cet effet.

Comme le tourniscaphe utilise un moteur à explosion, il est relativement onéreux à l'usage.



quasiment tranchées et il dut panser ses plaies seul dans l'Obscur, vivant de quelques maigres provisions. Arrivé à Drön, ses qualités d'ingénieur furent bientôt mises à profit et il gagna sa place chez les Volants, ainsi que l'estime des siens.

ERNESTO SALIERI

Petit homme râblé et fort en gueule, Ernesto s'est imposé naturellement comme meneur parmi les Volants. Créateur du premier dirigeable de Drön, il dirige le comptoir Drönien de la Nuit-Horizon. Membre de cette compagnie depuis les origines (il fut le récipiendaire de l'un des 50 plans dessinés de la main même de Che Manego), il bénéficie d'une grande notoriété et du soutien inconditionnel d'une vingtaine d'ingénieurs et de mécanos qu'il considère comme ses amis.

Son charisme naturel et sa bonhomie en font quelqu'un de très apprécié, malgré ses coups de gueule impressionnants. Ses colères sont si célèbres que ses mécanos ont constitué une sorte de pièce de théâtre dont Ernesto est le personnage principal. Cette pièce, qui reprend les travers de l'inventeur en les grossissant jusqu'à l'absurde, est devenue un grand classique des soirées alcoolisées du quartier. Ernesto connaît bien sûr l'existence de cette pièce mais, prudemment, s'est toujours refusé à voir l'une des représentations.

ERNESTO SALIERI

AGILITÉ 2 / Camoufler 3
FORCE 3 / Porter 4
HARGNE 3 / Agresser 3
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Sprinter 3
PRESTANCE 3 / Influencer 4, Séduire 1
RÉSISTANCE 3
SENS 4 / Percevoir 4, S'orienter 5
TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 2, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Palache 4, Étoiles 3
COMMUNICATION 3 / Baratin 3, Éloquence 3, Marchandage 3
ÉRUDITION 3 / Avant 3, Code des sémaphores 3, Coutumes : Bâtisseurs 3, Légendes 3, Lettres 2, Région : Drön 4, Histoire 3
SURVIE 3 / Milieux : Noir-nuage 4
TECHNIQUES 3 / Métal 3, Bois 4, Verre 3, Vapeur 4, Vents 5, Antech 2, Pilotage : Véhicule Aérien 5

Armes :
Palache : Dommages +3, Défense +2
Étoiles : Dommages +1

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 14
Énergie : 9
Renommée : Rang 3 (120 points)



GONZAGUE DE SAINT VINCENT

Gonzague a vécu une jeunesse dorée au sein d'une riche famille phénicienne, son avenir paraissant tout tracé au sein de la redoute des Blasonnés. Toute son existence était déjà planifiée alors qu'il entrait seulement dans l'adolescence. Étouffé par le protocole, lassé d'un avenir sans surprise, il quitta la demeure familiale pour prendre la première caravane en partance pour l'Obscur. Il vécut ainsi plusieurs années d'errance et de privations, son ancienne existence lui semblant finalement beaucoup plus confortable. Arrivé à Drön, il se prit de passion pour les inventions des Volants et finit par les rejoindre. Gonzague a, dès lors, tout fait pour se retrouver à la tête de l'une des Familles, en créant notamment le Médusea, un compromis entre le parapente et le parachute, constitué d'une toile ronde cerclée d'un boudin de toile gonflée auquel est suspendu le pilote par huit filins.

Grand blond aux yeux clairs et aux manières raffinées, Gonzague est la coqueluche des Dröniennes.

LES COUTUMES DU QUARTIER DES VOLANTS

LA PARADE D'ÉQUINOXE

Une fois l'an, à l'équinoxe du Souffle, tous les Volants se rassemblent pour fêter leur ville bien aimée. Ils offrent alors aux Dröniens un spectacle magnifique, s'élançant depuis les falaises avec leurs planeurs, dotés pour l'occasion de longues traînes de tissus multicolores et survolant la foule en liesse. C'est une journée où l'alcool coule à flots et où chacun se doit de porter la tenue la plus extravagante possible. Tissus chamarrés, perruques à étages et bijoux tape-à-l'œil se mêlent pour offrir au visiteur effaré un carnaval joyeux et baroque.

Si cette fête est simple du point de vue du simple piéton, pour les Volants, il s'agit d'un véritable défi : chaque année le spectacle est soigneusement orchestré, répété et minuté. Rien n'est laissé au hasard pour laisser intact le prestige des Volants. Pour ce faire, l'inventeur de la machine la plus fiable de l'année est désigné pour organiser cette fête. Autant dire que la concurrence est féroce : organiser les festivités, c'est démontrer aux autres quartiers son savoir-faire et ses idées, c'est être le centre de toutes les conversations et la proie de toutes les envies.

LA FOL COMPAGNIE

Cette petite troupe d'artistes est la première compagnie théâtrale de Sombre-Terre digne de ce nom. Composée d'une douzaine de membres de tous les horizons, elle s'amuse à stigmatiser Sombre-Terre et ses habitants, tournant en dérision la dure réalité de la vie : les prôneurs y sont toujours représentés obèses et se goinfrant de nourriture, les bâtisseurs sont des fous aux propos alambiqués, les fouineurs sont assimilés à des voleurs et les nourrisseurs sont changés en niais aimant leurs animaux de manière excessive...

Tous masqués et grimés, les acteurs de la Fol Compagnie ont à leur répertoire plus d'une douzaine de pièces, la plupart particulièrement grasses et destinées à l'amusement, cumulant tous les effets de manche des premières pièces de Molière : bastonnades, grands cris, costumes extravagants, propos relativement portés sur la chose, etc.

Les dernières pièces en date sont nettement plus peaufinées, certaines quittant le domaine de la comédie pour tâter de la tragédie.

Bien que cette compagnie n'ait pas d'existence officielle, elle est reconnue et largement appréciée, ce qui lui vaut les faveurs de quelques grands pontes, qui ferment volontiers les yeux sur certains passages particulièrement critiques des œuvres de la Fol Compagnie.

Les annonces de représentations sont diffusées par le bouche à oreille, chacune d'elles se déroulant en un lieu différent pour éviter l'intervention des gardiens du feu.

L'identité des membres de la compagnie n'est pas connue du grand public, bien que l'on murmure qu'un prôneur pourrait bien en faire partie.

POUR LE MJ : LE QUARTIER DES VOLANTS

SECRETS

ALEXANDRE DÉSIRÉ LESTRADE

Le vieux Dédé est peu loquace lorsqu'il s'agit de raconter la mésaventure qui l'a conduit à perdre ses jambes. Et pour cause. L'amputation a, en fait, été provoquée par l'attaque d'une shankréature. Dédé s'est battu vaillamment, réussissant à exterminer la bête non sans subir au passage d'importantes blessures. Ses jambes durement touchées par les crocs de la créature, Dédé dut se réfugier quelque temps dans les ruines d'une halte, utilisant sa connaissance des plantes pour atténuer la douleur et accélérer la guérison.

Malheureusement, la darkessence l'avait touché et commença à envahir son corps. Contre toute attente, seules ses membres inférieurs eurent à subir l'influence maligne du Shankr : ceux-ci commencèrent à muter, changeant ses pieds en serres pourvues de griffes. Ses jambes s'amaigrirent, ne laissant que la peau sur les os, une peau d'un rouge foncé et striée de longues veines noirâtres.

Après deux semaines de souffrance innommable, la douleur finit par disparaître totalement.

Dédé se résigna à son nouvel état et marcha longuement dans l'Obscur pour finalement atteindre Drön. Il réussit à pénétrer dans le stallite en passant par la façade Est de la ville, dont la muraille était toujours en construction.

Après plusieurs années de mendicité pendant lesquelles il se fit passer pour un cul-de-jatte, il fut remarqué par un ingénieur fortuné, lequel lui fit construire un fauteuil roulant adapté. Dédé grimpa très vite les échelons de la notoriété, soutenu par une rage de vivre et une volonté absolument hors du commun.

Depuis quelques mois, Dédé est inquiet. Il commence à ressentir l'appel du Shankr et a peur de voir sa volonté défaillir. Tout son être est concentré dans le seul but de résister à cet appel impérieux et Dédé se plonge à corps perdu dans le travail, seule activité qui lui permette d'oublier qu'il est sur le fil du rasoir.

Une dernière chose : Lorsque Dédé s'endort, sa volonté s'affaiblit, laissant libre cours aux pulsions qui l'habitent. Plusieurs hommes ont déjà disparu par sa faute sans qu'il le sache. Les corps de ces derniers seront bientôt retrouvés à demi dévorés sur une passerelle abandonnée.

L'ŒUF DE TÉNÈBRES

La falaise sur laquelle s'est établi le quartier des Volants et le quartier des Hauts Perchés est l'un des débris de la comète porteuse du Seigneur Shankr. Ce débris, long de 150 mètres, large de 70 mètres et épais de 50 mètres, se planta comme un croc dans la terre après avoir glissé le long de la chaîne alpine. Sa chute provoqua un séisme et souleva des millions de tonnes de terre qui s'abattirent sur une ville toute proche : Annecy. La ville, déjà à demi anéantie par le choc, fut ensevelie par les retombées sur une vingtaine de mètres de hauteur. Il n'y eut aucun survivant.

Ce morceau de comète est constitué en majeur partie d'une roche grise et poreuse, d'un aspect assez semblable au granit. Malheureusement pour Drön, ce débris recèle en son cœur un noyau d'archessence sombre, une sorte d'appendice du Seigneur Shankr, arraché lors de l'entrée de la comète dans l'atmosphère. Cet appendice s'est liquéfié pour se transformer en une boule de darkessence, contenue au centre du bloc, dans un espace de plusieurs mètres cube. Cet espace est protégé par une gangue noirâtre, assez semblable aux pierres volantes du stallite de Magna.

Si cette gangue a protégé l'archessence shankr au moment de l'impact sur Terre, elle constitue désormais un handicap pour les forces des ténèbres : la gangue est presque totalement imperméable, ne permettant ni au Sombre Seigneur de repérer cette partie de lui-même, ni à l'archessence de retrouver la conscience qu'elle possédait avant la chute.

Depuis l'édification des premières passerelles des Volants, de nombreux tunnels et

POUR LE MJ : LE QUARTIER DES VOLANTS (SUITE)

dépendances ont été creusés dans la roche, agrandissant l'espace vital mais rapprochant dangereusement les célestes d'une source de contamination considérable.

La dernière opération d'élargissement d'un entrepôt a mis à nu quelques dizaines de centimètres carrés de cette gangue. Si le fouineur chargé de creuser à cet endroit ne s'en est pas alarmé, le danger est tout proche et la sombre substance commence à influencer les quelques Volants vivant dans cet entrepôt : leurs rêves se font étranges, emplis de créatures difformes et bizarrement suppliantes. Le Shankr est à l'œuvre...

INSPI SCENAR

Dédé se sent fatigué, il a l'impression que son corps va malgré lui se tourner vers l'Obscur. Ses jambes, qui le laissaient tranquilles jusqu'à maintenant, recommencent à le faire souffrir. De plus, il dort très mal et se réveille parfois au cœur de la nuit, debout au milieu d'un tunnel. Il ne doit qu'à la chance le fait de ne s'être pas encore fait repérer. Pour tout dire, il est terrifié. Après avoir mis en confiance quelques initiés, il s'est vu confier que seule une Pierre Runka pouvait sauver un être atteint par la sombre contamination. Il s'est donc mis en tête d'en voler une. Ne pouvant confier son secret à quiconque, il engage quelques malfrats prêts à tout qui tentent de s'emparer de l'une de ces pierres mais échouent de justesse, interrompus par un PJ qui passait par là.

Les personnages vont - ils retrouver la trace de Dédé? Auront-ils pitié de lui, s'opposant ainsi aux autorités du stallite? Ramèneront-ils la pierre à Dédé?

Que va devenir l'archessence contenue dans le cœur de la falaise? Si la gangue est percée, nul doute que le Seigneur Shankr prendra soudain conscience de l'existence de cette partie de lui-même et qu'il mettra tout en œuvre pour que celle-ci s'attaque à Drön, transformant ses habitants en shankréatures.

On peut également considérer un autre élément, qui comblera d'aise les adeptes de Gaïa : l'archessence se trouvant dans la zone d'influence d'un Runka, elle risque fort d'être entièrement consumée si la gangue se brise, transformant ainsi cet "œuf de ténèbres" en un terreau d'exception pour un Arbre de Vie. À titre de comparaison, le volume de terreau pouvant être généré serait trois fois plus important que celui ayant donné naissance à l'arbre de Vie de Nâh, donnant ainsi naissance à un arbre gigantesque.

Dans les deux cas, la vie à Drön en serait totalement bouleversée.

3.5 — LES HAUTS PERCHÉS

« Tu vois ces grosses bouses de Yak accrochées à la falaise? Eh bien, ce sont les demeures de ceux qui nous gouvernent. Les riches, les bien nantis, tous ceux-là. Ils nous regardent travailler, agitant leur pouvoir comme un homme agace une termitière avec un bâton. Ils font les fiers, drapés dans leur dignité, mais ce sont pourtant les premiers aux portes des bordels »

Un Drônien, dégoûté de n'avoir pas été choisi pour siéger à l'assemblée Drônienne.

LA POLITIQUE DRÔNIENNE

Après la chute du Triumvirat de prôneurs, Rusk établit un gouvernement selon son cœur : un prôneur modéré, habitué à l'exercice du pouvoir, et une assemblée composée de 23 personnes chargées d'établir les règles nécessaires à la vie de la société Céleste. Cette première assemblée comptait dans ses rangs bon nombre de simples artisans, ouvriers ou guérisseurs, peu au fait de leurs prérogatives.

Après quelques mois d'exercices, une bonne moitié de ceux-ci ne se présentait plus aux assemblées, jugeant celles-ci inutiles et particulièrement ennuyeuses. Pour enrayer la désertion massive de

l'amphithéâtre construit pour l'occasion, Pietrov jugea nécessaire de faire élire une nouvelle assemblée, les élus gagnant le droit de loger dans de spacieuses et confortables demeures, à flanc de falaises.

La construction de ces logements fit grand bruit et beaucoup regardaient avec amusement et curiosité les bâtisseurs à l'œuvre : pendues à de longues cordes, ceux-ci tressèrent un maillage métallique complexe, donnant leur forme aux logements, puis recouvrant ce maillage d'un mortier extrêmement solide. La trentaine de blocs ainsi construits devint alors la cible de toutes les envies, surtout lorsque le filo-guide fut mis en place.

Si quelques bâtiments avaient déjà été érigés à flanc de falaise par quelques riches Dröniens, ceux construits par Pietrov rendaient le rêve accessible.

Pietrov, après avoir attisé l'envie des Dröniens, fit procéder aux premières élections de tout Sombre-Terre : dans chaque quartier on réunit les habitants, leur demandant de désigner plusieurs représentants, ceux-ci ayant droit à un bref discours avant le vote à main levée.

Ainsi fut élue la seconde assemblée, réunissant cette fois-ci des personnes volontaires et ambitieuses, lesquelles s'empressèrent d'emménager dans les nouveaux bâtiments : les hauts perchés étaient nés.

À l'heure actuelle, environ un quart des élus de cette seconde assemblée sont encore en place, réélus pour leur capacité à régler les problèmes de leurs concitoyens.

Ce système politique est sans doute ce qui se rapproche le plus des démocraties en vigueur

PIETROV PRONIEWSKY, PRÔNEUR MODÉRÉ

Description : Âgé d'un peu plus de quarante ans, Pietrov Proniewsky est un homme de grande taille, maigre, au visage en lame de couteau. Fin lettré et habile politicien, Pietrov n'eut pas trop à souffrir de la chute du mythe fondateur de sa religion. Humaniste plus que religieux, Pietrov s'installa à dessein dans un stallite où les castes étaient moins marquées qu'ailleurs. Son ascension politique fut rapide, eut égard à la cadence des événements : tout d'abord prêcheur dans le quartier de la poudrière, Pietrov accéda rapidement au statut de Pather Superiore et dirigea le procès des nourrisseurs coupables de la grande famine. Le Triumvirat, satisfait de l'issue du procès, lui confiera la direction du Tribunal, poste qu'il occupera jusqu'à la prise de pouvoir de Rusk.
Ce dernier, ne désirant pas gouverner lui - même le Stallite, donnera ses instructions à Pietrov, à charge pour ce dernier de diriger la ville tout en respectant la volonté du marcheur. Pietrov semble froid, distant, éternellement sérieux et concentré. Depuis la tour surplombant la Grand Place, annexe du Tribunal, il décide, planifie, conseille et observe. Il est l'un des rouages essentiel de la ville.
Pas vraiment apprécié ni réellement détesté, on ne lui connaît aucun ami. On dit d'ailleurs qu'il n'en a pas besoin : Drön est sa maîtresse et sa confidente.

AGILITÉ 2 / Camoufler 6
FORCE 2
HARGNE 2
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 4 / Influencer 5
RÉSISTANCE 2
SENS 3 / Chercher 4, Percevoir 3
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 2, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 2 / Dague 4
COMMUNICATION 3 / Éloquence 5, Empathie 5, Marchandage 4, Représentation 5
ÉRUDITION 4 / Avant 3, Coutumes : Prôneurs 3, Nourrisseurs 2, Légendes 4, Lettres 5, Intendance 4, Religion Solaar 6, Région : Drön 4, Runkas 5, Shankréatures 2, Gaïa 1, Histoire 3
SURVIE 2
TECHNIQUES 2 / Vapeur 1, Antech 2

Armes :
Dague : Dommages +1

Armure :
Vêtements chics (Protection 1)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 8
Renommée : Rang 4 (200 points)



avant le Cataclysme, chaque habitant ayant l'opportunité de jouer un rôle dans la destinée du stallite. Cependant, il ne remplace pas le système de caste adopté par tous les stallites : la voie de l'homme est encore fragile, et une remise en cause des fondements de la société précipiterait celle - ci dans l'anarchie et serait une porte ouverte aux forces du Shankr.

LES DROITS ET DEVOIRS DES REPRÉSENTANTS

Les représentants sont soumis aux mêmes lois que n'importe quel habitant de Drön, ils peuvent être déchus de leur mandat s'ils sont reconnus coupables d'un crime de sang.

Les représentants doivent assister à la totalité des séances de l'Assemblée, lesquelles ont lieu une fois par mois en moyenne, sauf situation de crise.

Les décisions du prôneur, ainsi que celles du tribunal, ne peuvent être contrariées par les représentants.

Les représentants sont logés gratuitement dans le quartier des Hauts perchés jusqu'à la fin de leur mandat, auquel cas ils réintègrent leur domicile précédent.

Les représentants ont toute liberté pour continuer d'exercer leur métier pendant leur mandat tant que ledit métier n'est pas contraire aux lois.

LES RÉSIDENCES DES HAUTS PERCHÉS

Symbole de pouvoir et d'opulence, résider dans le Quartier des Hauts Perchés est un privilège rare, accordé aux élus et aux hommes suffisamment riches pour s'offrir la construction d'un tel logement. En effet, la difficulté du mode de construction, la création du plan du bâtiment et le petit nombre de bâtisseurs connaissant ces techniques font que la construction de ces logements est totalement prohibitive. À titre d'exemple, on considère qu'un logement Haut Perché coûte la modique somme de 30 000 Lux.

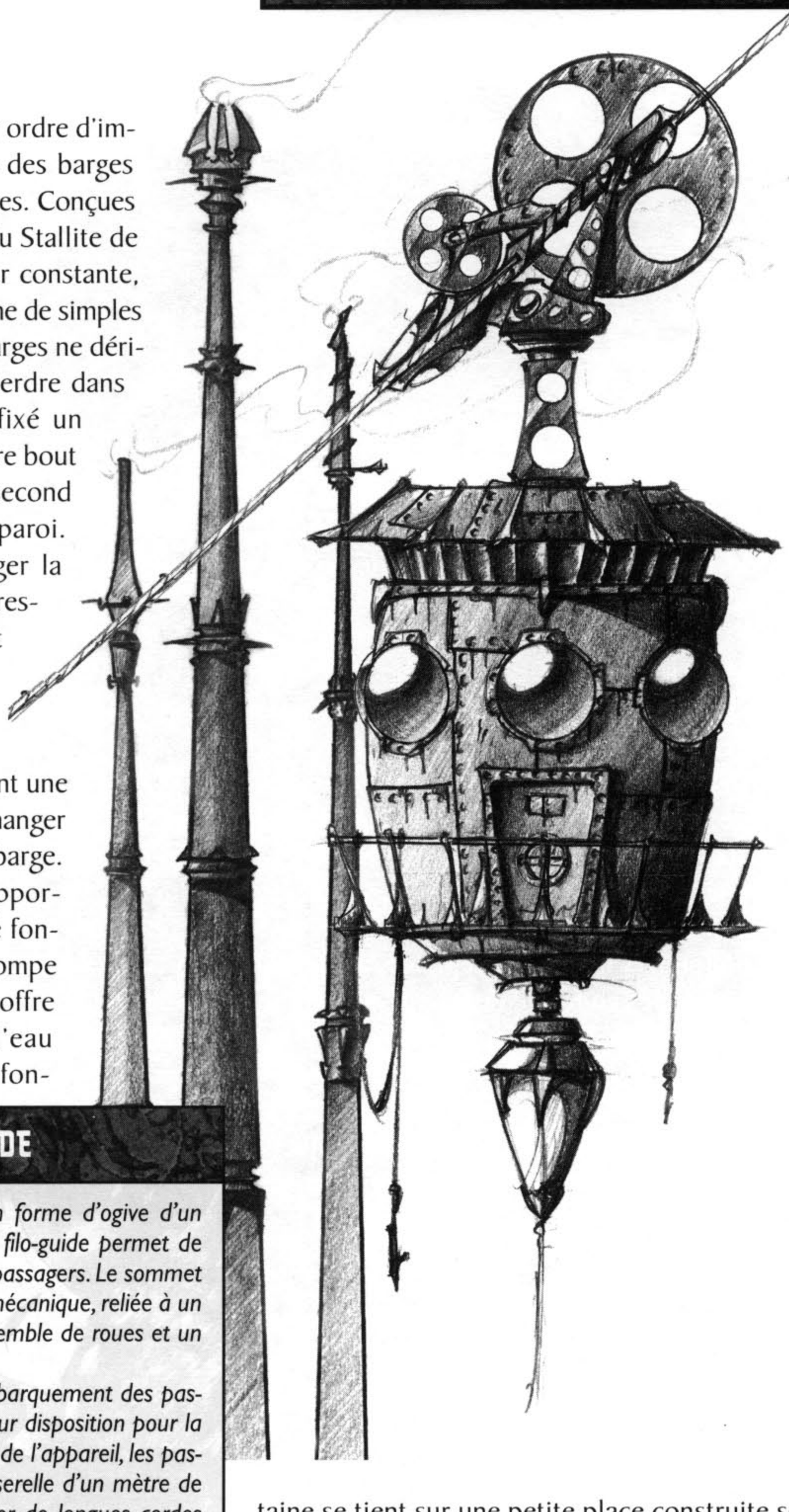
Les résidences des Hauts Perchés ont, de l'extérieur, un aspect étrange : ressemblant grossièrement à des bunkers à flanc de falaise, reliées entre elles par des passerelles métalliques, sécurisées par des mains courantes constituées de câbles de gros diamètre et desservies par le filoguide à vapeur.

Ces résidences sont sans doute ce qui se fait de mieux en terme de confort. D'une superficie d'environ soixante mètres carrés, elles sont divisées en trois pièces : une cuisine, équipée de meubles métalliques et d'une chaudière à fumante, une chambre, dotée d'un grand lit et décorée de fourrures d'urs et de coussins de couleur et un salon permettant d'accueillir une douzaine de personnes à table.

Ces conditions particulièrement avantageuses attirent bien sûr de nombreux prétendants au titre de représentant de Drön, plus attirés par la chaleur d'une maison douillette que par la constitution des lois. Heureusement, les Dröniens sont dotés d'un solide sens pratique, et les discours enflammés des hommes politiques les laissent plutôt froids, préférant de beaucoup ce que peuvent offrir les inventeurs, c'est-à-dire des résultats palpables et plus modérés.

Les résidences, vues leur emplacement, bénéficient des dernières technologies découvertes à Drön. Ainsi, les premiers locataires des résidences devaient, pour regagner leur demeure, emprunter un pont rudimentaire constitué de câbles, assez semblable à un pont de singe. Pour que la pente soit raisonnable, le câble avait été tendu depuis l'extrémité sud du stallite, quasiment au bord du lac de Drön. Ce système, en plus d'être relativement peu pratique, avait pour désavantage d'être extrêmement dangereux, à tel point que son usage était interdit les jours de grand vent.

La construction du filo-guide vint à point nommé pour pallier tous ces défauts.



Le second aménagement par ordre d'importance est la mise en place des barges de navigation entre les résidences. Conçues à partir de pierres importées du Stallite de Magna, elles lévitent à hauteur constante, permettant leur utilisation comme de simples barques. Pour éviter que ces barges ne dérivent trop et finissent par se perdre dans l'obscur, les bâtisseurs ont fixé un câble sur celles-ci, relié à l'autre bout par un mousqueton et à un second câble courant le long de la paroi. Ainsi les barges peuvent longer la totalité des résidences tout en restant à une distance quasiment constante de la paroi.

Pour manœuvrer ces barges, les passeurs disposent d'un petit moteur à vapeur actionnant une grande hélice, permettant de changer la vitesse et la direction de la barge.

Enfin, la dernière touche apportée à ce quartier est la grande fontaine qui, alimentée par une pompe depuis le quartier des ondes, offre aux habitants une source d'eau potable à leur porte. Cette fontaine se tient sur une petite place construite selon le même procédé que les habitations.

Vivre dans le Quartier des Hauts Perchés est avantageux à tout point de vue, non seulement pour ses infrastructures modernes mais également pour les possibilités de rencontres qu'elle offre. Les puissants se sentent ici chez eux, loin de la plèbe et des odeurs. Le Quartier des Hauts Perchés est le théâtre de bien des complots et la source de multiples conflits en demi-teinte.

LE FILO-GUIDE

Grosse structure métallique en forme d'ogive d'un peu plus de 5 mètres de haut, le filo-guide permet de transporter plus d'une dizaine de passagers. Le sommet de l'ogive contient toute la partie mécanique, reliée à un câble de fort diamètre par un ensemble de roues et un système de crémaillère.

La base de l'ogive permet l'embarquement des passagers, lesquels ont des sièges à leur disposition pour la durée du voyage. En cas de panne de l'appareil, les passagers peuvent sortir sur une passerelle d'un mètre de large ceignant le véhicule et utiliser de longues cordes prévues pour cet usage et stockées dans un coffret.

Le Filo-guide permet uniquement des allers et retours entre le sol et l'embarcadère du quartier des Hauts Perchés, bien que la construction d'un deuxième véhicule soit envisagée, lequel permettrait la desserte de tous les quartiers de Drön.

Ce moyen de transport est l'un des biens les plus précieux de Drön, aussi sa sécurité est-elle assurée en permanence par douze gardiens du feu qui se relaient toutes les 3 heures.

POUR LE MJ : LE QUARTIER DES VOLANTS

SECRETS

L'Orgue Messager

Le représentant Drönien bénéficie d'un autre avantage que l'on se garde bien de dévoiler au public, celui d'être relié à tous les autres représentants par un moyen de communication original : l'Orgue Messager. En plus des représentants, les dirigeants influents des quartiers de Drön disposent eux aussi de ce système hors du commun.

Description

Mesurant plus de 10 mètres de hauteur, l'Orgue Messager est constitué de plusieurs orgues de forme traditionnelle reliés entre eux par des tubes de cuivre de 10 cm de diamètre et disposés en cercle. Au centre du cercle se trouve la tuyauterie, composée de plus d'une centaine de tubes constellés de vert de gris et montant jusqu'au plafond. À intervalles réguliers apparaissent des trappes en forme de tête de gargouille pouvant accueillir de minces cylindres de verre. Les 4 organistes ont chacun à leur disposition 3 claviers successifs et un pédalier.

À la base de l'instrument, d'énormes soufflets pulsent la vapeur nécessaire au fonctionnement de l'ensemble.

Utilisation

L'Orgue est utilisé pour l'envoi de messages contenus dans de petits cylindres de verres et qui transitent par des centaines de mètres de tubes, poussés par la pression de la vapeur.

L'Orgue nécessite des manipulations complexes et une excellente mémoire. En effet, la destination de chaque tube est programmée par les accords joués au clavier par les organistes. Tous les messages en provenance de l'extérieur sont stockés en attendant d'être traités un par un. Pour conserver le secret de la correspondance, la destination est indiquée sur la surface extérieure du tube scellé et peut être lue par l'organiste lorsque le tube passe dans une section de tuyau remplacée par du verre. Une fois la destination connue, l'Organiste joue des accords complexes qui actionnent les mécanismes internes de la machine ainsi que des aiguillages pneumatiques chargés de réorienter les clapets contenus dans les tubes en fonction de la destination du message.

Pour une oreille exercée, il est possible de reconnaître la destination d'un message uniquement au son produit par l'Orgue. Les organistes ont d'ailleurs pris l'habitude de détecter certains d'entre eux. Comme ceux émanant de la tour de Pietrov Proniewsky, qui sont rarement de bon augure...

Les Duels

Les Dröniens ne sont pas hommes à se courber devant un affront. Tout doit se payer d'une manière ou d'une autre. Lorsqu'un conflit ne peut trouver d'issue diplomatique, il est relativement courant d'éviter le Tribunal pour lui préférer un duel en bonne et due forme.

Bien que ce type d'affrontement soit formellement interdit, il ne se passe pas trois mois sans qu'un cadavre soit retrouvé, écrasé au pied de la falaise. En effet, le lieu de prédilection de ce genre de manifestations est l'une des passerelles permettant de longer la falaise du côté du Quartier des Hauts Perchés et appelée pour cette raison « passerelle du plongeon ».

Cette curieuse habitude est tue devant les visiteurs d'autres Stallites pour éviter que ceux-ci ne découvrent par hasard les personnes impliquées dans ces affrontements. Ces dernières étant souvent influentes et au-dessus de tout soupçon, leur culpabilité révélée étourdiment pourrait leur valoir la perte de leurs droits.

Le lourd secret de Pietrov Proniewsky

Pietrov n'a pas toujours été partisan de la voie de l'homme. Même modéré, il ne reniait pas pour autant le culte de Solaar. La raison qui le

POUR LE MJ : LE QUARTIER DES VOLANTS (SUITE)

pousse à suivre cette nouvelle philosophie est tout sauf altruiste : Pietrov n'est qu'une marionnette, un fantoche dirigé dans l'ombre par Rusk. Le marcheur, conscient que sa présence continuelle dans le Stallite finirait par lui peser, préféra contraindre le prôneur à supporter cette charge à sa place et, pour le convaincre d'accepter, lui fit absorber à son insu un aliment parasité par le syanope noir, créature semblable au ténia, qui se développe dans le corps de la victime pour finir par la ronger de l'intérieur. Il n'existe qu'un seul remède à cette contamination : la benapsoria, une plante qui, si elle est ingérée, provoque la mort du syanope noir. Mal dosé, le remède peut être pire que mal : si la benapsoria n'est pas entièrement avalée par le syanope noir, elle lui survit et commence à se développer à l'intérieur du corps de l'hôte, provoquant sa mort à brève échéance.

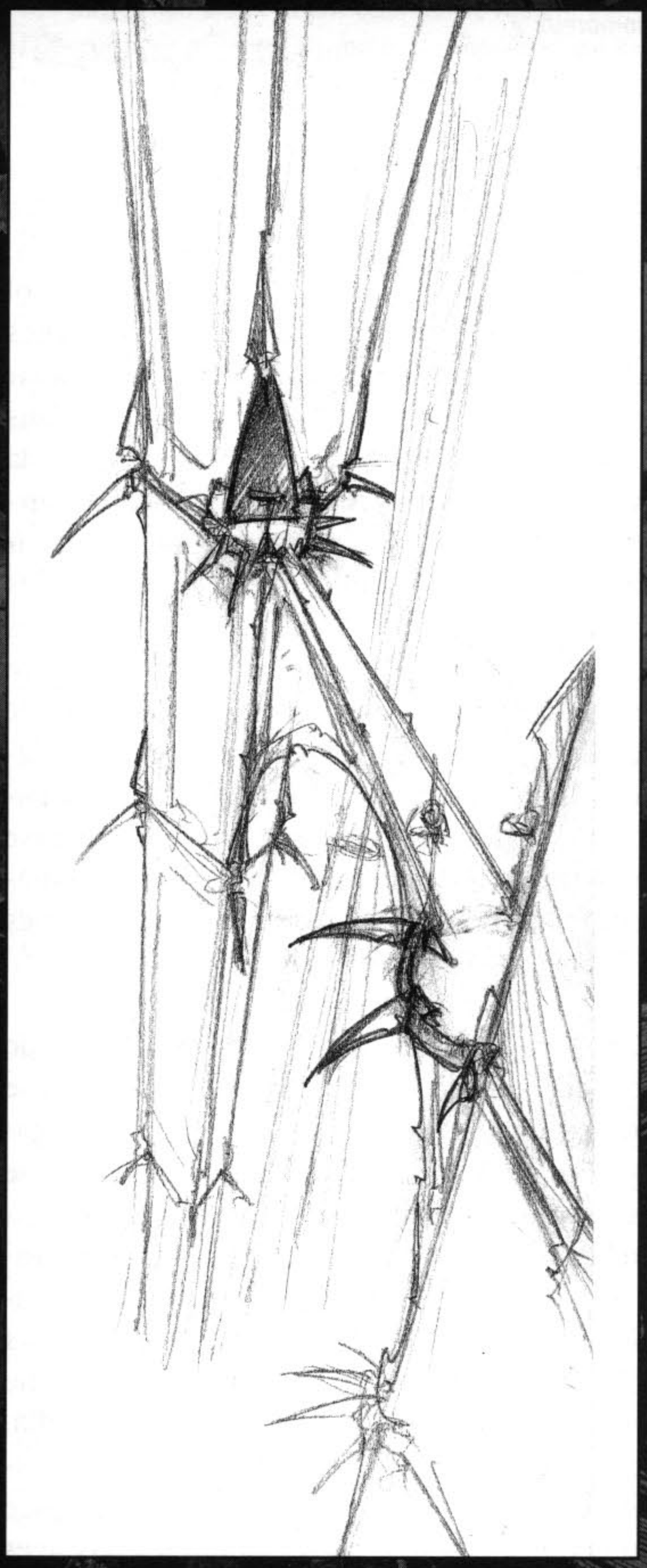
Depuis maintenant quatre ans, Pietrov vit dans la peur d'être dévoré vivant. Tous ses efforts se concentrent sur l'évolution du stallite, seul moyen pour lui de maintenir le statu quo.

Ce lourd fardeau met en avant l'un des aspects méconnus et peu reluisants de Rusk : la volonté d'arriver à ses fins quelles qu'en soient les conséquences.

LE VER DANS LE FRUIT

À peine les premières bases de la démocratie ont-elles été jetées que déjà, certains hommes peu scrupuleux en profitent. Killian Tweg fait partie de ceux-là. Flairant la bonne affaire, il s'est pris de passion pour les jeux politiques, propulsant sur le devant de la scène certains de ses capitaines qu'il a réussi à faire élire (rien de plus simple pour lui que d'offrir quelques lux à de pauvres diables pour qu'ils lèvent la main au moment où l'on prononce un certain nom). Ces agents de la Compagnie s'évertuent à mettre en place le progrès à la mode Tweg : un seul comptoir, celui de la Compagnie ; une seule monnaie, le lux.

Leurs efforts n'ont pas recueilli beaucoup de suffrages, l'influence des marcheurs de la vieille école étant encore extrêmement forte. Cependant, l'idée fait son chemin, au grand dam d'Ernesto Salieri qui aimerait beaucoup voir Killian empaillé.





3.6 — LE DÉDALE

« Tu veux t'aventurer dans le Dédale ? Je ne te savais pas fatigué de vivre ! Bien sûr, tu pourras sans doute fouiner dans les ruines de l'Avant, mais à quel prix ? As-tu seulement songé à ce qui t'attend ? Les mambas quadrillés y pullulent et les fâcheux pressés de s'approprier ton équipement sont quasiment aussi nombreux »

Un Drönien à un ami antéquaire

Lors de l'édification des principaux bâtiments du stallite, on prit soin d'éviter les zones instables et crevassées, laissant celles-ci à l'abandon. Lorsque l'on s'intéressa de plus près au sous-sol et à ses trésors précataclysmiques, des dizaines de fouineurs avaient déjà commencé de s'établir dans cette zone, construisant des immeubles faits de bric et de broc, penchés, décrépis et à la limite de l'effondrement. En l'absence de surfaces planes suffisamment grandes pour accueillir leurs logis, les fouineurs se sont ingéniés à les construire en prenant en compte les dénivellations du terrain. Ainsi, ce qui apparaît à trois ou quatre mètres du sol dans une ruelle sera au niveau de la cave d'un immeuble dans l'une des rues parallèles. Ajoutant à cela un manque total d'organisation, on aboutit rapidement à un immense labyrinthe de ruelles étroites, au parcours alambiqué et aux bâtiments dangereusement éloignés de la position verticale : le Dédale.

Le Dédale est un cauchemar à tout point de vue. Tout d'abord, circuler dans ses rues sans se perdre, tient de l'exploit. Combien se sont engagés à dos de Yak sur ce qu'ils pensaient être l'une des rues principales pour se retrouver bêtement perchés en haut d'un immeuble ? Ensuite, le traverser sans faire de mauvaises rencontres est quasiment impossible (de nombreux fouineurs profitent de cette situation et se louent comme gardes du corps pour la durée du trajet). Et enfin, accéder aux précieux passages menant aux vestiges de l'Avant demande une solide patience doublée d'une bourse bien garnie : les passages sont gardés par toute une escouade de gardiens du feu qui ne laisseront passer que les heureux porteurs d'une licence d'exploitation (celle-ci est disponible auprès du Tribunal pour la bagatelle de 5 000 Lux).

Contrairement à beaucoup d'autres stallites où les différentes castes sont séparées physiquement par des murailles, le Dédale, quartier des fouineurs par excellence, évolue peu à peu, d'une part grâce au flux continuel d'immigrants d'autres

L'ÉCRITOIRE

Description : *Cette magnifique cathédrale, miraculeusement préservée par le Cataclysme, sert aujourd'hui de lieu d'étude aux Dröniens passionnés par les lettres. Le cœur de l'édifice, éclairé par une grande rosace de verre, tient lieu de bibliothèque : ses murs ont été garnis de rayonnages pour pouvoir accueillir les dizaines de livres découverts dans le sous-sol du stallite. Tous ces ouvrages ont été étudiés des centaines de fois, causant leur lente dégradation, aussi ce secteur est-il sous haute surveillance. Trois gardiens du feu en exosquelettes se tiennent ainsi prêts à toute éventualité, redoutant une action du Konkal.*

Pour un Terrien du XX^e siècle, cette collection paraîtrait étrangement mal rangée et hétéroclite : les livres collectés avec soin sont de tous les genres, allant de la bande dessinée jusqu'aux ouvrages scientifiques traitant des dernières innovations. Les rares personnes autorisées à pénétrer dans le saint des saints se perdent en conjectures et tentent sans grand succès de reconstituer une histoire de l'Avant.

Plus intéressants, les livres techniques sont pris d'assaut par les Volants et les bâtisseurs, friands de ces images venues d'ailleurs. Ce sont quelques-uns de ces livres qui ont inspiré le tourniscaphe et le filo-guide.

Les allées ont, quant à elles, été réquisitionnées par les copistes et les érudits qui s'échinent à recopier les guides de voyage des marcheurs. Chaque ouvrage est un pas de plus vers la connaissance de Sombre-Terre et contribue à rendre les routes plus sûres. Les écrits les plus célèbres et les plus recherchés d'entre eux sont bien entendu Les Carnets de l'Obscur de Rusk. Ce sont sur ces pages manuscrites que les Dröniens apprennent à lire, découvrant Sombre-Terre au fur et à mesure de leur apprentissage et leur donnant les bases nécessaires pour pouvoir un jour quitter le cocon céleste et rejoindre à leur tour les rangs des marcheurs ou des phalanges célestes.

LA LOGE

La loge, appelée familièrement « la citerne », est le lieu d'études où se réunissent les futurs bâtisseurs et ingénieurs de Drön. Le bâtiment, construit dans un ancien silo à grains, est séparé en trois étages de faible hauteur, chacun ayant sa spécialité : au rez-de-chaussée, on enseigne la géométrie, au premier étage la mécanique théorique est à l'honneur. Quant au troisième étage, on y enseigne les arts.

Ces cours permettent aux étudiants d'aborder tous les thèmes sur un plan théorique, avant de passer au gros œuvre : le compagnonnage.

Le compagnonnage est un contrat moral, passé entre plusieurs élèves et un maître bâtisseur. Les élèves s'engagent à rester auprès du maître pendant une durée variant entre 5 et 10 ans, pendant laquelle ils apprendront toutes les ficelles du métier. En échange de cela, ils devront faire tout ce que leur demande le bâtisseur.

Si la plupart du temps, ce compagnonnage se passe à merveille, il arrive que le bâtisseur profite allégrement de cette main d'œuvre gratuite et enthousiaste pour se remplir les poches sans dévoiler aucune de ses techniques de construction. Bien qu'il n'existe aucun texte officiel punissant ce genre de comportement, l'ingénieur indélicat se heurte alors à un boycott franc et massif.

stallites qui s'installent dans le Dédale par manque de place, et d'autre part, grâce aux structures mises en place par Pietrov : L'Écritoire, ancienne cathédrale de l'Avant reconvertie en bibliothèque, où chaque Drönien peut apprendre à lire et à écrire sous l'œil attentif des copistes ; la Loge, qui accueille les futurs artisans et bâtisseurs de Drön et enfin la tour blanche, où se retrouvent les Initiés et leurs élèves.

LES PIÈGES DU DÉDALE

Croire que le Dédale n'est rien de plus qu'un quartier mal fréquenté est une erreur qui peut s'avérer mortelle. Une expédition dans ces lieux doit se préparer avec presque autant de soin qu'un voyage dans l'Obscur.

LA TOUR BLANCHE

Après la grande Révélation, de nombreux Dröniens rejoignirent l'alliance Runka pour lutter contre les forces du Shankr. Ces hommes et ses femmes plein d'espoirs mirent toute leur énergie dans la compréhension des Runkas, apprenant peu à peu à se servir de leurs pouvoirs fraîchement acquis. Mais cette énergie ne suffisait pas et nombreux furent ceux qui se ruèrent dans l'Obscur pour affronter les forces du Shankr et qui ne trouvèrent que la mort.

Las de cette situation, Elena d'Arvil, une initiée Phryenti, créa alors la tour blanche, qui devait à la fois servir de lieu de méditation et d'enseignement. L'enseignement tout d'abord, qui consiste à apprendre au futur initié à connaître les dangers de Sombre-Terre et du Shankr, savoir les repérer, les éviter ou les détruire. Cet enseignement dispensé par d'anciens marcheurs devenus initiés, les jeunes élus se rendent alors dans l'Obscur pour pouvoir en appréhender les divers aspects, en bénéficiant de la protection et des conseils de leur mentor. Dans cette première phase, les candidats n'ont pas encore reçu l'alliage céleste afin de les contraindre à l'utilisation de leurs capacités propres : force, intelligence, vivacité, tout ce qui fera d'eux des éléments d'exception. On compte à ce stade un certain nombre d'abandons, les faibles et les pleutres se voyant proposer de rentrer au service des initiés en tant que messager ou autre service subalterne.

Ces brèves expéditions sont activement soutenues par le pouvoir en place, car elles permettent de pacifier les abords du stallite tout en formant ses futurs défenseurs.

Une fois que les candidats ont fait leurs preuves, ils reçoivent l'alliage qui fait d'eux des initiés, mais sans pour autant que leur formation soit achevée. Il leur reste à découvrir qui ils sont réellement, leurs orientations, leurs aspirations profondes, qui détermineront leur stellaire dominant.

Pendant cette période, les futurs initiés consacrent leur temps à la méditation et à la connaissance des différentes maisons d'initiés. Enfin, c'est lorsque leurs pouvoirs commencent à se développer que les candidats sont réellement considérés comme des initiés et se voient confier leurs premières missions.



L'un des principaux dangers vient d'une espèce de serpent, le mamba quadrillé, qui pullule dans les ruines et les bâtiments insalubres. On pense que ce reptile originaire des ruines que l'on trouve dans l'Obscur a dû être ramené par mégarde avec un chargement de carcasses métalliques de l'Avant. Profitant d'une température plus clémente, il s'est reproduit à grande vitesse et a littéralement envahi le Stallite. S'il affectionne plus particulièrement les murs lépreux du Dédale, il n'est malheureusement pas rare d'en trouver dans le sous-sol, caché parmi les trésors de l'Avant.

Ensuite, il faut éviter de montrer de manière ostensible son appartenance à un autre quartier. Les habitants du cœur du Dédale se font en effet un plaisir de dépouiller les égarés. Bien souvent, on ne retrouve jamais leurs corps.

Enfin, pénétrer dans les bouges infâmes et les bordels du Dédale se fait aux risques et périls du voyageur. Selon l'établissement, il pourra se retrouver empoisonné par l'urine de rat présente dans la nourriture ou porteur d'une maladie vénérienne (ce qui est loin d'être le pire, la plupart des épidémies mortelles prenant leurs sources dans ce quartier).

LES PORTES DE L'AVANT

Lorsque la météorite se planta dans le sol après avoir glissé le long de la montagne, elle dégagea des milliers de tonne de terre qui retombèrent sur la ville, l'enterrant aux trois quarts.

Au bout de trois siècles, la plupart des constructions ont fini par se désagréger, ne laissant que les plus solides d'entre elles.

POUR LE MJ : LE DÉDALE

SECRETS

L'Hôtel

En 2042, un grand groupe hôtelier fit construire ce qui devait être à la fois le fleuron de ses établissements et un site pilote pour l'utilisation de la domotique dans le domaine hôtelier.

Ainsi naquit le Suprême, hôtel quatre étoiles du dernier chic, pourvu des derniers équipements disponibles, le tout enfoui sous un luxe extrême.

Au moment du cataclysme, ce sont plus de deux cents personnes qui se retrouvèrent prisonnières sous terre, toutes étonnées d'être encore en vie.

Les piliers anti-sismiques avaient parfaitement rempli leurs rôles et les circuits d'airs de la climatisation de l'immeuble affleuraient au-dessus de la couche de terre comme par miracle. Quant à l'électricité, elle était fournie par une pile atomique située dans les fondations de l'immeuble.

Peu à peu, les habitants s'organisèrent, essayant de survivre le mieux possible. Ce système fonctionna sans heurts pendant plus de trois mois, jusqu'au jour où une panne anodine fit cesser le fonctionnement de la climatisation, condamnant du même coup les survivants.

Trois siècles plus tard, les appareils électriques et informatiques fonctionnent toujours, alors que l'absence d'air a momifié les corps des prisonniers du Suprême.

Découvrir cet hôtel peut rendre un antéquaire riche à millions s'il exploite ses découvertes : des téléviseurs à écran plasma diffusant en boucle des publicités, des robots guides programmés pour guider les touristes jusqu'à leurs chambres, des livres en parfait état, des palmbooks électroniques à énergie solaire contenant toutes les œuvres des écrivains classiques, sans compter tous les équipements électroménagers.

Les Mambalas et le Titan

Un autre danger inhérent au Dédale est le groupuscule konkalite qui s'y cache depuis quelques années. Les Konkalites sentent passer au-dessus d'eux le vent du changement : les temps et la mentalité évoluent, l'heure n'est plus à la peur et à l'ignorance pour les célestes. L'ère du contact bat son plein, et cela ne facilite pas les affaires du Konkal. La secte se trouve aujourd'hui prise de vitesse devant l'afflux des

POUR LE MJ : LE DÉDALE (SUITE)

nouvelles technologies. Les stallites les plus éloignés et les plus hostiles entament eux aussi leur mutation en adoptant massivement l'usage de la vapeur.

Reste pourtant une solution : s'adapter. Les Konkalites savent qu'il leur faut s'approprier les connaissances de Drön et les exploiter à leur manière. Comme le serpent dont ils s'inspirent - ils se sont eux mêmes surnommés les Mambalas - ils fomentent des complots à grande échelle pour mieux frapper et faire mourir leurs victimes d'une longue agonie.

L'objectif actuel du Konkal est ni plus ni moins que la chute de Drön, symbole orgueilleux d'une humanité remplie d'espoir en l'avenir. Pour ce faire, la secte a entrepris de poursuivre ses propres recherches scientifiques. Un énorme laboratoire d'expérimentation a ainsi été ouvert dans le sous-sol du Dédale, bien caché sous la crasse et les ruines du quartier.

Pour arriver à leurs fins, les membres du Konkal ont recruté en masse les savants déçus, oubliés par le système ou chassés du quartier des Volants. Après plus de six mois d'essais et de ratés monumentaux, les recherches du laboratoire ont porté leurs fruits. Le Titan est là.

Né du cerveau dérangé de Léonard Hesper, le Titan est un colosse de métal de plus de dix mètres de haut. De forme humanoïde, il est composé d'acier et de cuivre et animé par un ensemble complexe de pièces mécaniques et hydrauliques. En partie inspiré par les exos-quelettes utilisés par les gardiens du feu, le Titan peut accueillir deux pilotes dans son torse d'acier. La vision de ces derniers est assurée par un hublot de verre épais et grillagé et le pilotage se fait par le biais d'une dizaine de manettes permettant de mouvoir les membres du monstre de métal ainsi que ses armes. Les bras du Titan se prolongent par des masses d'acier, et sa tête accueille un lance-flammes de grande portée, situé dans sa bouche grande ouverte.

Le fait de devoir mouvoir alternativement les deux jambes du Titan, avec le risque de déséquilibre qui en résulte, en fait un engin particulièrement difficile à maîtriser et seuls trois pilotes ont acquis suffisamment de connaissances pour pouvoir l'utiliser efficacement. En revanche, le pouvoir destructeur de l'engin est énorme : pendant les séances d'essais, un mouvement malheureux du bras du monstre le fit passer à travers un mur comme un couteau dans une motte de beurre.

À l'heure actuelle, le Titan est fin prêt et Léonard apporte les dernières retouches à son œuvre, attendant l'ordre qui fera du Titan la némésis de Drön.

INSPI SCENAR

La construction du Titan ne fut pas de tout repos. Il fallut pour cela racheter un immeuble entier, en creuser les fondations, puis abattre toutes les cloisons et les planchers de ce dernier. Puis, il fallut condamner les portes et fenêtres et soudoyer (ou assassiner) quelques gardiens du feu trop curieux.

Malheureusement pour le Konkal, l'un de ces gardiens du feu, un Flambeau nommé Algan Pavlek, avait pour ami l'un des PJ.

C'est un soir où les personnages se retrouvent au « Coucou pneumatique », débit de boisson bien connu de la Grand Place, que les ennuis commencent. Après avoir bu une pinte en mémoire du disparu, les personnages s'apprêtent à partir quand un fouineur les accoste : il peut les renseigner sur la cause de la mort du Flambeau… contre 20 000 lux. Les personnages n'ayant sans doute pas une telle somme sur eux, rendez-vous est pris pour le lendemain soir. Malheureusement, le fouineur ne se présente pas au rendez-vous : il a été intercepté par les Mambalas. Son corps sera retrouvé dans une ruelle du dédale, le visage figé dans une expression d'agonie due au poison du mamba quadrillé. Aux personnages de mener l'enquête dans ce quartier où la misère pousse au crime et où les témoins ont la vie courte.



Lorsque l'on commença à s'intéresser à ces mêmes constructions, beaucoup d'entre elles avaient été utilisées comme fondations pour les nouvelles habitations, les immeubles dont quelques étages dépassaient du sol avaient été réutilisés tels quels, les étages enfouis sous terre servant de cave. Aussi, les autorités du Stallite commencèrent à recenser les passages connus permettant d'atteindre ces parties intactes de constructions datant de l'Avant dans le but avoué d'en exploiter les trésors.

Si les passages les plus visibles furent réquisitionnés, un grand nombre d'entre eux faisant partie intégrante de bâtiments privés furent laissés de côté, autant par ignorance que pour éviter la confrontation avec les riches propriétaires. Ces galeries permettaient en effet de rejoindre des poches d'air, épargnées par la chute de la météorite, et conduisant tout droit à des reliques de l'Avant : des habitations en parfait état de conservation, des véhicules, des livres... Un véritable trésor.

Lorsque les antéquaires commencèrent à affluer à Drön, nombre de pillages eurent lieu, enrichissant considérablement certains hommes sans scrupule. Ces actes eurent pour conséquence la création d'une licence d'exploitation permettant de ramener un poids défini d'objets de ces explorations souterraines, ce poids variant en fonction du prix de la licence. Ce système a l'avantage de réserver au seul Stallite l'usage des carcasses trouvées, le poids de ces dernières étant conséquent.

Les portes de l'Avant, comme elles furent surnommées, furent presque toutes scellées laissant seulement quelques entrées au-dessus desquelles furent construites des tours, gardées jour et nuit par les gardiens du feu.

Explorer ces souterrains est loin d'être une sinécure. Les tunnels permettant de joindre deux bâtiments enfouis sont tortueux et construits dans une terre meuble qui ne demande qu'à s'effondrer malgré les piliers de soutien mis en place. Ensuite, découvrir quelque chose de réellement utile est rare : des centaines d'expéditions ont totalement vidé les premières salles et les dernières en date grouillent de serpents, ce qui ne facilite pas la recherche.

3.7 — LE QUARTIER DE LA POUDRIÈRE

« Salut Gamin ! Bienvenue à l'Arsenal ! Allez, pose tes affaires et viens faire un tour. Tu vois la grosse baraque noircie ? C'est là que crèchent les dingues. Enfin, je veux dire les inventeurs. Là-bas, sur ta gauche, tu as le terrain d'entraînement. Inutile de faire la grimace, tu y passeras de toute façon. Tu es un homme, oui ou non ? Ha, j'ai eu peur. On n'aime pas trop les gonzesses, ici. Derrière toi, c'est l'Arsenal, là où tu vas passer le plus clair de ton temps. À droite, c'est le bâtiment des gradés, avec la tour qui surveille le flanc Est du stallite. Tu risques d'y user souvent tes semelles. Bon, va te préparer, il y a rassemblement des troupes dans dix minutes »

Un vieux gardien du feu à une jeune recrue

Le Quartier de la Poudrière, accolé à la muraille est du Stallite, est le seul à être entièrement séparé des autres quartiers par une muraille d'environ cinq mètres de haut. Ce quartier est le fief des gardiens du feu, le centre névralgique de la défense Drönienne. En son sein se trouvent l'Arsenal, la caserne des gardiens du feu, le terrain d'entraînement, le centre de recherches de Drön et son haut fourneau.

Les gardiens du feu issus de ce quartier passent pour être particulièrement orgueilleux. Et plus efficaces aussi. Bien armés, surentraînés, les soldats de la Poudrière forment des troupes de choc. Ces différences d'équipement et de mentalité conduisent souvent à des frictions avec les gardiens du feu en poste dans d'autres quartiers.

L'ARSENAL

Mesurant plus de cent mètres de long pour dix mètres de haut, l'Arsenal est l'un des bâtiments les plus imposants de Drön. Étudié pour pouvoir soutenir un siège, il dispose de défenses impressionnantes. Sur le toit, se trouvent des dizaines

LE CHAR À VAPEUR

Il s'agit d'un landeur modifié pour l'occasion : au véhicule traditionnel ont été ajoutés un canon de 80 mm et un grand nombre de plaques de blindages, transformant le véhicule en coffre fort. De plus, sa chaudière a été remplacée par un moteur à explosion, plus difficile à alimenter mais nettement plus efficace.

Caractéristiques :

Blindage : *Lourd*

Châssis : *Moyen*

Mode de déplacement : *Roues*

Chaudière : *Moteur à explosion*

Armement : *Canon à vapeur*

Autres éléments : *Éclairage (niveau 2), sangles, ressorts.*

de lance-flammes alimentés par une grande cuve, et des gardiens du feu en exosquelettes parcourent inlassablement ses chemins de rondes, les armes à la main. Le bâtiment en lui-même, fait de pierres, est dépourvu de fenêtres. La lumière pénètre en fait par des lucarnes aménagées dans le toit. En face de l'Arsenal, une pompe reliée à un puits et terminée par un long tuyau permet d'éviter les incendies.

À l'intérieur de l'Arsenal, des dizaines de rangées d'armes attendent d'être utilisées. Pour la plupart assez classiques, on trouve tout de même quelques inventions typiquement Dröniennes, comme le lance-flammes, le lance-explosifs ou le char à vapeur. À côté de ces armes, on trouve également toutes sortes d'objets étranges venant des quatre coins de Sombre-Terre (presque toutes les armes, armures ou autres objets s'y rapportant du supplément Artefacts peuvent être trouvées dans l'Arsenal).

Au fond de l'Arsenal gisent les réserves de carburant et d'explosifs : des dizaines de barils de poudre et autant de fûts de pétroles sont rangés et séparés du reste du bâtiment par un épais mur de pierre.

LE LANCE-EXPLOSIFS

Cette arme ressemble beaucoup à un lance-grenades en beaucoup plus massif.

Le Lance-explosifs est un canon de 120 mm de diamètre permettant de projeter en l'air une boule d'explosif équipée d'une mèche.

Tenu en position oblique par trois pieds, le lance-explosifs est équipé d'un moteur à vapeur qui maintient sous pression le piston déclenchant le tir. Les munitions sont disposées dans le canon par le biais d'une trappe à la base du fut, permettant d'allumer la mèche juste avant le tir.

Très efficace lorsqu'il fonctionne, le lance-explosifs souffre cependant d'un gros défaut : la mèche a souvent tendance à s'éteindre au moment de refermer la trappe.

Les caractéristiques techniques du lance-explosifs sont les suivantes :

Caractéristiques :

Dommages *+7*

Portée : *20/40/100*
Aide d'effet : *10 mètres*

Remarque : *si moins de trois succès ont été obtenus au jet d'Arts Martiaux + Lance-explosifs, la mèche s'est malencontreusement éteinte.*

Là encore, la porte de la Sainte Barbe est gardée par 5 gardiens du feu en exosquelettes pneumatiques.

LE TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT

Ce terrain possède tous les équipements standards permettant l'entraînement des soldats : parcours du combattant, terrain de gymnastique, place d'arme. En plus de tout cela, on trouve une zone délimitée par des barbelés sur plusieurs mètres de hauteur, servant à l'apprentissage des



nouvelles technologies. Derrière les barbelés, on peut voir des gardiens s'initier au fonctionnement et à l'utilisation des exosquelettes pneumatiques et à vapeur sous l'œil d'un Flambeau instructeur. Un peu plus loin, de jeunes recrues s'entraînent au lancer de grenades incendiaires. Enfin, au fond, on peut observer les premiers essais d'un mortier à charge inerte.

Toutes les escouades de gardiens du feu de la Poudrière qui sillonnent les rues de Drön sont passées sur ce terrain et sont donc susceptibles de recevoir n'importe quel équipement adéquat.

LE CENTRE DE RECHERCHES

C'est dans ce centre que se déroulent toutes les expériences dangereuses ou pouvant nuire à la population. Les ingénieurs travaillant dans le centre sont considérés comme faisant partie des gardiens du feu, ce qui les soumet à la hiérarchie de cette caste. Si la plupart d'entre eux peuvent aller où bon leur semble, certains savent qu'ils sont consignés dans le quartier de la Poudrière jusqu'à la fin de leur vie : s'ils venaient à être capturés, leur savoir pourrait servir d'arme contre le stallite, ce que les gardiens du feu veulent éviter à tout prix.

Les inventions des ingénieurs de la Poudrière sont pour la plupart des armes de guerre bien qu'aucun domaine d'application ne soit a priori écarté.

LE HAUT FOURNEAU

Accolé au centre de recherche, une forge de plusieurs mètres de haut fonctionne à plein régime. À toute heure du jour ou de la nuit, la température de cette zone approche facilement les 50 °C. Des hommes noirs de suie charrient les tonnes de charbon indispensable à son fonctionnement, fondre l'acier permettant la construction des pièces mécaniques des armes et des véhicules.

3.8 — LE QUARTIER DE L'ONDE

Le quartier de l'Onde est le refuge de tous les nourrisseurs et dresseurs de Drön. Protégés par de vastes serres, ils n'ont pas à subir les fumées toxiques issues du Quartier de la Poudrière ni à supporter la vue du Dédale.

L'activité du Quartier de l'Onde se trouve séparée entre trois domaines : l'élevage et la pêche, l'agriculture sous serres et l'entretien des pompes et autres mécanismes utilisant l'eau du lac pour créer de la vapeur.

Ce quartier voit également deux grands courants de pensée se heurter : d'une part, les nourrisseurs qui suivent la Voie de l'homme et ses progrès, chargés de l'entretien des pompes, et d'autre part les adeptes de Gaïa, qui se cantonnent à des activités plus classiques, comme éleveurs ou guérisseurs.

LA SERRE

Constituée de grandes plaques verres soudées entre elles, la serre accueille toutes les plantations nécessaires à la survie du stallite. Des centaines de plants de Rueg de toutes sortes se partagent la Serre, depuis le rueg classique jusqu'au rueg grimpant, en passant par le rueg à pipe (un tabac de qualité assez faible mais très bon marché). On y trouve également quelques plantes un peu plus exotiques, comme du papyrus, importé de Nâh.

La serre s'est peu à peu agrandie pour subvenir aux besoins de la population sans cesse croissante du stallite. Après avoir atteint les limites du Dédale, il fallut trouver un moyen d'augmenter encore l'espace de la Serre. En coopération avec les bâtisseurs, les nourrisseurs de la Serre ont fait construire des bâtiments sous la surface du lac de Drön.

POUR LE MJ : LE QUARTIER DE LA POUDRIÈRE

SECRETS

LES ÉCREVISSES MUTANTES

En 2047 un scandale défraya la chronique : une entreprise spécialisée dans le retraitement de déchets nucléaires avait enterré plusieurs tonnes de produits hautement radioactifs sous une dalle de béton en bordure du lac d'Annecy. Vu la dangerosité des déchets en question, personne ne souhaitait les déplacer et la procédure judiciaire entamée l'année suivante ne devait pas aboutir pour cause d'Apocalypse.

Au moment du cataclysme, une faille s'ouvrit sous la dalle, et le lac se vida en partie dans cette faille, réduisant la surface du lac de moitié.

Après plus de deux siècles, les écrevisses sont apparues : seule espèce à avoir survécu dans les eaux radioactives, elles avaient peu à peu muté jusqu'à acquérir l'étrange capacité de se nourrir des émanations des déchets, rendant peu à peu le lac viable.

Même si les écrevisses peuvent être trouvées un peu partout dans le lac, les trois quarts d'entre elles sont agglutinés autour de la faille, accumulant les radiations dans les filaments qui prolongent leurs pattes pour ensuite les synthétiser. Si les écrevisses trouvées par les Dröniens sont plutôt petites, certaines ont si bien accumulé les radiations qu'elles mesurent plus d'un mètre de long.

La découverte de la source de nourriture des écrevisses permettrait aux Sombre-Terriens de réussir là où les hommes du XXI siècle ont échoué : éliminer la menace liée aux déchets nucléaires.

INSPI SCENAR

À LA PÊCHE AUX ÉCREVISSES

Pour pêcher les écrevisses blanches, les nourrisseurs envoient habituellement quelques hommes équipés d'écarpes (une sorte de scaphandre, décrit dans le supplément Artefacts, p. 44). Munis de grands paniers métalliques, ils recueillent en moyenne une quarantaine d'écrevisses par plongée.

Il y a quelques jours, un plongeur s'est aventuré *un peu trop loin et a fini par découvrir la* faille. Malheureusement, la vision de milliers d'écrevisses énormes et hideuses, ajoutée à une certaine claustrophobie, l'a fait basculer dans la folie et les hommes chargés de la pompe ont eu un mal fou à le remonter.

Un nourrisseur appelé à son chevet constata qu'un mal étrange s'était emparé du plongeur et que de profondes brûlures couvraient son corps. Après avoir déliré quelques heures, l'homme sombra dans un coma profond et mourut.

Le nourrisseur responsable du quartier devant l'assemblée est très inquiet. Le plongeur portait tous les symptômes de la « maladie invisible », celle qu'on contracte en général dans les mortezones. Le lac cacherait-il des shankréatures ? Pour le savoir, il va engager de nouveaux plongeurs, extérieurs à Drön cette fois-ci, qu'il enverra ramasser de nouvelles écrevisses.

Avec un peu de chance, l'un d'entre eux survivra pour rapporter ce qu'il a vu. À votre avis, quels sont les personnages qui se trouveront dans le besoin au moment où le nourrisseur recherchera ses plongeurs ?

L'ARBRE DE VIE DE DRÖN

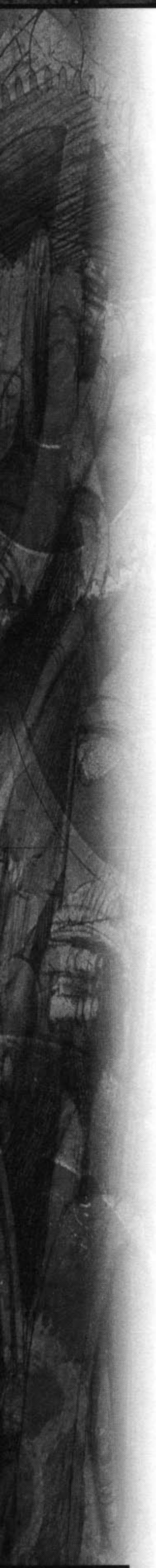
Bruhnal est un émissaire de la réaction Gaïa, l'un des porteurs d'une bouture de l'Arbre de Vie originel. Le fort esprit de corps qui règne parmi les nourrisseurs a favorisé le choix de ce stallite comme lieu d'implantation d'un nouvel Arbre de Vie.

Mais le choix de l'emplacement exact s'avère délicat : les Serres apparaissent comme un lieu idéal, mais l'Arbre serait à la vue de tout le monde ; le Dédale serait excellent du point de vue sécurité, mais l'environnement est trop dégradé…

Bruhnal parcourt le Stallite dans ses moindres recoins, conscient de l'urgence de la situation. Dans quelque temps, la bouture commencera à se développer quel que soit son environnement.

Pour l'heure, elle est gardée par un vieux nourrisseur, malheureusement sénile. Il croit, en effet, que l'Arbre n'est qu'une plante ornementale. En l'absence de Bruhnal, il va donc la vendre aux personnages en échange d'une pinte d'alcool dans l'auberge du coin.

Et voilà nos personnages détenteurs de l'une *des merveilles de Sombre Terre, sans le savoir…* du moins jusqu'à ce qu'un membre du Konkal, puis un initié, se mette en quête de racheter ladite plante…



LES BULLES DE DRÖN

Les bâtiments en question sont constitués de bulles d'un verre épais et constellé de petites bulles d'air (les bâtisseurs ont en effet remarqué que ces bulles d'air prises dans le verre semblaient accroître la solidité de l'ensemble). D'un diamètre approximatif de 3 mètres, les bulles sont implantées dans le fond du lac et sont reliées entre elles par des tubes de cuivre de 90 cm de diamètre, fermés par des sas.

Le lac, assez peu profond (entre dix et quinze mètres de profondeur) ressemble à un ciel étoilé. De loin en loin, on distingue des lueurs sous-marines qui se déplacent, comme autant de feux follets.

Jusqu'à présent, huit bulles ont été construites et sont utilisées à la fois comme champignonnières et comme lieu d'élevage des harmonies (grands papillons multicolores dont les ailes sont utilisées comme parchemins, voir le supplément Artefacts).

LES ÉCREVISSES BLANCHES

Lorsque les premiers habitants de Drön commencèrent à s'intéresser au lac, ils repérèrent vite de petites créatures phosphorescentes qui semblaient tapisser le fond du lac. Au bout de quelques années, on construisit les premières bulles de Drön, utilisant pour cela la célèbre bulle de Gerchwinder. Au cours de la construction, quelques-unes de ces petites écrevisses blanches furent capturées à des fins d'étude. Les écrevisses font une dizaine de centimètres de long pour trois centimètres de large. Elles possèdent trois paires de longues pattes recouvertes de longs filaments blancs et leurs pinces se sont atrophiées pour devenir deux pattes à peine plus courtes que les autres.

Si leurs capacités lumineuses deviennent quasi-nulles lorsqu'on les sort de leur élément, elles peuvent en revanche survivre quelque temps en captivité en émettant une forte lumière blanche. Au bout d'une quinzaine de jours, les écrevisses meurent et s'éteignent sans que personne n'ait encore réussi à comprendre de quoi elles pouvaient bien se nourrir. Toutes les tentatives visant à leur donner à manger divers insectes ou petits batraciens ont échoué. De plus, les écrevisses n'ont pas d'orifice apparent réservé à la prise de nourriture, ce qui laisse les nourrisseurs perplexes.

Les écrevisses sont donc prélevées avec parcimonie tant qu'il n'existe pas de possibilité d'élevage. Leur utilisation se résume d'une part à l'éclairage public (la Grand Place est éclairée par un pylône surmonté d'un bocal d'un mètre de diamètre contenant une quarantaine de ces petits crustacés) et d'autre part, à l'alimentation. L'écrevisse blanche de Drön est un met très recherché pour sa finesse et ses qualités nutritives, quelques auberges bourgeoises proposant des menus à 200 Lux le « duo d'écrevisses de Drön dans leur sauce ». À noter que manger un jour une de ces écrevisses est à la portée de tout le monde : les écrevisses mortes dans leurs bocaux d'éclairage sont ensuite bouillies et mélangées à la soupe populaire (il faut juste espérer que les écrevisses n'aient pas mariné trop longtemps avant d'être bouillies).

LES POMPES À VAPEUR

Rouage essentiel des infrastructures Dröniennes, les pompes à vapeur alimentent la plupart des bâtiments publics et notamment les serres pour lesquelles elles assurent une température constante. Ces pompes sont de gros blocs de 4 mètres sur trois desquels partent des dizaines de tubes d'acier qui se séparent dans toutes les directions, traversant tous les quartiers du Stallite. Comme toutes les infrastructures importantes, ces pompes sont surveillées jour et nuit. Leurs inventeurs ont calculé qu'il suffirait qu'elles tombent en panne pendant trois jours pour que toutes les récoltes soient perdues. Autant dire que les nourrisseurs veillent au grain.

Le ronronnement sourd des pompes et les bancs de brume qui s'en échappent donnent au quartier un aspect feutré et mystérieux. L'air y est chaud et la visibilité réduite par la vapeur. Le quartier de l'Onde n'échappe pas aux rendez-vous crapuleux, et une promenade prolongée dans le périmètre des pompes à vapeur attire immanquablement l'attention de vendeurs peu scrupuleux, qui proposent toutes sortes de produits exotiques, profitant des bancs de brume pour disparaître aussi rapidement qu'ils sont apparus.

CHAPITRE 4

SCÉNARIOS

DARK EARTH II
LA VAPEUR

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe de personnages n'ayant pas encore rejoint une compagnie de marcheurs. Le scénario se compose de deux parties distinctes et il vous sera parfaitement possible d'intégrer des aventures de votre cru entre ces deux parties. La première partie est tout particulièrement destinée à vous permettre de développer des liens forts entre vos personnages et les principaux autres protagonistes de cette aventure, ceci afin de rendre plus oppressante le second acte, au cours duquel se dénouera le drame véritable.

Katia Zell, la marcheuse triste.



PROLOGUE

Des toiles partout, je te dis ! Tu sais, p'tit gars, des araignées ça court pas les rues dans l'Obscur, alors quand tu découvres des amas de toiles au détour d'une ruine, il vaut mieux se méfier et se préparer à devoir se débarrasser de sacrées bestioles. T'imagines à quoi elles peuvent bien ressembler ces araignées qui vivent dans le domaine du Shankr et qui se nourrissent de trucs qui feraient vomir un terreux ?

Enfin, comme j'te disais, des toiles, y en avait partout sur c'te saleté d'engin. Mais le plus terrible, c'est qu'on a pas trouvé une seule araignée. À croire que ce truc, il avait poussé là tout seul…

Maintenant que j'y pense, on aurait p'têt bien dû faire plus attention, mais bon, tu sais ce que c'est p'tit, on avait des trésors à portée de main et rien n'aurait pu nous permettre de deviner ce qui allait advenir.

Ouaip, si j'avais su, j'aurais jamais mis les pieds dans c'te fichu endroit. Tout droit dans la tanière de la bête, qu'on a foutu les pieds. Il fallait bien s'attendre à ce que certains finissent par en payer le prix…

LES ARPENTEURS GRIS

Vos personnages résident depuis quelque temps à Okhaen. Cité de tous les projets, de toutes les opportunités, nul autre stallite ne semble plus à même de permettre à un groupe de marcheurs habiles et ambitieux d'entrer dans la légende. C'est ici que se concentrent actuellement les plus grands chercheurs, les plus habiles fouineurs, les marcheurs les plus renommés. Le cimetière d'épaves est si vaste qu'il semble possible de trouver de la place pour chacun, et c'est ainsi que pas une journée ne se passe sans que des nouveaux objets de l'Avant ne soient découverts.

C'est donc au cœur de ce maelström, de cette ville en pleine agitation, que les personnages ont temporairement trouvé refuge. Et c'est ainsi que, par une belle et chaude journée, ils vont être contactés par maître Ismaïl Kunderos.

PREMIER CONTACT

Que vos personnages soient en ville en quête d'un objet (carte, relique de l'Avant…) ou d'une personne bien précise, ils sont abordés par un homme de petite taille, ventripotent et dégarni, dénommé Ismaïl Kunderos.

C'est ainsi qu'alors qu'ils se trouvent réunis autour d'une succulente soupe dont la recette est soigneusement tenue secrète par l'aubergiste (et mieux vaut qu'il en soit ainsi pour les estomacs délicats), un homme vient se présenter à eux.

« Nobles marcheurs je suis honoré que la lumière du stallite nous offre l'occasion de nous rencontrer. Je me nomme Ismaïl Kunderos et je suis le créateur de la modeste compagnie des Arpenteurs gris. Vous n'en avez d'ailleurs certainement pas entendu parler car nous ne sommes que six et nul exploit grandiose n'est venu marquer l'histoire de notre petit groupe.

Cependant, j'ai bien envie que les choses changent et c'est pourquoi je m'adresse à vous aujourd'hui. Mais, puis-je m'asseoir pour continuer ?

Voici quelque temps, déjà, je suis parvenu à me procurer une vieille carte détaillant des ruines de l'Avant située à quelques jours de marche du stallite d'Okhaen. Ma petite troupe a désormais l'expérience nécessaire pour affronter les dangers d'une telle expédition, mais je ne serais pas un bon chef de compagnie si je n'avais pas pris pour habitude de m'entourer de précautions avant d'aller affronter l'Obscur. Je sais que ce voyage sera dangereux, et certains récits de marcheurs me laissent à penser qu'une terrible shankréature aurait élu domicile dans les ruines. C'est pourquoi, je souhaiterais que vous acceptiez de vous associer à mon expédition.

J'ai eu l'occasion de me renseigner et nombreux sont les hommes qui m'ont vanté votre loyauté et votre honnêteté. Si vous désirez incorporer la compagnie, c'est avec le plus grand des plaisirs que je vous y accueillerais. D'un autre côté, si vous désirez conserver votre indépendance, je ne vois aucun problème à ce que cette expédition soit menée sous la houlette de nos deux groupes. Après tout, si les marcheurs sont incapables de prouver que l'union fait la force, qui d'autre le pourra ? »



Sur ce, il prend congé des personnages tout en leur indiquant l'auberge où il est descendu ainsi que ses compagnons. Libre désormais aux personnages de discuter de sa proposition, sachant que, quand l'aventure frappe à la porte des marcheurs, ils se doivent généralement de l'accueillir.

AVANT L'OBSCUR

Si les personnages décident de répondre à l'invitation de maître Ismaïl Kunderos, ils auront alors l'occasion de lier connaissance avec les autres membres de la compagnie des arpenteurs gris : Giusa le borgne, un sombre-fils, Katia Zell, une jeune femme belle et triste, Saphron Melmorne, un puissant combattant, Dorian Eliak, un homme séduisant et sympathique et Saphia Ulimia, qui est déjà une gloire parmi les autres marcheurs. (Pour plus de précisions, reportez-vous à la fin du scénario, au chapitre consacré aux différents protagonistes de cette aventure).

L'accueil sera cordial et rapidement, les deux groupes devraient parvenir à sympathiser autour de nombreux verres d'alcool, au son d'autant de récits de voyages. Cette première soirée sera l'occasion de découvrir des compagnons agréables et expérimentés, bien plus intéressés par le plaisir de découvrir des trésors de l'Avant que par l'envie de les monnayer. Il apparaîtra ainsi rapidement que la compagnie des Arpenteurs gris correspond parfaitement à l'idéal qui mena à la création des premiers groupes de marcheurs. Ses membres sont des esprits libres et aventureux et certainement pas de vulgaires pilleurs de ruines.

C'est ensemble que les personnages pourront aller faire leurs emplettes en ville le lendemain matin, afin de se préparer au mieux pour le voyage. Libre à vous de décider que maître Ismaïl leur fournit quelques biens précieux ou quelques lux afin de pouvoir s'équiper plus efficacement. Libre à vous également de leur donner accès à l'équipement que vous désirez. Souvenez-vous qu'Okhaen est une ville particulièrement influencée par les marcheurs et que de ce fait, quantité d'échoppes peuvent y être trouvées, et quantité d'objets actuels ou de l'Avant peuvent y être présentés.

SOUS LE SOMBRE VOILE

Dès que les personnages feront savoir qu'ils sont prêts à partir, le petit groupe quittera donc la sécurité et la clarté du stallite pour s'enfoncer au cœur de l'Obscur. Les ruines indiquées sur la carte d'Ismaïl se trouvent à une dizaine de jours de marche au Nord-Est du stallite.

Giusa guide un petit char tiré par des cerfs-volants de grande taille. Heureusement, aux alentours d'Okhaen, les vents sont forts et réguliers et seules quelques rares haltes seront imposées lorsque les cerfs-volants seront incapables de tirer leur chargement.

La première journée de marche se déroulera sans le moindre problème. La progression est plutôt aisée, le sol restant ferme et plat. Ce sera l'occasion pour les personnages de vraiment commencer à s'intégrer au groupe des Arpenteurs gris. Les pisteurs pourront ainsi accompagner Dorian afin de vérifier que la route est praticable pour le chariot de Giusa, les combattants pourront patrouiller en compagnie de Saphron, les érudits pourront discuter avec Ismaïl… À vous de voir si vous mettez en scène un bourbier.

Au terme de cette première journée, le groupe finira par monter le camp afin de se reposer. Encore une fois, profitez de ces premiers instants pour permettre à vos personnages de continuer à sympathiser avec les membres de la compagnie. Profitez-en aussi pour faire comprendre le niveau d'expérience de la compagnie des Arpenteurs gris. Chacun de ses membres est le survivant de dizaines d'expédition dans l'Obscur et ils savent tous agir avec efficacité, précision et rapidité. C'est la mise en œuvre d'une machine bien huilée qui se fait sous les yeux des personnages. De plus, si vos personnages sont débutants, c'est le moment idéal pour leur dévoiler un certain nombre de techniques de survie dans l'Obscur sans avoir à leur asséner un cours magistral derrière la tête avant le début de l'aventure. Voici quelques idées destinées à renforcer la cohésion du groupe durant le début de la traversée :

• Giusa est proprement passionné par tout ce qui touche à la mécanique. De son chariot il pourra sortir différents objets qu'il a fabriqués au long de ses voyages. Il est notamment particulièrement doué lorsqu'il s'agit de fabriquer des sortes de petites horloges mécaniques. Un personnage doté de quelques talents techniques devrait rapidement pouvoir sympathiser avec lui.

• Autour du feu de camp, Ismaïl commencera à raconter quelques légendes de l'Obscur puis, chacun son tour, les autres membres de la compagnie narreront une histoire qui leur est arrivée. Il ne restera alors plus à vos personnages qu'à en faire de même.

• En fréquentant Katia, il sera rapidement possible de se rendre compte de l'étrange aura de tristesse qui semble émaner d'elle. Cette aura est d'ailleurs si palpable que les personnages l'entourant ne pourront s'empêcher de devenir à leur tour tristes et mélancoliques. Cela ressemble presque à une maladie. Un personnage sera-t-il assez endurant et dévoué pour supporter une telle chose et tenter de devenir le premier à comprendre réellement qui est Katia ?

Contre toute attente la première nuit se déroulera sans le moindre problème.

LES MARAIS DE JADE

C'est au début de la deuxième journée de marche que le petit groupe finira par arriver en vue des marais de Jade. Il s'agit d'une étonnante étendue d'un vert scintillant. Ces lieux semblent briller au milieu de l'Obscur, ce qui n'a rien de rassurant pour des marcheurs expérimentés. Dorian et les pisteurs du groupe devront ainsi travailler à trouver un chemin praticable pour le chariot à travers les hautes herbes de rueg, les étendues d'eau croupie, et les amas d'arbres squelettiques. Bien évidemment, ces marais recèlent toutes les pires immondices que l'on peut s'attendre à trouver en de tels lieux.

La traversée durera sept jours et sept nuits. C'est pour vous l'occasion de continuer à resserrer les liens au sein du groupe. La progression sera difficile et dangereuse et, à nouveau, les Arpenteurs sauront faire preuve de leur grand professionnalisme.

Voici donc quelques épreuves par lesquelles le petit groupe aura à passer :

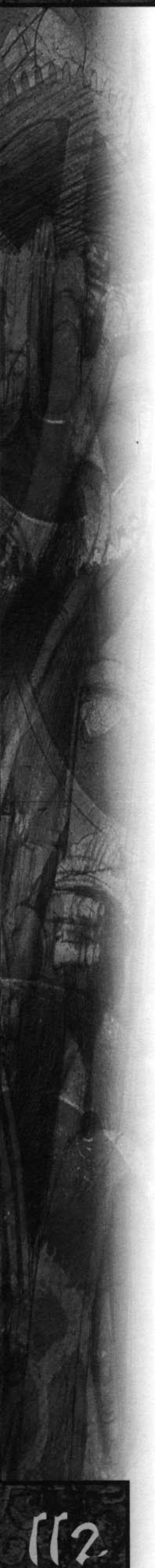
• Au détour d'un passage empli d'eau puante, les pisteurs peuvent assister à un violent combat opposant deux brouilles (livre de règles p. 226). Ces deux amas brumeux et malsains tournent l'un autour de l'autre et s'attaquent en accompagnant chaque mouvement d'immondes bruits de succion. Rapidement, l'un des deux faiblira et sera phagocyté par son adversaire qui s'intéressera alors à d'éventuels observateurs. Il ne restera alors plus aux personnages qu'à courir... Reste à savoir s'ils ramèneront la chose vers le reste du groupe où s'ils tenteront de l'éloigner et de la semer au cœur du marais... Au risque alors de s'y perdre.

• La petite compagnie va devoir traverser la zone de chasse d'une petite famille de crocodiles. Ces créatures de couleur vert émeraude se dissimulent parfaitement dans la végétation du marécage. Aux personnages de prouver leurs talents de combattants. Une telle scène de combat est aussi parfaite pour souder des amitiés en offrant à un membre des Arpenteurs gris l'occasion de sauver la vie d'un personnage, ou inversement.

• Par endroit apparaissent d'impressionnantes explosions lumineuses. Elles sont la trace de l'existence d'une plante rare et utile nommée le Corandre. Il s'agit d'une plante qui s'épanouit une vingtaine de centimètres sous la surface d'une terre meuble et humide, et s'étend en une ramification d'une dizaine de bulbes mesurant quinze à vingt centimètres de diamètre. Ce sont ces bulbes qui, lorsqu'ils mûrissent, explosent et projettent au-dessus du sol de minuscules graines qui permettront au corandre de continuer à pousser. Si les bulbes sont prélevés et séchés avant explosion, ils forment alors d'excellentes grenades incendiaires (Dommages +3, aire d'effet 2 mètres).

• Au détour d'une partie particulièrement impraticable, Saphron est happé par une partie semblable à des sables mouvants. Malheureusement, au moment où cela se déroule, il est un peu éloigné du reste du groupe en compagnie de l'un des personnages. Ce dernier devra savoir agir seul et





rapidement s'il veut sauver le combattant (voir la description du bourbier des sables mouvants, pp. 221-222 de Dark Earth seconde édition).

Pensez aussi à décrire l'ambiance particulièrement désagréable du marais. L'humidité et la chaleur ambiantes, les vêtements qui viennent coller à la peau et qui gênent les mouvements, la fine pellicule de pollen vert brillant qui vient se déposer sur les marcheurs et qui donnent à l'endroit cette teinte uniforme si peu naturelle, les odeurs fortes et désagréables de la végétation en décomposition... En bref, faites tout pour saturer leurs différents sens.

Bien évidemment, se reposer en un tel endroit n'a absolument rien d'une partie de plaisir, et je vous laisse le soin d'amuser vos personnages de quelques péripéties nocturnes.

LA PLAINE DES PIERRES BRISÉES

À la sortie du marais, une grande étendue plane s'offre à la vue du groupe. Il s'agit d'une longue plaine recouverte de roches aux arêtes aiguës et tranchantes. La progression n'y sera pas plus facile que dans le marais, car le moindre faux pas peut y être fatal. Certaines pierres y sont aussi tranchantes que des lames de rasoirs, et le chariot de Giusa doit avancer au pas pour éviter de se fracasser contre les roches. D'un autre côté, les animaux de grande taille évitent cet endroit car il leur est impossible d'y courir sans s'y casser - ou s'y trancher - les pattes. En revanche une multitude d'insectes plus ou moins venimeux, ainsi que quelques serpents et de nombreux lézards en ont fait leur zone de chasse de prédilection.

Comme toujours, les problèmes liés à la progression ne sont là que pour renforcer la cohésion du groupe :

• Un violent coup de vent rabat les cerfs-volants contre le sol. Il sera nécessaire de faire une longue halte pour que Giusa puisse réparer (à moins que des personnages n'aient aussi des talents de couturiers, jet de Technique + Bois, SR 3).

• Curieusement, ni les serpents ni les insectes ne s'approchent de Katia. Du coup, dormir à côté d'elle permet d'éviter de se réveiller en compagnie de ces charmantes petites bêtes. Bien sûr, il faut être prêt à faire des rêves d'une tristesse à mourir...

• Dorian est obligé de s'éloigner de plus en plus du reste de la compagnie pour pouvoir anticiper au plus tôt le meilleur chemin. De ce fait, s'il devait, ainsi que d'autres pisteurs, être attaqué par d'immondes rapaces volants aux becs et aux serres acérés, il ne pourrait compter que sur lui-même pour se défendre.

C'est finalement après trois jours de traversée de cette mer de pierres que la petite troupe de marcheurs finira par arriver en vue d'un amoncellement de vieilles ruines recouvertes d'une épaisse couche de terre et de cendres.

L'ANTRE DU TISSEUR

Une fois le campement installé, Ismaïl commencera à chercher les ruines indiquées par son plan. Ce n'est qu'après plusieurs heures de fouilles qu'il finira par mettre à jour un sas métallique permettant d'accéder à un escalier s'enfonçant profondément sous terre.

Libre au groupe de décider de laisser des gardes protéger le campement, ou plutôt de dissimuler le chariot et de tous descendre au cœur des ruines.

Après plus d'une trentaine de mètres de descente, les personnages finissent par arriver dans une petite salle ouvrant sur quatre couloirs. L'exploration de la vingtaine de salles s'organisant autour de ce puits d'accès prendra quelques heures. Maître Ismaïl Kunderos est le plus heureux des hommes : il est en effet possible de trouver de nombreux ouvrages et revues de l'Avant, ainsi que divers objets étranges et au fonctionnement incompréhensible.

Finalement, il sera aussi possible de deviner qu'un autre groupe de marcheurs a dû parvenir en ces lieux. C'est ainsi que le groupe finira par découvrir le cadavre d'un marcheur devant un nouveau sas métallique. L'examen du corps desséché permettra de deviner que ce marcheur est probablement mort des suites d'un profond coup de couteau

dans l'abdomen (l'entaille est encore visible dans la chair parcheminée). Dater le décès est impossible. Quant au sas, il s'ouvrira avec quelques difficultés et permettra d'accéder à une imposante bibliothèque, le véritable trésor des lieux. De nombreuses toiles d'araignées s'étendent dans toute la pièce, mais il sera impossible de trouver la moindre trace d'araignée... Probablement sont-elles mortes de faim lorsque la pièce a été hermétiquement fermée par le sas ? Il sera aussi possible de découvrir quatre cadavres desséchés (d'anciens marcheurs) ainsi que cinq squelettes encore plus anciens. Tous ces cadavres sont affligés du même stigmate : leur calotte crânienne a été découpée ou fracassée afin, vraisemblablement, de permettre le retrait du cerveau. En dehors de cette présence macabre, rien ne menace les personnages en ce lieu.

C'est ici, au cœur de cet ancien abri anti-atomique, que réside le voleur d'esprit. Cette toile, que les personnages vont négligemment retirer des ouvrages qu'ils consultent, n'est autre que la créature elle-même. Et nombreux seront les fins vers transparents qui parviendront à s'attacher aux vêtements avant de pouvoir entrer dans le corps de leurs victimes la nuit venue. Un groupe de marcheurs a déjà été victime du voleur d'esprit. Après avoir massacré ses compagnons, le dernier de ces marcheurs est parvenu à reprendre le contrôle de son esprit suffisamment longtemps pour refermer le sas et mettre fin à ses jours. Mais il n'a pu se forcer à détruire la créature. Il est bien dommage qu'il n'ait pas su écrire, peut-être aurait-il alors pu prévenir les nouveaux arrivants du danger existant...

Ismaïl passera alors son temps à tenter de trier rapidement les ouvrages les plus intéressants. Les personnages pourront aussi y découvrir maints trésors (selon votre bon vouloir) ainsi que des indications concernant l'emplacement d'autres ruines potentiellement intéressantes.

Cependant, les réserves du groupe ne sont pas inépuisables et il faudra finalement faire un choix quant aux livres et objets à ramener, le chariot de Giusa ne pouvant pas porter toute la bibliothèque. C'est ainsi que notre petite compagnie devra franchir en sens inverse les obstacles rencontrés à l'allée, mais portés par le bonheur de transporter avec eux un véritable trésor.

C'est lors de la première nuit que les vers pénétreront dans le corps de tous ceux qui sont entrés dans la bibliothèque...

LE RETOUR DES HÉROS

C'est donc presque un mois après leur départ que la petite troupe refait une entrée fracassante à Okhaen. L'annonce des trésors ramenés par la compagnie va vite faire le tour de tous les érudits vivant dans la cité. Comme une traînée de poudre, les personnages vont vite pouvoir comprendre ce que signifie devenir célèbre et adulé.

LES PORTEURS DE SAVOIR

Maître Ismaïl Kunderos organisera donc rapidement la vente d'une partie des précieux ouvrages ramenés des ruines. L'homme est cependant un aventurier, avant d'être un marchand, et il est probable que des personnages quelque peu vénaux soient déçus du faible montant contre lequel il accepte de s'en débarrasser. Il pourra alors expliquer qu'il a un certain nombre d'amis qui sont influencés par la voie de l'homme et que, se sentant redevable envers eux, il ne peut et ne veut profiter de leur soif de connaissance.

Attention, ce passage peut déterminer la future réputation de vos personnages. En effet, ils reviennent en ville après une expédition des plus fructueuses. Rapidement le récit de leur exploit se répandra de taverne en taverne, de marcheurs en marcheurs et, qui sait, de stallite en stallite. Si les personnages expriment leur désir de s'occuper eux-mêmes de la vente des ouvrages, Ismaïl les laissera faire. Mais dans ce cas, ils pourront soit se faire d'excellents amis parmi les plus ardents défenseurs de la voie de l'homme établis à Okhaen, en leur vendant à des prix dérisoires, soit passer pour de vulgaires pillards de ruines en pratiquant des prix normaux, soit se faire de violents ennemis des membres de la voie de l'homme, si jamais ils décident de pratiquer des prix prohibitifs. C'est pour eux le moment ou jamais de comprendre ce que signifie réellement être un marcheur. D'un autre côté peut-être



que vos personnages désirent intégrer la compagnie de Maîtres-Vendeurs !

Ce succès étant rapidement connu, de nombreuses propositions afflueront. Ainsi des membres d'autres compagnies proposeront aux personnages de rejoindre leurs rangs (en échange de la localisation précise des ruines, bien entendu...), de riches mécènes proposeront de financer leur prochaine expédition dans l'Obscur, de nombreux jeunes gens du stallite viendront proposer leurs services dans l'espoir de pouvoir accompagner les personnages lors de leur prochain voyage...

Ce moment doit être un instant de détente et de repos après les épreuves de l'Obscur. N'hésitez pas à en rajouter lorsque vous décrirez certaines soirées auxquelles pourront être invités les personnages. Ils sont riches et célèbres et pourront facilement être invités par tout ce que ce stallite compte de notables et d'arrivistes.

UN RÉVEIL DOULOUREUX

Ce n'est que quelques jours après leur arrivée en ville que les choses vont commencer à mal tourner. C'est ainsi qu'un beau matin, les personnages pourront surprendre des conversations angoissées naître entre les habitués de leur auberge. Il semblerait que deux hommes aient été trouvés morts dans la nuit. En soit, la chose n'a rien d'exceptionnel, si ce n'est l'extrême violence du crime : les deux hommes ont eu le crâne fracassé et il semblerait que le meurtrier leur ait dérobé le cerveau !

Il est probable que cette scène rappelle quelques souvenirs aux personnages. Et, de fait, c'est Saphron Melmorne qui a commis les deux crimes cette nuit, sous l'influence du voleur d'esprit. Après avoir dérobé les deux cervelles, il est allé s'en repaître dans une sombre allée souterraine du 5e cercle. Il a pris conscience de ce qui s'est passé. Malheureusement, plus fragile qu'il ne le montrait, le pauvre homme a définitivement basculé dans la folie et laissé prématurément la place au parasite du voleur d'esprit.

Il ne reste plus aux personnages qu'à tenter de trouver les autres membres de l'expédition afin de comprendre ce qui se passe. Après quelques heures passées à courir la ville, l'ensemble du groupe pourra être enfin réuni, à l'exception de Saphron Melmorne, qui restera introuvable. Selon les actions des personnages, différentes possibilités s'offrent à eux. S'ils ont été peu discrets sur leur aventure et qu'ils ont parlé des cadavres découverts dans les ruines, il est possible que les citoyens du stallites commencent rapidement à les regarder comme des pestiférés (ce que, d'un autre côté, ils sont). S'ils ont eu la bonne idée de taire cet événement, il paraîtra vital à tous les Arpenteurs Gris de parvenir à retrouver Saphron au plus tôt afin de comprendre ce qui se passe et, surtout, s'il n'est qu'une autre victime ou le coupable de ces crimes.

CHASSE À L'HOMME

Si l'un des personnages a sympathisé avec Saphron durant l'expédition, il pourra alors se souvenir d'un certain nombre d'auberges et de maisons closes dont Saphron lui a parlé. Il sera rapidement évident qu'il est nécessaire de descendre dans les bas-fonds du 5e cercle pour retrouver sa trace. Cette exploration des lieux les plus sombres de la ville pourrait cependant être plus mouvementée que ce à quoi les personnages s'attendaient :

- Sous terre, dans les sombres ruelles de la ville, de nombreux groupes de détrousseurs n'attendent qu'un petit groupe de personnages pour clore leur journée de dur labeur...
- Si les personnages sont suspectés d'être liés aux meurtres, il est probable que des espions soient chargés de les suivre, et peut-être aussi que les habitants des bas-quartiers seront peu enthousiastes à l'idée de rencontrer les responsables possibles de cet affreux carnage.
- Les personnages pourront aussi découvrir que Saphron fréquentait nombre d'individus fort peu recommandables. Bien entendu, ces hommes risquent de voir d'un fort mauvais œil des petites fouines tourner autour de leurs affaires.

Quoi qu'il en soit, la première journée de recherche ne donnera rien.

Le soir même, une nouvelle victime périra entre les mains de Saphron.

Désormais, les personnages seront pressés par le temps, une véritable psychose s'emparant du stallite. Ce n'est finalement qu'après quelques jours (à raison de un ou deux meurtres par nuit) que les personnages finiront par l'acculer dans une sombre ruelle. L'homme est irrécupérable, il a le regard fou et il délire totalement. Si les personnages s'approchent, il se précipitera vers eux en hurlant.

« La toile, nous ne sommes que des mouches dans la toile, et telles des mouches nous sommes destinées à mourir... »

Le combat devra être rapide et mortel. Le parasite sait contrôler le corps de Saphron et il sait utiliser ses grandes capacités de combattant. Le lieu du combat ne permettra pas à plus d'un ou deux individus de combattre Saphron en même temps. Son cadavre ne dévoilera rien de particulier.

LE CAUCHEMAR CONTINUE

Alors qu'ils peuvent raisonnablement penser s'être débarrassés du tueur, les personnages auront le déplaisir de découvrir qu'un nouveau meurtre a eu lieu la nuit suivant la mort de Saphron.

Peu à peu, tous les individus contaminés par le voleur d'esprit vont commencer à partager de terribles et sanglants rêves, à se réveiller couverts de sangs, d'esquilles osseuses et de morceaux de cervelle. La panique doit être totale. La nuit, les personnages ne se contrôlent plus et vont chasser, tels des prédateurs.

Rapidement, tous les membres de l'expédition vont se rendre compte qu'ils sont victimes du même mal.

Le problème est d'autant plus grave que la plus terrible des paranoïas règne en ville, et que la loi martiale vient d'y être instaurée. Il apparaîtra vite que si les pertes de contrôle continuent, le moment de leur capture ne devrait pas tarder.

Les personnages peuvent alors tenter de se renseigner sur ce qui provoque de telles actions. Seuls les marcheurs paraissent susceptibles de compter parmi leurs rangs des hommes susceptibles de connaître suffisamment l'Obscur et le Shankr pour pouvoir trouver une explication. C'est ainsi qu'après avoir été envoyé de charlatan en charlatan, les personnages finissent par tomber sur un vieux cul de jatte, Komdrus le court. Le vieil homme tient une modeste échoppe du 4e cercle et il est un puits de science en ce qui concerne les pires horreurs vivant au sein de l'Obscur.

Après avoir supporté ses nombreuses digressions et ses innombrables récits d'aventures (lorsqu'il avait encore ces jambes), Komdrus le court finira par en venir au point intéressant les personnages.

« J'ai effectivement entendu parler d'une créature nommeé le voleur d'esprit. Cette chose n'est rien d'autre qu'une toile. Une longue toile soyeuse semblable à une gigantesque toile d'araignée, une toile qui est aussi une conscience avide de mémoires et de connaissances. De cette toile naissent des vers fins et transparents qu'il est bien impossible de distinguer de la toile. Ce sont ces vers qui entrent dans les victimes du voleur d'esprit et qui les transforment peu à peu en tueur. Lorsque ces victimes se nourrissent de cerveau, le voleur d'esprit peut ainsi continuer à croître. Bien sûr, les vers ne peuvent au début agir que lorsque l'esprit est affaibli, durant le sommeil notamment. Mais au bout d'un certain temps, les victimes finissent par n'être plus que des pantins sans conscience propre.

Bien sûr, il existe des moyens de détruire cette horreur. Le premier consiste à tuer les porteurs des vers. Ces parasites ne peuvent survivre que dans un hôte ou dans la toile du voleur d'esprit. Par conséquent, si ce dernier est éloigné, la fin du porteur indique la fin des problèmes. En revanche, pour se débarrasser des parasites, il est nécessaire de détruire la toile originelle, la conscience de la créature. Alors seulement, incapables de vivre sans leur propre conscience, les créatures disparaîtront de l'organisme de leur hôte. »



Komdrus est loin d'être stupide et il comprendra vite l'intérêt que les personnages portent à cette histoire. Il pourra alors leur proposer de leur fournir une drogue susceptible de bloquer temporairement les parasites.

Cette liqueur paralyse votre corps, il vous suffira d'en boire avant de dormir, ce qui empêchera le parasite d'utiliser votre corps. En revanche, je ne connais rien qui agisse directement sur le ver. Il vous faudra donc faire vite pour détruire la toile, car une fois que le ver aura pris définitivement le contrôle de votre esprit, il ne restera plus que la mort pour lui échapper.

RETOUR AUX RUINES

C'est ainsi que les personnages et les derniers Arpenteurs gris vont devoir à nouveau entreprendre le voyage jusqu'aux ruines. Cependant, cette fois, le voyage va être agrémenté d'un problème nouveau et délicat. Chaque nuit, les membres du groupe devront boire la potion paralysante afin d'éviter de se repaître de la cervelle de leurs compagnons ! Inutile de dire les problèmes qu'une telle chose peut poser si le groupe devait être la cible d'une bête de l'Obscur !

Inutile de penser aussi aux problèmes qui pourraient advenir si, par malheur, l'un des veilleurs venait à s'endormir pendant son tour de garde.

Prenez soin de jouer sur la terreur qui règne au sein de ce groupe où chacun est potentiellement un tueur en puissance.

Il est aussi possible que certains des arpenteurs soient définitivement vaincus par leur parasite durant le voyage. Il faudra alors que les personnages soient prêts à tuer des amis sincères.

Finalement, les PJ attendront les ruines et il ne leur restera plus qu'à détruire la toile (et la bibliothèque ?).

... Mais qui sait si un petit morceau de toile n'est pas parvenu à échapper aux flammes ? Qui sait si, de ce fait, un ver ne s'est pas mis en sommeil tandis que les autres mouraient ? Et qui peut bien être le porteur de ce dernier ver ?...

LES PROTAGONISTES

LE VOLEUR D'ESPRIT

Le voleur d'esprit est une shankréature particulièrement dangereuse. Elle se présente sous la forme d'un assemblage de toiles identiques à une fine toile d'araignée. Au cœur de cette toile vivent d'innombrables vers fins et soyeux. Ces vers ne sont rien d'autre que des extensions du voleur d'esprit. Au moindre contact, ils se glissent discrètement dans les replis des vêtements de leur proie afin de pouvoir ensuite s'introduire dans le corps de la victime par le biais d'un orifice naturel. Lorsqu'ils l'ont fait, ces vers vont étendre leur filament afin de, peu à peu, prendre le contrôle de la victime. Dans un premier temps, le voleur d'esprit ne pourra contrôler le corps de sa proie que lorsque l'esprit de celle-ci est au repos, c'est-à-dire durant les périodes de sommeil. Par la suite il lui sera possible de prendre le contrôle des victimes de plus en plus fréquemment, jusqu'à ce que ces dernières n'aient finalement plus aucun contrôle sur leurs actes. Par le biais de ces sujets, le voleur d'esprit désire s'approprier les souvenirs et les pensées de nouvelles victimes. C'est ainsi que les vers vont contrôler les corps de leurs hôtes afin de les pousser à commettre des crimes odieux. C'est au cours de ces massacres, tandis que l'hôte se nourrit de la cervelle de sa victime, que le voleur d'esprit peut enfin s'approprier les pensées des morts.

LE VOLEUR D'ESPRIT

Il est inutile de donner les caractéristiques du voleur d'esprit, sa puissance ne résidant pas dans ses caractéristiques, mais dans sa capacité à s'emparer de l'esprit de ses victimes. À partir du moment où l'on connaît son existence, il est aisé de détruire le voleur d'esprit (il suffit de mettre le feu aux « toiles »).

De plus, il faut savoir qu'il est impossible de résister, durant son sommeil, à l'emprise du voleur d'esprit. Par la suite, seul un jet de Trempe + Résister (SR) permet de contrer l'influence grandissante de la créature, au moment où la victime commence à sombrer dans la folie.

Enfin, il faut savoir que cette créature contamine une victime (niveau 3, 1 point ténébreux) sur un résultat de 1 sur 1D6.

Le voleur d'esprit est à la fois une créature particulièrement dangereuse mais aussi très vulnérable. Il est ainsi particulièrement aisé de la détruire. Pour cela, il suffira de brûler l'intégralité des toiles qui forment sa conscience se trouvant dans le souterrain. Mais c'est aussi là que réside sa plus grande force, car il suffirait qu'un seul tout petit morceau de toile continue à exister pour que la shankréature survive. De faible taille, elle ne pourrait plus alors contrôler qu'un seul ver et elle prendrait alors particulièrement soin de sa victime, faisant tout pour que cette dernière ne sache rien de la possession afin de pouvoir croître à nouveau, créer de nouveaux vers puis recommencer à chasser.

LES ARPENTEURS GRIS

MAÎTRE ISMAÏL KUNDEROS

38 ans, Im72, 84 kg, ventripotent, dégarni, sourire aimable, voix profonde et grave.

Avant de monter sa propre compagnie, Ismaïl Kunderos a voyagé avec de nombreux marcheurs. C'est un homme sympathique et agréable, et bien qu'il soit ventripotent et joufflu, c'est aussi un homme qui sait tout de la survie dans l'Obscur. Il ne s'intéresse guère aux affaires politiques et il se moque de la guerre contre le Shankr comme de sa première carie. Il ne vit que pour le plaisir de découvrir les secrets de l'Avant, que pour ces petits moments de joie pure succédant à la découverte d'un ancien ouvrage, d'un bibelot à l'usage maintenant oublié. Quelque part, Ismaïl Kunderos est un rêveur, et il ne vit plus que pour continuer à nourrir son rêve.

GIUSA LE BORGNE

21 ans, Im84, 82 kg, puissant, ses longs cheveux noirs sont liés en de fines tresses perlées, son œil droit est livide et son visage est à cet endroit marqué d'une longue et pâle cicatrice.

Giusa est un sombre-fils, un enfant de l'Obscur. Ses parents furent éliminés par des shankréatures alors qu'il n'était qu'un enfant. Recueilli par des marcheurs, il fut abandonné dans un stallite dont il a rayé le nom de sa mémoire. C'est en ce lieu qu'il grandit, rejeté de tous, seul et sans ami. Au cours de l'une des nombreuses bastonnades qu'il eut à y subir, il perdit un œil. À force de persévérance il finit par se faire accepter dans un groupe de marcheur, et il peut enfin quitter le lieu de toutes ses souffrances. Cela fait six ans qu'il accompagne Ismaïl Kunderos et un lien très semblable à celui existant entre un fils et son père a fini par se nouer entre ces deux hommes.

Sur un plan plus personnel, Giusa est un individu étonnamment calme pour un sombre-fils. C'est aussi une force de la nature et un combattant hors-pair.

KATIA ZELL

26 ans, 1 m 72, 54 kg, gracile et agile, triste plus que belle, ses cheveux sont coupés courts et semblent scintiller tels de l'or.

Katia Zell est une nouvelle recrue de la compagnie. Cette jeune fille agile et rapide a rapidement su utiliser ses talents d'acrobate pour le

ISMAÏL KUNDEROS

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

ARTS MARTIAUX 3 / Balance 5, Lançat 4
COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 4, Marchandage 3
ÉRUDITION 2 / Avant 2, Coutumes : Marcheurs 5, Légendes 5, Lettres 2, Région : Okhaen 5, Solaria 2, Histoire 3
SURVIE 4 / Animaux : Rats 3, Cerbères 3, Urs 4, Voulpes 3, Razorbacks 2, Milieux : Souterrains 4, Ruines 4, Désert 4, tous les autres à 2, Pistage 2, Premiers soins 3
TECHNIQUES 2 / Métal 2, Vapeur 3, Électricité 2, Huiles 3, Antech 3, Explosifs 1, Pilotage : Char à voile 3, Traîneau 3, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Balance : Dommages +4, Défense +1
Lançat : Dommages +2

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 13
Énergie : 9
Renommée : Rang 3 (105 points)



GIUSA LE BORGNE

AGILITÉ 3 / Esquiver 3, Sauter 5
FORCE 4 / Forcer 4, Porter 5
HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 3
MOUVEMENT 4 / Sprinter 4
PRESTANCE 1 / Impressionner 5
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 5, Endurer 5
SENS 2 / Percevoir 5
TREMPE 3 / Résister 4, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 4 / Fauchard 5
COMMUNICATION 2 / Baratin 4, Empathie 4
ÉRUDITION 1 / Coutumes : Marcheurs 3, Shan-kréatures 3
SURVIE 3 / Animaux : Rats 3, Voulpes 4, Milieux : Souterrains 4, Ruines 4, tous les autres à 3, Pistage 5
TECHNIQUES 2

Armes :
Fauchard : Dommages +7, Défense +2

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 17
Énergie : 9
Renommée : Rang 2 (55 points)
Contaminé au niveau 1 (3 points ténébreux)

KATIA ZELL

AGILITÉ 4 / Camoufler 4, Esquiver 5, Sauter 5
FORCE 2 / Lancer 4
HARGNE 2
MOUVEMENT 4 / Grimper 5, Nager 2, Sprinter 4
PRESTANCE 3 / Impressionner 4, Influencer 6 (*), Séduire 5
RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 3
SENS 3 / Chercher 3, Percevoir 5
TREMPE 1

(*) Jet d'opposition entre Prestance + Influencer de Katia contre Trempe + Résister de la victime. En cas d'échec, la victime est envahie de sentiments de tristesse.

ARTS MARTIAUX 2 / Dague 4, Étoiles 6
COMMUNICATION 1 / Empathie 5
ÉRUDITION 2 / Avant 1, Coutumes : Marcheurs 3, Légendes 3, Région : Solaria 3, Histoire 4
SURVIE 2 / Milieux : tous à 2, Premiers soins 4
TECHNIQUES 2

Armes :
Dague : Dommages +1
Étoiles : Dommages +0

Armure :
Pièce de cuir (Protection 2)

Ressources :
Vie : 11
Énergie : 5
Renommée : Rang 2 (55 points)

plus grand bien des compagnons d'Ismaïl Kunderos. C'est une jeune femme fort belle, mais une telle tristesse semble peser sur ses épaules que nul homme n'a jamais osé réellement l'approcher. Nul ne connaît la raison de cette immense détresse. Même ses amis les plus proches (Giusa et Saphia) évitent de rester à ses côtés trop longuement afin de ne pas penser au suicide.

Katia est donc une jeune femme solitaire et silencieuse, un joyau enfermé dans une gangue impénétrable.

SAPHRON MELMORNE

36 ans, 1 m 87, 92 kg, ventru, chauve et antipathique.

Saphron a tant combattu qu'il a perdu le compte du nombre de ses victimes. Si désormais son bras sert la compagnie de Maître Ismaïl Kunderos, il a aussi servi de bien plus terribles maîtres. C'est ainsi que, du temps de sa jeunesse, Saphron en compagnie d'une douzaine d'autres pillards, s'attaquait aux marcheurs parvenant à proximité de son stallite. Ces hommes étaient des proies faciles pour les pillards. Épuisés, sûrs de pouvoir bientôt s'abriter des pièges de l'Obscur, ils ne pouvaient s'attendre à ce que ces accueillants habitants du stallite soient le plus terrible des pièges. C'est ainsi que Saphron a mis fin à des dizaines de vies avant de devoir à son tour fuir dans l'Obscur afin d'échapper à la justice de son stallite.

Depuis plus de dix ans il accompagne différentes compagnies. Saphron est un homme violent et dangereux, voici une chose que les personnages feraient mieux de ne pas oublier.

DORIAN ELIAK

28 ans, 1 m 78, 76 kg, beau et élancé, une fine cicatrice blanche descend de sa tempe droite jusqu'au bas de sa gorge.

Dorian est un homme que l'on s'attendrait plus à voir dans les soirées mondaines des plus hauts dignitaires de stallites qu'affrontant les dangers de l'Obscur. Et pourtant, rien ne saurait retenir ce séduisant jeune homme lorsque l'appel de l'inconnu

SAPHRON MELMORNE

AGILITÉ 2 / Esquiver 6
FORCE 3 / Forcer 5, Lancer 4, Porter 3
HARGNE 4 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 5
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 2 / Impressionner 5
RÉSISTANCE 4 / Contrôler 5, Endurer 5
SENS 2 / Percevoir 3
TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 4

ARTS MARTIAUX 3 / Flambergue 5
COMMUNICATION 1 / Baratin 5
ÉRUDITION 2 / Coutumes : Marcheurs 2, Fouineurs 3, Région : Solaria 2, Roke 2
SURVIE 3 / Milieux : Tous à 3, Pistage 5
TECHNIQUES 2

Armes :
Flambergue : Dommages +4, Défense +2

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 17
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 (115 points)

résonne dans son cœur. Depuis maintenant dix ans, il affronte ainsi les plus terribles dangers dans le but d'assouvir sa soif de découverte et d'aventure.

Pisteur hors pair, Dorian est aussi plus qu'habile avec la Kalachnikov qu'il a découverte au cours de ses nombreuses marches.

SAPHIA ULIMIA

31 ans, 1 m 75, 72 kg, solidement bâtie, elle a le crâne rasé et tatoué de nombreux motifs tribaux.

Saphia est une compagne de longue date de Ismaïl Kunderos. Elle est douée d'une sorte de sixième sens qui lui a de nombreuses fois permis de pressentir les dangers de l'Obscur. Depuis maintenant plus de quinze ans qu'elle fait partie des marcheurs, ce don n'a fait que s'affirmer et a contribué à la rendre légendaire auprès de nombreux autres marcheurs. Nombreuses sont les compagnies qui seraient prêtes à donner les plus grands trésors pour pouvoir compter parmi leurs rangs cette solide femme et son don si précieux.

Saphia est une femme plutôt séduisante en dépit de sa calvitie et de sa stature de catcheuse. Elle est la mère des membres de la compagnie, celle vers qui se tourner pour parler et sourire.

DORIAN ELIAK

AGILITÉ 3 / Esquiver 3, Sauter 4
FORCE 2 / Lancer 4
HARGNE 2 / Agresser 4
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Nager 1, Sprinter 3
PRESTANCE 3 / Séduire 4
RÉSISTANCE 2
SENS 4 / Chercher 5, Percevoir 5
TREMPE 3 / Motiver 3, Résister 4, Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 3 / Katar 3, Kalachnikov 5
COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 4, Marchandage 3
ÉRUDITION 2 / Avant 2, Coutumes : Marcheurs 5, Légendes 5, Lettres 2, Région : Okhaen 5, Solaria 2, Histoire 3
SURVIE 3 / Animaux : Rats 3, Cerbères 3, Urs 4, Voulpes 3, Razorbacks 2, Milieux : Souterrains 4, Ruines 4, Désert 4, tous les autres à 2, Pistage 6, Premiers soins 3
TECHNIQUES 2 / Métal 2, Vapeur 3, Électricité 2, Huiles 3, Antech 3, Explosifs 1, Pilotage : Char à voile 3, Traîneau 3, Véhicule terrestre à vapeur 2

Armes :
Katar : Dommages +2, Défense +1
Kalachnikov *(voir pp. 126 – 127 de Dark Earth seconde édition)*

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 11 *Énergie : 8*
Renommée : Rang 1 (35 points)

SAPHIA ULIMIA

AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 6, Sauter 4
FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 4, Porter 3
HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 5
MOUVEMENT 3 / Sprinter 3
PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Séduire 3
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3
SENS 4 / Chercher 6, Percevoir 6, S'orienter 6
TREMPE 3 / Résister 4, Surmonter 5

ARTS MARTIAUX 3 / Katar 4
COMMUNICATION 2 / Baratin 3, Empathie 5
ÉRUDITION 2 / Coutumes : Marcheurs 3, Légendes 3
SURVIE 4 / Animaux : Tous à 3, Milieux : Tous à 3, Pistage 4
TECHNIQUES 2

Armes :
Katar : Dommages +3, Défense +1

Armure :
Cuir, complète (Protection 2)

Ressources :
Vie : 14 *Énergie : 10*
Renommée : Rang 4 (150 points)

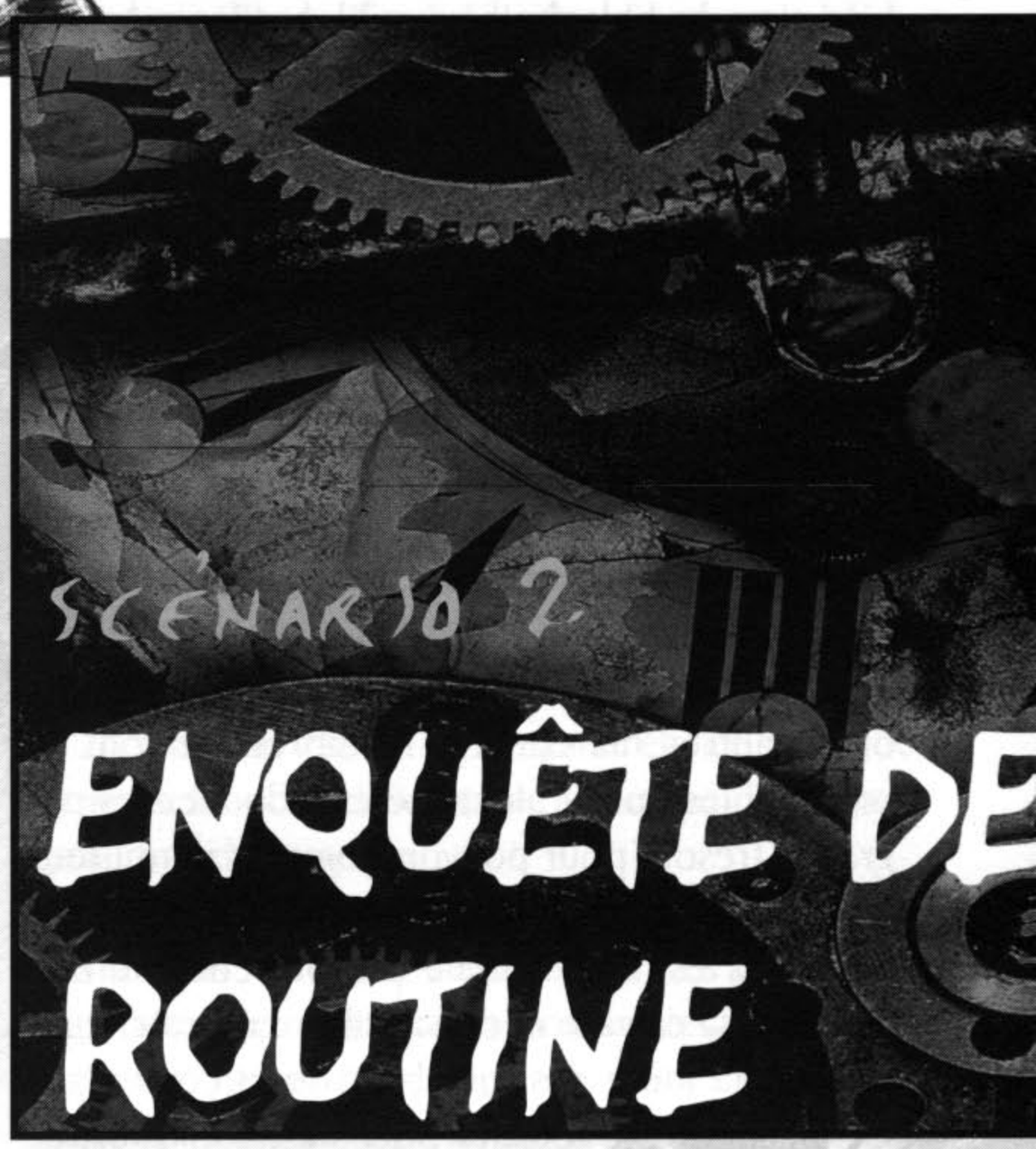


Bugor et ses apprentis.

Cette aventure se déroule après les événements du scénario « quinze kilomètres pour mourir », fourni dans le livre de base de Dark Earth seconde édition, et peu de temps après « Comme des mouches », l'autre scénario du présent supplément. Il est préférable que les PJ se connaissent au début de l'aventure, et qu'au moins l'un d'entre eux ait joué le scénario du livre de base de la seconde édition de Dark Earth.

Les protagonistes de cette histoire sont pour la plupart décrits dans le livre de base :
- soit au niveau du stallite d'Okhaen
- soit au niveau des figures de légendes.

Les autres seront détaillés au fur et à mesure de leur apparition.



SYNOPSIS

Une maraude de la région d'Okhaen a été noyautée par le Konkal qui en a pris le contrôle. Il s'en sert afin de mener des actions de sabotage au niveau du pipeline reliant Okhaen au Portail.

Les joueurs vont être contactés afin d'enquêter discrètement sur le problème. Au terme de leurs investigations, ils vont découvrir la retraite de la maraude. Le Konkal va y voir le moyen d'affaiblir le stallite en permettant la capture de faux documents compromettant un éminent membre de la hiérarchie du stallite.

Sûrs de leur bon droit, les joueurs vont pouvoir le traîner en justice. Puis, grâce à un curieux informateur, enquêter sur son innocence. Ils pourront remonter la piste Konkalite et amener à la destruction de la bastide se trouvant dans le cœur même d'Okhaen. Il leur faudra ensuite aller libérer l'homme qu'ils ont fait condamner.

Ils seront remerciés et récompensés pour leurs efforts. Cependant, leurs actions auront amené beaucoup de bouleversement dans ce stallite profondément conservateur. De plus, ils auront été témoins de petits complots menés par les plus grands. On leur expliquera gentiment que leur présence est facteur de troubles et qu'il serait judicieux qu'ils aillent exercer leurs talents ailleurs...

ACTE 1 : PROBLÈMES DE SABOTAGE

OÙ L'ON RETROUVE UNE VIEILLE CONNAISSANCE

Alors que les joueurs reprennent leur souffle dans leur lieu de prédilection, un homme encapuchonné vient les voir. D'un aspect tout à fait quelconque, il vient pour leur fixer un rendez-vous avec son maître. Le rendez-vous a lieu dans le fond d'une auberge située entre le huitième cercle et la muraille. Laissez prendre à vos joueurs toutes sortes de précautions afin de s'assurer de l'innocuité du site. Une fois dans l'auberge, c'est au fond d'une alcôve qu'ils rencontreront leur commanditaire : Traoul Lubumba.

Celui-ci leur parlera franchement :

« Mes amis veuillez excuser ces précautions mais j'ai besoin de vous pour une affaire délicate et dont le secret doit rester inviolé.

Je sais que vous connaissez bien le parcours du pipeline allant du stallite au Portail. Et nous subissons régulièrement depuis quelques semaines des sabotages menés sur la partie située au cœur des bourbiers.

Je m'apprêtais à envoyer une équipe enquêter mais votre efficacité pour porter secours au Portail m'a convaincu à faire appel à vous. »

Lubumba répond de bonne grâce aux questions des personnages. Malheureusement, il ne sait pas grand-chose. Il peut cependant leur confier des copies des rapports concernant tous les sabotages. Au cas où les personnages ne sauraient pas lire, Traoul effectuera un rapide résumé. Le pipeline a été attaqué huit fois en trois mois ; les dégâts ont toujours été superficiels ; les dates ne semblent correspondre à aucune logique particulière ; les attaques ont toujours eu lieu dans le même secteur (une zone d'environ deux kilomètres de long).

Si les joueurs examinent eux-mêmes les rapports, faites procéder à plusieurs tests afin de leur livrer ces renseignements. Dans le cas d'une réussite exceptionnelle, faites-leur remarquer que les dégâts infligés à la structure de la conduite vont en s'intensifiant. Les attaques sont, en fait, le résultat des méfaits d'une maraude ayant sa» base » dans les marais. Elle a vu dans le pipeline un moyen facile de se procurer du pétrole. Mais elle est maintenant contrôlée par le Konkal qui intensifie petit à petit les raids afin, dans un avenir proche, de détruire complètement le conduit en le faisant exploser.

Les personnages sont tout à fait libres de refuser cette affaire. Dans ce cas, Lubumba tentera

de jouer sur leur humanisme (cf. la voie de l'homme), insistera sur le fait que ces actes doivent avoir été perpétrés par des créatures contaminées (cf. l'alliance runka et réaction gaïa) et en désespoir de cause, leur offrira le choix du matériel provenant de sa réserve personnelle.

Une fois leur accord obtenu, Lubumba remerciera chaudement les joueurs et leur indiquera l'adresse d'un marchand dans le cinquième cercle.

Lubumba y a ouvert un crédit afin de fournir, de manière discrète, un minimum d'équipement aux personnages. Le marchand, un dénommé Karfid, est un ami dévoué de Traoul. Il va donc les aider dans la mesure de ses moyens, c'est-à-dire en leur prêtant ce dont ils ont besoin. Si vous désirez jouer cette scène, gardez à l'esprit que Karfid reste un marchand et il sait que ce qu'il va fournir, a très peu de chance de lui revenir. Il proposera donc tout d'abord du matériel de qualité standard (indice I). Et c'est seulement si les joueurs insistent qu'il consentira à prêter ses meilleurs articles (indice 2 pour la majorité avec un ou deux objets d'indice 3).

Une fois les tractations effectuées, les voilà prêts à partir enquêter sur place.

UN REPAS BIEN AGITÉ

Le trajet les menant aux lieux où ont été commises les exactions n'est pas de tout repos. Tout d'abord il faut suivre la muraille sur sept kilomètres. Puis en descendre et être confronter à la misère des Terreux. Enfin, s'enfoncer dans la Jungle Noire sur trois kilomètres.

Les kilomètres sur la muraille sont aisés. Mais c'est au moment de descendre de la muraille que les complications commencent. En effet, les joueurs sont témoin de la distribution journalière de nourriture. Les gardiens ont tous reculés pendant que les Terreux s'agglutinent sur les caisses en formant un amas de corps d'où s'échappent régulièrement des cris de douleurs. Si les personnages décident de ne pas prêter attention à cette scène dramatique, passez directement au trajet jusqu'à la Jungle Noire.

Si les joueurs font preuve d'humanité (voir de perversité) en contemplant ce spectacle. L'attroupement se disperse au bout de quelques minutes laissant quatre silhouettes sur le sol, visiblement inertes.

Les gardiens du feu ne semblent absolument pas disposés à aller voir l'état des corps. Seul un personnage d'une grande éloquence, voir d'une grande beauté, pourra émouvoir les gardes et décider l'un d'entre eux à aller jeter un coup d'œil. Dans le cas contraire, un des gardes enjoint les joueurs à aller voir par eux-mêmes ou à s'occuper de leurs affaires.

La première personne à approcher des silhouettes peut voir qu'une a l'air de baigner dans un liquide épais (son sang). Une fois arrivé à moins trois mètres des corps, le joueur peut tenter de scruter la zone. En cas de réussite, il note des légers mouvements provenant des trois corps en retrait. À ce moment, ceux-ci se relèvent et lancent chacun deux longs clous aiguisés (à traiter comme des dards). Si la personne est totalement surprise, elle ne peut agir durant la première passe et subit les assauts.

L'objectif des terreux est simple : tuer le stellaire dans la première passe et lui voler son équipement avant de se cacher dans l'obscur. Si la cible survie aux attaques, les agresseurs s'enfuient et s'égayent au milieu des autres Terreux. Les gardes se précipitent vers les terreux dès le début de l'agression mais y arrivent en cinq passes. Si la cible est tuée ou blessée, les gardes demandent alors aux terreux de leur livrer les coupables. Au bout de dix minutes les gardiens prennent trois personnes au hasard et les exécutent. Les joueurs peuvent intervenir et obtenir la grâce pour les condamnés. On les enjoint alors à quitter au plus vite l'endroit, ils ont fait assez de vagues.

Cette attaque a été organisée par Malfar afin de tester la vigilance des gardiens et la détermination de ses premières recrues. Nul doute qu'un succès l'amènera à échafauder des plans de révolte d'une tout autre envergure.

PREMIÈRE DIFFICULTÉ

Le parcours jusqu'à la jungle se fait dans une vaste étendue rocheuse et vallonnée, balayée par des vents très violents. Cette partie ne recèle pas de véritable danger, néanmoins faites faire de nombreux jets à vos joueurs afin de les maintenir sous pression. N'oubliez pas qu'une armée de shan-kréatures se trouvait là il n'y a pas si longtemps.

Le seul véritable problème est une énorme crevasse large d'une dizaine de mètres passant sous le pipeline. Elle semble être due à un glissement de terrain provoqué par le dernier orage. Deux solutions se présentent soit contourner la crevasse, soit la traverser en passant sur le tuyau.

Grimper sur le pipeline semble être une manière ingénieuse de franchir cet obstacle ; c'est sans compter les rafales de vent et la tôle glissante qui vont venir compliquer tout cela. Si les joueurs choisissent le contournement, ils vont devoir longer la faille sur environ trois cents mètres. S'ils sont particulièrement attentifs ou qu'ils sondent le terrain avec une perche, ils peuvent se rendre compte que le sol est instable sur encore six mètres après la fin de la crevasse.

S'ils ne se sont aperçus de rien, un glissement de terrain se produit entraînant le ou les joueurs dans une chute d'environ cinq mètres. La remontée sera difficile, le sol et les parois sont particulièrement friables et menacent de s'écrouler en enterrant tout le monde.

Le reste du trajet ne présente pas de problèmes particuliers.

LA JUNGLE NOIRE

Dès leur entrée dans la jungle, les joueurs ont l'impression qu'une chape de plomb s'est refermée sur eux, un peu comme si des milliers d'yeux observaient continuellement leurs moindres faits et gestes. La progression jusqu'aux différents lieux de sabotages est facilitée par les remblais longeant le pipeline. Néanmoins, l'humidité et l'odeur de pourriture se dégageant du lieu handicapent tous ceux qui ne sont pas munis de filtres de qualité supérieure. Le remblais lui-même semble entièrement recouvert d'une fine pellicule verdâtre et très glissante qui oblige les joueurs à être très habiles dans leur déplacement sous peine de tombés dans la vase (des sables mouvants qui engloutissent une personne en trois passes si elle reste immobile, en deux si elle panique).

Si un des personnages tombe dans la vase, le bruit va attirer un groupe d'une dizaine de crachots. Dès lors des coassements incessants vont se faire entendre. Et au bout d'une dizaine de minutes d'attente, les bruits vont se taire. Certains joueurs particulièrement vigilants pourront remarquer l'arrivée de quatre formes de la taille d'un petit cerbère. Dans le même temps le reste de la troupe arrive par l'autre côté du pipeline et donc hors de vue.

À deux ou trois mètres, les crachots vont se remettre à coasser de plus belle, et ceux de derrière vont passer à l'attaque en se concentrant sur un seul joueur. Les quatre crachots coassant ne pendront part au combat que si vos joueurs s'en sortent trop facilement. Les autres fuiront dès que trois d'entre eux auront encaissé de graves blessures.

LES LIEUX DU CRIME

Une fois sur les lieux, les joueurs vont pouvoir observer eux-mêmes le pipeline. Même si leur investigation est rendue difficile à cause des réparations, ils peuvent, suivant leurs capacités, en tirer différents renseignements. Tout d'abord, il y a deux sortes d'impacts faits sur la conduite. Certains sont petits et circulaires (une vingtaine de centimètres de diamètre) et pourront rappeler à un nourrisseur (ou quelqu'un ayant de bonnes bases en médecine) le résultat d'une piqûre faite dans une veine.

D'autres, les plus récents, sont des atteintes beaucoup plus vastes et beaucoup moins précises. On peut voir les traces de nombreux martèlements, la conduite ayant été frappée jusqu'à provoquer une rupture. À part cela, il n'y à rien d'autre, les indices ayant été engloutis par le marais.

UNE RENCONTRE BIENHEUREUSE

Pendant que le groupe est en train de faire ses investigations, des petits bruits se font entendre. D'un seul coup, la zone est illuminée par plusieurs tor-



chères, et les joueurs sont encerclés par six hommes en armes. Au premier plan se détache un homme grand mais pas particulièrement imposant. Il semble inspecter les PJ, la lumière se reflétant dans sa longue chevelure rousse. Il s'agit de la Flamme, venu enquêter pour Lucéphore sur les problèmes du pipeline. Au cas où personne ne l'aurait encore reconnu, il demande le calme, et ordonne à ses hommes de ranger leurs armes. Il se présente alors et rappelle aux joueurs son aide survenue il n'y a pas si longtemps.

Il aimerait savoir ce qui les amène ici. Ayant été observés depuis quelques minutes, les personnages ont tout intérêt à jouer franc jeu. La Flamme explique qu'il vient pour inspecter le pipeline et aimerait savoir ce qu'ils ont découvert.

Si les joueurs lui expliquent, celui-ci propose de se joindre à leurs efforts. Lui n'a rien trouvé, mais l'Espoir est amarré juste derrière et si ceux qui ont commis ces actes viennent du marais, il y a peut-être une chance de trouver une piste. En fait, il a déjà essayé mais sans lumière au et sol, il a été obligé de raser le marais et n'a donc profité d'aucune vue d'ensemble. Il voudrait que les joueurs partent en barque (il en a une) et, à l'aide de plusieurs torchères, illuminent le marais afin de pouvoir repérer quelque chose.

Les personnages vont donc s'enfoncer sur environ deux cents mètres dans le marais en plaçant une torchère tous les vingt mètres. Cela se passera sans difficultés, mis à part une attaque de congres (cinq) qui vont tenter de faire chavirer la barque (voir les caractéristiques des congres dans le livre de base).

Du ciel, la Flamme va remarquer des sortes de sentes convergeant dans la même direction. Il va donc proposer aux joueurs de l'accompagner lors d'une petite reconnaissance aérienne. Après une heure d'attente, le temps d'aller reposer son équipage, la Flamme revient prendre les joueurs à son bord. Ils peuvent maintenant partir dans la direction de ces sentiers.

À BORD DE L'ESPOIR

Les joueurs vont donc faire plus ample connaissance avec le dirigeable. L'intérieur est assez grand, mais encombré par des tuyaux, des machines aux formes étranges. Juste au-dessus d'eux, s'étend l'infrastructure métallique du véhicule. Quelqu'un d'attentif pourra s'interroger sur l'existence de petites taches blanches sur les poutrelles du vaisseau.

Si on prévient la Flamme, il pestera contre le sort et expliquera qu'il s'agit d'un champignon rongeant le métal qu'il convient de gratter régulièrement. Son équipage habituel n'étant pas à bord, ce sont les joueurs qui vont devoir se harnacher et grimper aux solives afin de le déloger. Utilisez le nettoyage de l'appareil et de l'équipement des joueurs pour meubler le voyage qui se déroule sans autre problème. Les personnages doivent donc grimper puis gratter le champignon, tout cela en évitant de perdre pied. La structure est glissante, le vent souffle par petites bourrasques. Il y a fort à parier qu'un personnage ou deux se balançant dans le vide au bout d'une corde brisera la monotonie du voyage...

RECONNAISSANCE AÉRIENNE

L'espoir va finalement arriver en vue d'un petit promontoire rocheux où brillent de nombreuses lumières. La Flamme propose de rester en altitude et d'effectuer une reconnaissance afin de savoir de quoi il retourne. Le camp est constitué d'une dizaine de baraques en terre s'organisant autour de deux énormes containers verts. Une population en armes évolue continuellement en ces lieux. Les joueurs peuvent voir des hommes avec des sortes de gourdes venir chercher au niveau des containers un liquide noirâtre et épais (le pétrole). Sur le bord de l'îlot, de nombreuses barques sont amarrées. L'une d'entre elles, particulièrement grande, semble contenir une sorte d'éperon surélevé.

Pour la Flamme, aucun doute possible, il s'agit de la maraude qui vient piller le pipeline. Il propose donc aux joueurs de les ramener le plus vite possible à Okhaen. De là, ils pourront tenter d'obtenir l'appui de quelques gardiens du feu, tandis que lui organisera conjointement une attaque aérienne du site. L'Espoir repart donc en direction du stallite et dépose les joueurs au niveau de la Muraille.

LA MARAUDE

Elle se compose d'une vingtaine d'adaptés aux marais. Ils sont en tout point comparable à des célestes, si ce n'est leur capacité innée à s'orienter dans la jungle noire et leur intelligence peu élevée. Ils vivent de la pêche aux congres, de la cueillette de rueg sauvage, mais aussi du pillage des marcheurs égarés dans les marais. Ces hommes ne sont pas de grands guerriers. Ils possèdent relativement peu d'armes et il s'agit surtout de harpons et de haches.

Leur chef, Guarn, est le premier à s'être rendu sur le chantier du pipeline. Là, il s'est aperçu de l'utilité du pétrole. Il a alors organisé l'enlèvement d'un bâtisseur et l'a obligé à confectionner une foreuse devant permettre l'extraction de pétrole, ainsi que deux cuves pour contenir le liquide.

C'est après leurs premières attaques que le Konkal s'est décidé à enquêter sur eux. Une fois découvert, un agent fut envoyé : Bugor (un agent infiltré de la maison Harkon). Celui-ci a réussi à ce faire passer pour un grand sorcier en utilisant ses pouvoirs shankrs. Dès lors, il s'est mis peu à peu à supplanter Guarn, et est maintenant le véritable chef de ces hommes.

Les hommes lui vouent désormais un culte quasi-religieux, qu'il entretient à grands coups de sermons sur le diable de lumière et le serpent au sang noir qui veulent détruire par le feu la vie des marais. Il essaie de les amener à détruire le pipeline afin de priver le Portail de son précieux pétrole.

Pour les caractéristiques des maraudeurs, reprenez celles fournies p. 210 de Dark Earth seconde édition.

ACTE DEUX : UNE AFFAIRE À DOUBLE FOND

RETOUR AU STALLITE

Dés leur arrivée, les gardes conduisent les PJ jusqu'aux appartements de Lubumba. Il les accueille chaleureusement et écoute attentivement leur rapport. Très content de leur travail, il leur propose une entrevue avec le conseil afin de négocier les termes de cette action conjointe. La date est fixée pour dans deux jours.

Pour une première fois dans l'histoire d'Okhaen, des étrangers vont participer au conseil. La nouvelle s'est répandue dans le stallite et de nombreux dignitaires manifestent clairement leur opposition à cet état de fait. Les deux jours précédant le conseil seront pour le moins éprouvants pour les joueurs. En effet, chacune de leur sortie en ville donne lieu à des attroupements, chacun voulant exprimer son admiration ou plus souvent son mépris à leur égard. Il se pourrait même que cela dégénère en tentative de lynchage avec course poursuite sur les passerelles en perspective. Les personnages seront alors invités à limiter leurs déplacements au maximum et seront dès lors escortés en permanence par deux gardiens du feu.

RENCONTRE AVEC LE CONSEIL

Les joueurs sont introduits dans une grande pièce. Là, une grande table en arc de cercle leur fait face. Les membres du concile sont tous présents et les fixent d'un regard inquisiteur. On leur apporte des sièges puis chaque membre du conseil décline son identité. Il y a là Omar, Anesteya, Bisso Ka Natanabé, Traoul Lubumba et Napoléon Sédar Bissa. Omar demande ensuite aux personnages de bien vouloir se présenter et de raconter en détail leur découverte.

S'ensuit un débat houleux où Omar et Lubumba insistent pour que tout soit fait pour qu'on détruise cette maraude. De plus, cela rachètera « l'inaction impardonnable » lors de l'attaque des shankréatures. Les autres sont d'avis de laisser le portail se débrouiller seul : celui qui a besoin du pétrole devra le défendre seul. D'énormes sacrifices sont déjà faits pour la construction de la muraille.

Ce débat est à voir comme un débat politique où chacun essaie d'écraser les arguments de l'autre et fait preuve d'une mauvaise foi à toute épreuve. Les joueurs peuvent intervenir à tout moment et ainsi désamorcer ou bien envenimer la situation. Dès que l'un d'eux se met à parler, un silence sépulcral se répand dans la pièce.

Certains arguments peuvent néanmoins frapper juste. S'il est fait, par exemple, allusion aux risques d'explosion du pipeline, aux risques d'attaque des terreux et donc de leur remplacement par des stellaires, les visages se décrispent. Le



débat repart sous un autre jour : cette fois-ci, il y a de la bonne volonté de chaque côté.

Au final, les joueurs peuvent obtenir une quinzaine d'hommes puissamment armés ainsi que des embarcations renforcées elles aussi et armées (lance-flammes). S'ils se sont montrés particulièrement incompétents, les PJ n'auront qu'une barque renforcée et l'aide de deux gardiens du feu, grâce au soutien de Lubumba. Malheureusement, les préparatifs ne sont pas passés inaperçus. Le Konkal averti a donc déménagé tous les documents importants et seuls restent ceux dont le rôle étaient de déstabiliser les Okaenites.

L'ATTAQUE

Si les joueurs sont seuls avec l'Espoir, leur voyage dans les marais sera semé d'embûches : attaque de crocodiles, pluies, perte de vue de l'Espoir et donc errance dans les marais...

Si les joueurs ont au contraire réussi à organiser une expédition digne de ce nom, le voyage se passera sans problème notable.

L'attaque en elle-même ne sera pas trop difficile à orchestrer. Le dirigeable, tous feux éteints, va aller bombarder le camp, ce qui va semer la panique chez tous les maraudeurs. Une troupe bien armée et organisée détruira cette maraude en peu de temps et à peu de perte. Laissez les personnages faire preuve d'héroïsme en montant au front. Tempérez ensuite leurs ardeurs en décrivant la réalité du combat, une boucherie où des guerriers entraînés taillent en pièces des hommes réveillés par le fracas des bombes.

BUGOR

Il s'agit d'un agent de la maison Harkon, infiltré dans le Konkal pour une mission simple : trouver, rassembler et dresser les shankréatures des marais. Le hasard a voulu qu'il croise le chemin de la maraude. Il a vu en eux une force facile à diriger et à corrompre. En accord avec ses maîtres, il s'est installé sur l'île et organise la vie religieuse de ces hommes.

Il a commencé à contaminer les maraudeurs. Quatre d'entre eux sont maintenant contaminés et ont fini leur transformation. Après l'échec de l'attaque sur le Portail, ses supérieurs lui ont demandé de tenter de détruire le pipeline afin d'obliger le stallite à réagir. Il espère ainsi mettre en circulation de faux documents pour déstabiliser le conseil

Ses quatre apprentis ont été désignés par l'ensemble du village comme étant les seuls méritant réellement le titre d'élus (c'est ainsi que Bugor explique la transformation). Leur corps s'est épaissi, un rictus bestial orne leur visage, et une épaisse couche de poils semblable à du crin couvre leur corps. Cette métamorphose a choqué plus d'un maraudeur et a refroidi les ardeurs des futurs élus. Mentalement, les « élus » ne sont plus préoccupés que par deux choses : obéir à leur maître Bugor, et se nourrir.

Pour Bugor utilisez les caractéristiques du dresseur de shankréatures (Dark Earth seconde édition, p. 186).

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

Arts Martiaux 2 / Hache 4
Communication 1 / Baratin 3, Empathie 4
Érudition 2 / Avant 1, Légendes 2, Lettres 1, Religion 2
Survie 3 / Milieux : Tous à 3, Pistage 3
Techniques 1 / Corps 2, Darkessence 1

Armes :
Hache *Dommages +5*
Armure :
Peau naturellement épaisse (Pr. 1)

Ressources :
Vie : 15 *Cœur Sombre : 2*
Entropie Shankr : 6

Pouvoirs Shankr :
Repousser la Lumière, Peur, Régénération

Après que chacun d'entre eux a pu faire preuve de ses prouesses guerrières, faites intervenir Bugor et ses apprentis. Ces derniers mesurent près de deux mètres, leurs ongles et leurs dents ressemblent plus à des griffes et des crocs. Bugor, lui, a un gros dossier à la main. Il crie à ses apprentis de le couvrir pendant qu'il détruit les documents (évidemment les joueurs entendent parfaitement ce qui est dit). Reste que les quatre acolytes forment un redoutable mur à passer.

Ainsi, durant les deux premières passes de combat, Bugor tente de mettre le feu à ces précieux documents (les faux). Il utilise ensuite son pouvoir de mimétisme obscur afin de fuir. Malgré leurs efforts les personnages ne parviendront pas à le rattraper.

UNE CORRESPONDANCE COMPROMETTANTE

Le butin est relativement maigre. À part près de deux cents litres de pétrole, une vingtaine de harpons et de haches, et quelques vêtements renforcés par du rueg tressé (protection indice I), il n'y a rien, les documents ayant été jetés au feu. Ils ont tous complètement brûlé sauf une lettre qui à curieusement résisté : elle est en partie ignifugée.

Si les joueurs l'examinent sur place, lisez-la leur. Il s'agit de la pseudo correspondance entre Napoléon Sédar Bissa et Bugor. Dans cette lettre, B représente Bugor, NSB Napoléon Sédar Bissa, P le Portail, L Lucéphore puis Lubumba, et O Omar.

Forts de leur succès et de leurs informations, les PJ vont pouvoir retourner au stallite. Ils y sont convoqués par le conseil afin de faire leur rapport.

RÉVÉLATIONS

Cette nouvelle entrevue démarre de manière beaucoup plus détendue. Des boissons sont offertes aux joueurs et on leur demande de bien vouloir attendre l'arrivée d'un invité. S'ils tentent de parler tout de suite, Omar leur coupe la parole et leur redemande de bien vouloir attendre.

UNE CORRESPONDANCE COMPROMETTANTE (1)

De NSB

À maître B

Très cher maître,

Les préparatifs se déroulent comme prévu. Je joue de mon influence pour que le P soit laissé seul face à son destin. Si vos légions attaquent, il y a fort à parier que L se retrouve seul pour défendre son précieux chantier.

En ce qui concerne le renversement de l'usurpateur O, il ne pourra se faire que si L ne peut intervenir. Je vous suggère donc d'intensifier les attaques sur le pipeline. Ainsi L ne pourra s'occuper de la muraille et de la défense de ce tuyau.

Quant à moi, je suis prêt et j'attends mon heure. Mais les C ont creusé des galeries cachées afin de pouvoir accéder directement au point de contrôle du stallite.

J'attends vos ordres conformément à vos souhaits.

Votre dévoué serviteur NSB
Le K vaincra.

Au bout d'une dizaine de minutes entre un homme trapu mais néanmoins élégant : Lucéphore. Après un rapide tour de présentation, Omar enjoint les personnages à faire leur rapport.

Dès les premières accusations, Napoléon jure de son innocence et nie avoir jamais écrit cette lettre. À partir de ce moment, chacun va tour à tour procéder à l'accusation. Les arguments sont nombreux : la famille de Napoléon Sédar Bissa a été dépossédée de la direction du stallite, il a toujours été contre le fait d'envoyer de l'aide au portail, il était contre la proposition d'attaquer la maraude, il dirige les creuseurs et il existe des rumeurs sur un réseau de galeries secrètes...

Napoléon Sédar Bissa aura beau dénoncer un complot, personne ne voudra y croire. Omar le fera arrêter séance tenante. Et Lubumba dépêchera des hommes afin de capturer les principales têtes du complot, à savoir les différents chefs des creuseurs.



Une fois le calme revenu, c'est le moment des éloges. Chaque membre du conseil va venir et exprimer sa gratitude et son admiration pour les personnages. Omar lui-même les nomme « amis d'Okhaen », ce qui leur permet de circuler à leur guise dans le stallite et d'être à jamais considérés comme des citoyens à part entière. Une proclamation publique est faite dans l'heure, on y annonce aussi le procès de Napoléon Sédar Bissa pour haute trahison dans deux jours.

ACCESSION À LA CÉLÉBRITÉ

La rumeur s'est répandue que les PJ ont permis de détruire une maraude qui voulait faire exploser le pipeline. Les psychoses dues aux incendies et au pétrole sont telles que de nombreux stellaires sont persuadés que les joueurs viennent de leur sauver la vie. Une gigantesque fête s'organise donc avec les joueurs en invités vedettes. Les gens font la queue pour pouvoir offrir un verre à leurs sauveurs.

Pendant ce temps, l'enquête révèle l'existence de tunnels secrets permettant d'aller presque n'importe où. Le procès se déroule en publique, les personnages y assistant depuis une tribune d'honneur. La défense repose sur la comparaison entre l'écriture de Napoléon et celle de la lettre. L'accusation insiste sur le reste : les tunnels secrets, le refus d'aider le portail, les réticences à attaquer la maraude. Le verdict, sans appel, est applaudi par la foule : l'exil. Il prendra effet dès demain.

ACTE 3 : UN INNOCENT À LIBÉRER

UNE RENCONTRE PROVIDENTIELLE

Le soir même, un homme accoste les joueurs. Il se présente comme étant Didier N'kambo et dit pouvoir prouver l'innocence de Napoléon Sédar Bissa.

DIDIER N'KAMBO

Mesurant moins d'un mètre soixante, N'Kambo est un fouineur accompli. Svelte, rapide il est de plus doté d'un visage étonnamment passe partout. Il vit de vols et de rapines dans le cinquième cercle depuis son plus jeune âge. Ce petit fouineur est un homme de principe. Il ne vole jamais ses amis. Et si on lui fait du tort, il se venge lui-même. À part cela, c'est un homme « honnête », doté d'un certain sens de la justice. Il vit hors la loi car il n'a jamais eu d'autre choix. Si les joueurs se montrent généreux avec lui, il leur donnera gratuitement un petit coup de pouce (en créant une diversion chez le marchand...).

UNE CORRESPONDANCE COMPROMETTANTE (II)

De TL
À maître B

Très cher maître,

Les préparatifs se déroulent comme prévu. Même si j'exhorte le conseil à aider le P, je joue en fait de mon influence pour que le P soit laissé seul face à son destin. Si vos légions attaquent, il y a fort à parier que L se retrouve seul pour défendre son précieux chantier.

En ce qui concerne le renversement de l'usurpateur O, il ne pourra se faire que si NSB ne peut intervenir. Je vous suggère donc d'intensifier les attaques sur le pipeline. Ainsi NSB ne pourra s'occuper du stallite et de la défense de ce tuyau.

Quant à moi, je suis prêt et j'attends mon heure. Mais les GDF ont creusé des galeries cachées afin de pouvoir accéder directement au point de contrôle du stallite.

J'attends vos ordres conformément à vos souhaits.

Votre dévouer serviteur TL
Le K vaincra.

L'homme détient pour preuve une lettre quasi identique à celle qui inculpa le chef des creuseurs. L'ayant obtenue de manière peu scrupuleuse, il ne pouvait en faire état au procès. Il l'a en effet volée à un riche marchand vivant dans le cinquième cercle. En échange de leur silence et d'une récompense, Didier est prêt à les conduire chez ledit marchand. Quelques centaines de lux ou un peu de matériel suffisent à lui rendre la

mémoire. Il guide alors les joueurs à travers le stallite jusqu'au cinquième cercle. Et là, il les conduit jusqu'à une grande échoppe remplie de draperie. Un marchand bedonnant se trouve à l'extérieur, en train de haranguer les passants. Sur ce, N'Kambo disparaît. Les personnages ont alors deux options : soit commencer les investigations immédiatement, soit aller prendre conseil auprès d'Omar ou de Lubumba.

Si les joueurs vont en parler à Omar ou à Lubumba, ce dernier, visiblement déçu, leur déclare que sans preuve de l'innocence de Napoléon, il ne peut rien faire. Il leur conseille donc d'aller enquêter sur le marchand et d'aboutir rapidement. Une fois la condamnation prononcée, on ne peut revenir en arrière sans provoquer de graves troubles.

Les PJ ont donc une journée pour prouver l'innocence de celui qu'ils ont fait accuser.

UNE JOLIE COUVERTURE

La boutique se compose d'une grande salle où sont entreposées les marchandises. Au fond, on aperçoit une lourde porte. Elle donne sur un petit couloir qui est terminé par une tenture servant visiblement de porte. Derrière celle-ci se trouvent les appartements privés du marchand. Ils sont richement décorés et les murs sont recouverts de draperies. Ils contiennent quelques objets de valeur, mais rien concernant cette affaire. Derrière une tenture de la chambre se trouve le bureau. Il est plutôt strict, deux étagères adossées aux murs, deux chaises et une table centrale où repose un livre de compte. Le seul élément décoratif est une peau d'urs servant de tapis. Sous celle-ci se trouve une trappe cadenassée qui ouvre sur un tunnel. Dans le magasin officient Raïsmar, le marchand, et son assistant, un jeune homme affable n'ayant aucune idée du double jeu de son patron.

DÉBUT DES INVESTIGATIONS

Arrivés devant l'échoppe, les joueurs vont se faire accoster par un passant qui les a reconnus et qui tient à leur témoigner personnellement son admiration. Si après cela, ils entrent tout de go dans

RAÏSMAR

Jovial, un peu bedonnant Raïsmar, est l'archétype du brave type. Sympathique, il ne refuse jamais un crédit et pratique des prix tout à fait raisonnables. Malheureusement, Raïsmar est mort il y a plus de deux mois. Il a été remplacé par un « mille visage » du Konkal. Ce dernier officie afin de se faire nommer représentant des marchands et brigue une place au conseil. Le Konkalite joue son rôle à la perfection et est en tout point semblable au vrai Raïsmar. Chef de la bastide sur Okhaen, il est toujours en alerte. Il n'a heureusement pas remarqué le vol de la lettre et considère les joueurs comme de dangereux empêcheurs de tourner en rond. Contrairement au vrai Raïsmar, c'est un combattant hors pair, qui manie un poignard courbé imprégné d'archessence sombre.

AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 4
FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 5
HARGNE 3 / Agresser 5, Supporter 4
MOUVEMENT 3 / Grimper 3, Sprinter 4
PRESTANCE 4 / Impressionner 3, Influencer 6
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 4, Endurer 3
SENS 2 / Observer 2, S'orienter 2
TREMPE 3 / Motiver 2, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 3 / Poignard Courbé 5
COMMUNICATION 3 / Baratin 4, Empathie 2, Marchandage 2, Représentation 6
ÉRUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 5, Coutumes Konkalites 5, Légendes 1, Religion 1
SURVIE 3 / Pistage 5
TECHNIQUES 2 / Métal 2

Armes :
Poignard Courbé Dommages +2
Armure : *Vêtements renforcés (Pr. 1)*

Ressources :
Vie : 14 Énergie : 9
Renommée : Rang 1 (40 points)

Sombre Contamination : *À la fin du combat, chaque PJ ayant été blessé par Raïsmar doit lancer 1 dé. Sur un résultat de 1, le PJ est contaminé (niveau 2, 2 points ténébreux)*



le magasin, ils seront immédiatement reconnus par Raïsmar. Celui-ci ira à leur rencontre et leur fera visiter sa boutique, puis les raccompagnera à l'extérieur. Il déclenchera alors l'évacuation et la fermeture de la bastide en place. Il sera tout simplement impossible pour les joueurs de prouver l'innocence de Napoléon.

S'ils agissent avec un minimum de finesse, il leur est tout à fait possible de créer une diversion ou de se déguiser afin de passer inaperçus. S'ils ont été aimables avec N'Kambo, ce dernier revient au magasin et occupe le vendeur pendant au moins vingt minutes. Il ne leur reste plus qu'à déjouer la vigilance de l'apprenti, ce qui ne présente guère de difficulté. À partir du moment où ils ont réussi à passer la porte, ils disposent de deux heures avant que Raïsmar vienne travailler dans son bureau. Mettez vos joueurs sous pression en leur faisant remarquer que le moindre bruit pourrait attirer du monde. Ainsi, chaque action doit être accompagnée d'un test de discrétion (Agilité, SR 2).

Les appartements privés forment la partie la plus longue de la recherche. Pour fouiller chaque pièce minutieusement et dans la plus grande discrétion, il faut compter environ vingt minutes. Il y a une chambre, une pièce servant visiblement de salon, une pièce d'eau, et une cuisine. Les investigations conduisent à la découverte du bureau, mais ne donnent rien de plus (pas même quelques lux !). Cependant, un étrange sentiment de vide se dégage de cette habitation.

En effet, tout y est parfaitement rangé, sans la moindre trace de désordre. Cette bizarrerie peut éveiller la curiosité de quelqu'un doté d'un bon esprit d'observation. En effet, jamais on a vu maison aussi anonyme. Il n'y a pas le moindre indice sur le mode de vie du marchand. Tout est propre, rangé et aucun espace ne témoigne d'une vie en ces lieux. La conclusion est sans appel : soit l'occupant est un maniaque bon à enfermer, soit il y a une pièce dérobée.

Une fouille orientée dans ce sens permet de découvrir la trappe du bureau. Cette découverte coïncide à peu près avec le retour de Raïsmar dans ses appartements. Les plus perceptifs l'entendent refermer lourdement la porte du couloir. À ce moment, il leur reste quatre passes d'arme pour crocheter la serrure (Technique + Crochetage, SR 3) et avancer dans le tunnel. La serrure est de très bonne qualité mais ferme une porte en bois peu épaisse. S'ils échouent dans leurs tentatives pour la crocheter, ils n'ont plus comme solution que fracturer la trappe et ceci si possible en silence (jet d'Agilité pure, SR 4, pour étouffer le bruit).

ARRIVÉE À LA BASTIDE

La trappe s'ouvre sur un tunnel qui s'enfonce dans l'obscurité. Le conduit fait un peu plus d'un mètre vingt de diamètre et avance en pente douce pendant environ quarante mètres.

Au niveau de l'entrée se trouve un petit levier en bois visiblement relié à un système de poulies. S'il est actionné, il va libérer une dizaine de rats à environ cinquante mètres de là. Ceux-ci vont aller vers la trappe en attaquant tout ce qui se trouve dans le tunnel. En temps ordinaire, ce ne serait pas un gros problème. Mais accroupis ou à genoux dans l'obscurité, combattre les rongeurs peut devenir un vrai casse tête (voir les caractéristiques des rats p. 201 du livre de base).

Après les quarante mètres, la pente s'accentue légèrement et le sol devient boueux. La boue recouvre une plate-forme pouvant supporter jusqu'à cent cinquante kilos. Il s'agit là, en fait, du camouflage de l'ouverture vers la bastide. En effet, si le poids n'est pas dépassé, le boyau se termine en cul de sac au bout de cinq mètres. En revanche, si ce poids est dépassé, par plusieurs hommes dans le tunnel ou un seul s'arc-boutant au fond, la plate-forme s'abaisse et les fait glisser jusqu'à l'entrée de la bastide. Il y a fort à parier que vos joueurs vont penser avoir déclenché un piège. Maintenez-les dans cet état d'esprit en leur décrivant une chute très rapide dans un environnement totalement opaque. De plus, toutes leurs tentatives pour se ralentir sont vouées à l'échec. Leur contact avec le sol est assez rude (un point de dommage, les armures ne protège pas mais ils peuvent faire un jet de Résistance), mais bien moins douloureux que ce à quoi ils s'attendaient.

LA BASTIDE

Elle a été constituée dans les galeries secrètes des creuseurs. Les agents du Konkal ont bloqué certains tunnels et dévié quelques autres. L'ensemble forme un réseau d'une dizaine de pièces, disposées sur trois étages.

Cette bastide ne possède que deux entrées extérieures qui se rejoignent en sous-sol et quatre sorties. Les deux entrées fonctionnent sur le même principe, à savoir un tunnel sans issue dont la partie terminale est un plancher pivotant, qui s'ouvre vers une galerie conduisant à l'entrée souterraine. Il y en a une sur le quatrième (dans la maison d'un creuseur Konkalite) et le cinquième cercle (le magasin de Raïsmar).

Les sorties comme les entrées sont à sens unique : il s'agit de tunnels menant à de longs toboggans qui permettent la sortie soit à l'intérieur du stallite (quatrième et cinquième cercles) soit à l'extérieur.

L'arrivée souterraine amène au niveau un. Il y a trois pièces à ce niveau : une salle de réunion, une chambre de torture, et un garde manger. Elles communiquent toutes entre elles par des ouvertures de la taille d'un homme.

On peut accéder au niveau deux par deux échelles de cordes, une dans la salle de réunion et une dans le garde manger. Cet étage comprend une chambre, un bureau et un atelier. C'est par l'atelier et le bureau que l'on accède au niveau trois.

Il y a là une armurerie, un dortoir, deux petites pièces menant chacune vers deux sorties et un petit laboratoire.

La bastide est en permanence défendue par six personnes, deux à chaque étage. Les gardes sont relevés tous les matins. De plus, la bastide est entièrement piégée par des charges explosives (huile de rueg et pétrole). En cas d'alerte, les gardes ont ordre de détruire la bastide afin que rien ne puisse être récupéré. Les forces du Konkal sur Okhaen se composent ainsi d'une centaine de membres, dont seule une trentaine a connaissance de l'existence de la bastide.

Un rapide examen de la zone où ils ont atterri leur donne différents renseignements, selon leurs capacités d'observation : le plan incliné n'est plus visible ; une ouverture leur fait face ; des bruits de voix semblent en provenir de l'ouverture ; il y a au sol des traces d'une autre zone d'arrivée.

L'ouverture qui se découpe devant eux mesure environ deux mètres de haut. Elle donne sur une salle obscure où l'on devine dans la pénombre de nombreux petits meubles. Dès leur entrée dans la pièce, les joueurs entendent des bruits de voix assourdis et incompréhensibles. Il s'agit en fait des six hommes de garde qui se font une petite fête entre eux à la gloire « des amis d'Okhaen » (leur plan a marché grâce aux joueurs). Ils ont déjà bien bu et ne prêtent aucune attention aux bruits pouvant provenir d'en dessous.

PREMIER NIVEAU

Le moindre éclairage pénétrant dans la pièce permet de se rendre compte qu'il s'agit d'une salle de torture. Un chevalet, une vierge de fer et une table « d'opération » avec ses instruments font face à quelques chaises. Dans le mur de gauche et celui de droite, on peut remarquer une ouverture conduisant vers une autre pièce.

La pièce de droite est éclairée par un mince trait de lumière provenant du plafond. Il y a, en effet, une ouverture vers l'étage supérieur par laquelle passe une échelle de corde. Les murs sont recouverts de cartes du stallite avec certains endroits marqués en rouge. Au centre trône une grande table entourée par de nombreuses chaises. Elle est recouverte de nombreux documents, parmi lesquels se trouvent les précieuses preuves de l'innocence de Napoléon Sédar Bissa, le récit des événements de la découverte de l'île jusqu'à la condamnation de Napoléon.

La pièce de gauche est dans l'obscurité. Une fois la lumière amenée, on distingue de nombreux placards, ainsi que plusieurs pièces de viande accrochées au plafond. Il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans les placards, mis à part de grandes quantités de nourriture et de boisson. Au milieu de la pièce descend une échelle de corde qui semble conduire vers l'étage supérieur.

DEUXIÈME NIVEAU

Les bruits de voix se font un peu plus importants mais restent incompréhensibles. La curiosité des gardiens ne sera attirée que dans le cas de bruit très important.

Par le garde manger, on accède à un petit bureau bien rangé. Une fouille en règle permet de trouver un coffre fermé et scellé au mur. Il contient une liste complète des membres de la bastide, une liste des opérations prévues pour les prochaines semaines et environ huit cents lux. Dans le bureau



se trouve une description précise de Raïsmar (le vrai), de ses amis, ses habitudes, de tout ce qui peut le concerner de près ou de loin. Au fond du bureau apparaissent un petit couloir et une échelle de corde menant vers le troisième niveau.

Le petit couloir mène à une chambre en tout point semblable à celle de Raïsmar. Une petite commode est placée en tête de lit. Un petit journal y est rangé, dans lequel le pseudo-Raïsmar évoque son expérience dans la peau de marchand et finit en conjecturant sur ce qu'il fera lorsqu'il aura obtenu une place au conseil.

L'échelle de la salle de réunion conduit à un petit atelier. Au milieu du plafond se trouve l'ouverture communiquant avec le niveau trois. Une personne douée en technique peut remarquer que l'ensemble des outils et des machines présentes dans cette pièce a pour but la fabrication d'engins explosifs à base d'huile de rueg et de pétrole. Si les joueurs ont dans l'idée de fabriquer une machine infernale, ils se rendent tout de suite compte que l'opération va générer énormément de bruit. Cependant, un simple dispositif d'incendie peut être facilement improvisé.

NIVEAU TROIS

À partir de l'arrivée à cet étage, les joueurs commencent à comprendre les bruits de discussion. Ils semblent provenir d'une pièce centrale dont l'accès est bloqué par une lourde porte d'où filtre un rayon de lumière. Les konkalites sont en train de porter des toasts à la santé de joueurs. Ils boivent « à la santé des Amis d'Okhaen, grâce à qui tout a marché comme prévu », « à leur brillant esprit de déduction qui leur a permis de faire condamner un innocent », etc.

Par l'atelier, on arrive dans un petit laboratoire où se fait visiblement la distillation de l'huile de rueg et du pétrole. Une longue paillasse s'étale le long des murs, et est recouverte de cornues et de distillateurs. Dans les tiroirs qui l'accompagnent se trouvent toutes sortes de petits ustensiles scientifiques (ballons, éprouvettes, béchers, réchaud à huile, pinces de différentes tailles...). Il n'y a rien de véritablement intéressant ici, si ce n'est un volume de l'Avant écrit en français. Ce livre est en fait un ancien guide de réparation automobile pour particuliers (mille et un trucs pour réparer sa voiture soi-même). Plusieurs semaines d'études peuvent permettre d'en tirer des renseignements intéressants sur la confection d'un moteur et sur les méthodes d'entretien de tout appareil mécanique.

Sur la droite de cette pièce se trouve une des deux portes menant au dortoir, où les gardes font la fête. Sur la gauche, un passage mène à une des deux pièces de sorties.

Elle se présente sous la forme d'une grande alcôve (trois mètres de profondeur environ) d'où partent deux tunnels. Un examen attentif permet de découvrir un symbole gravé au sol à l'entrée de chacun des tunnels. Il y a un f et un e, indiquant respectivement la sortie vers le cinquième et le quatrième cercle.

Du bureau, on arrive directement dans la seconde pièce de sortie. Elle se présente sous la même forme que la première. Là aussi, il y a un symbole à chaque entrée de tunnel, EP pour extérieur portail, et $P pour extérieur à l'opposé du portail.

UN PEU D'ACTION

Au moment où les joueurs viennent de finir leurs investigations dans une des deux pièces de sortie, les événements se précipitent. Un des gardes sort du dortoir en criant « si un de vous touche à mes cartes, il n'aura rien à boire » et tombe nez à nez avec un des personnages. Après deux secondes sans réaction, il donne l'alarme.

Durant les trois premières passes, le garde est seul face aux joueurs. Pendant ce temps, un de ses compagnons descend pour faire exploser la bastide. Les quatre autres s'arment et se ruent pour aider les camarades.

Celui qui est parti détruire le bâtiment met une passe à armer le dispositif de destruction et deux pour remonter prévenir ses amis. À partir du moment où l'explosion est armée, il reste huit passes pour fuir. Les gardes combattent encore deux passes et s'enfuient dans les tunnels.

Il reste quatre passes avant l'explosion. Les tunnels d'entrée commencent alors à être détruits et les joueurs peuvent entendre les explosions. La destruction va ensuite se faire étage par étage, au rythme d'une par passe.

Il faut cinq passes de course pour sortir par les tunnels menant à l'intérieur du stallite. Les joueurs sont donc talonnés par les explosions et les éboulements. Après quelques dommages et quelques chutes, la fréquence des explosions va diminuer et ils vont arriver au bout du tunnel pour s'apercevoir qu'il s'agit d'un cul-de-sac. Les tremblements ont bloqué le mécanisme et il va falloir que chacun pèse de toutes ses forces pour ouvrir le passage. Ils ont quelques passes pour ce faire, sinon l'explosion se chargera de débloquer le mécanisme en infligeant neuf points de dommage à chacun (armure et jet d'encaissement sont permis).

Il faut plus d'une heure et demie pour arriver au bout des tunnels conduisant à l'extérieur d'Okhaen. Les explosions les auront rattrapés bien avant qu'ils soient arrivés. Faites leur bien comprendre qu'ils sont en train de vivre les derniers moment de leur vie. Les explosions se rapprochent, la température augmente et une poussière opaque commence à les empêcher de respirer. Et soudain, au moment où tout semble perdu, le sol se dérobe sous leur pied et ils glissent sur une trentaine de mètres avant de percuter un mur qui cède sous leur poids (huit points de dommages dus à la chute). La bastide ayant été construite autour et avec le réseau de galeries clandestines, l'explosion a provoqué un éboulement du tunnel qui a fait s'écrouler d'autres galeries jusqu'à les amener dans une habitation du cinquième cercle.

Là, ils sont accueillis par un céleste effrayé et ridiculement armé d'un couteau de cuisine. Il est au bord de la crise de nerf, et il faudra tout le calme dont peuvent faire preuve les joueurs pour parvenir à le calmer.

COURSE CONTRE LA MORT

Une fois dans les rues du stallite, les personnages se rendent compte qu'ils sont au niveau du troisième cercle, non loin du siège du conseil. Ils peuvent s'y rendre directement, mais là, on les informe que l'heure de l'exécution de la condamnation de Napoléon a été avancée sur sa demande. Il ne leur reste que peu de temps pour arriver à temps.

Pour compliquer la situation, le Konkal est maintenant en alerte et cherche les joueurs afin de les faire taire à tout jamais. Pour ce faire, des patrouilles de deux ou trois hommes circulent un peu partout dans le stallite et des groupes de quatre konkalites sont placés à chaque point de passage entre les différents cercles. Un seul point n'est pas surveillé, c'est le pipe-line. Une escalade difficile mais pas impossible (Mouvement + Grimper, SR 3) résoudrait tous leurs problèmes.

Dès que les joueurs ont été repérés, la poursuite commence. Les konkalites essayent de rabattre les joueurs sur d'autres groupes afin de pouvoir les capturer. Les poursuivants voient donc leurs rangs s'épaissir de plus en plus. Il faut près d'une heure aux joueurs pour gagner la muraille. Durant cette heure, chaque échec dans les tentatives faites pour semer les poursuivants (jets d'opposition en Mouvement + Sprinter) donnera lieu à un combat. Cet affrontement se fait contre trois assaillants, puis au bout de deux passes, un autre arrive, puis deux, puis trois..., jusqu'à une quinzaine.

Si les joueurs ont été trop affaiblis par les événements passés, une troupe de gardien du feu viendra à leur secours et les escortera jusqu'à la muraille.

SUR LA MURAILLE

Une foule nombreuse et compacte est installée pour assister au « spectacle ». Une haute tribune a été installée et Omar siège en son sommet. Il harangue la foule, en citant les uns après les autres les chefs d'accusations ayant amené la condamnation à l'exil.

Napoléon, lui, est debout dans une nacelle prête à descendre vers l'Obscur. Il est vêtu d'une grande tunique blanche et semble résigné.

Les joueurs doivent jouer des coudes pour arriver à portée de vue d'Omar et attirer son attention. Le regard d'Omar croise celui des personnages pour se détourner très rapidement vers la foule. Il reprend alors son discours d'une voix un peu moins ferme et surtout en parlant beaucoup plus rapidement. Pas de doute possible, il s'apprête à condamner un homme en le sachant innocent.



Au tout dernier moment, Lubumba va se rendre compte de la présence des joueurs et arrêter Omar au milieu de sa phrase. Celui-ci va alors regarder les personnages comme s'il les voyait pour la première fois, puis les inviter à venir lui parler. Les explications données, Omar charge Lubumba de partir arrêter les konkalites immédiatement. Puis il remonte à la tribune et reprend son discours :

« Chers amis, habitants d'Okhaen,

L'heure est venue de mettre fin à cette mascarade. Napoléon Sédar Bissa est totalement innocent. Grâce à lui qui a accepté de prêter le flanc à ses accusations, et grâce à nos bien nommés « amis d'Okhaen », je peux vous annoncer le démantèlement de l'organisation konkalite de ce stallite. Tous les membres de ce groupe de criminels sont en passe d'être arrêtés. Je tiens donc à remercier tous ceux qui nous ont apporté leur aide, en particulier Napoléon Sédar Bissa, qui a su se montrer digne de ses pairs. Nous allons maintenant partir régler quelques détails. Longue vie à Okhaen et que l'avenir vous soit prospère ».

Sur ces mots, il saute de la tribune et délivre un Napoléon totalement abasourdi sous les vivats de la foule. Aussitôt entouré par la garde personnelle d'Omar, Lubumba se dirige vers le troisième cercle, laissant les joueurs au milieu de la foule.

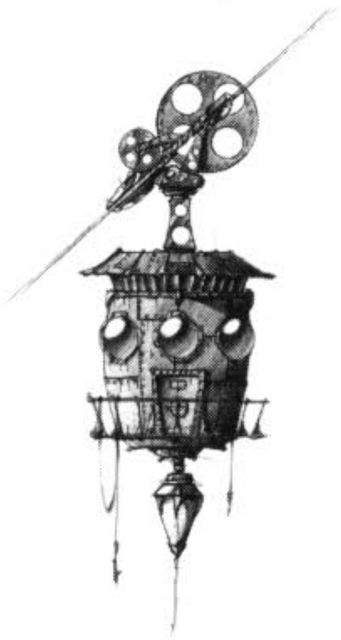
C'est l'explosion de joie, les personnages sont portés en triomphe, et tout le monde commence à redescendre vers le cinquième cercle où des aubergistes sont déjà en train de préparer la fête. Les joueurs sont des héros et chacun veut leur offrir à boire, à manger, entendre le récit de leurs exploits. Ce serait une très mauvaise idée de révéler que Napoléon n'a pas toujours été considéré comme innocent et qu'Omar a tenté de se débarrasser de lui en le sachant non-coupable. Cela diviserait la foule en deux clans, qui ne manqueraient pas d'en venir aux mains.

CONCLUSION : UNE RENOMMÉE UN PEU ENCOMBRANTE

Les joueurs sont convoqués devant le conseil dès le lendemain. Là, très cérémonieusement, on les remercie pour avoir sauvé Okhaen.

Après les congratulations d'usage, Omar prend la parole. Visiblement très gêné, il les remercie encore une fois et leur explique que, malheureusement, ils doivent partir. En effet, ce sont des héros en ville et beaucoup vont vouloir suivre leur exemple. Okhaen ne se relèverait pas du départ de sa jeune génération. De plus, leur aide apportée au portail il y a quelques temps (cf. quelques kilomètres pour mourir) s'est faite contre l'avis du conseil. Ils sont la démonstration vivante des erreurs du conseil, ce qui n'est pas pour arranger la situation. Enfin et surtout, Okhaen a été trop longtemps coupée des autres stallites. Il faut donc des personnes de bonne volonté prêtes à rouvrir les routes et e sont eux les plus qualifiés, ils l'ont maintes fois démontré.

Les joueurs vont donc quitter Okhaen, et ce, le plus tôt possible. Une cérémonie est improvisée pour célébrer leur départ (seul le conseil et quelques hommes y assistent). En attendant de choisir leur destination, le Portail et la compagnie de la Nuit-Horizon leur ouvrent les bras. Leur aide et leur travail en coordination avec la Flamme leur assurent d'y être les bienvenus.




CHAPITRE 5
ANNEXES



5.1 – DANS L'OMBRE DE MENSONGE

« On dit la vérité aveuglante, mais quoi de plus aveuglant : la lumière ou les ténèbres ? »

Gen'ran le Borgne, vénérable Phénicien.

Il est des vérités que la morale réprouve. Il est des mythes, des ailes brûlées, des quêtes, des sacrifices, des luttes irraisonnées contre l'immensité du vide, le néant, l'Inconnu ou la peur du Mensonge… Guidé par les chapitres d'une histoire fuyante, l'homme s'oppose à l'Obscur comme on refuse d'admettre, reniant les évidences que ses yeux affaiblis s'acharnent à distinguer dans les ombres mouvantes. La lumière est parole – les ténèbres, traîtrises. Dans ce chaos d'ombres et de mensonges, l'homme voit en la lumière la source d'un salut, la voix d'une vérité qu'il s'impose, obstinément, aveuglément, comme l'enfant qui s'endort à la flamme d'une chandelle. Mais que devient cette flamme, au cœur de la tourmente ?

L'ILLUSION DE PHÉNICE

Si le stallite immortel reste pour beaucoup le symbole de tous les espoirs, véritable torchère défiant les mouvances de l'Obscur et de ses ambitions, les fondations du colosse phénicien sont à l'image de cette chandelle, rassurante et protectrice, qu'un simple souffle suffirait à balayer. Car si l'existence du Shankr fut une révélation pour tous, il est une autre vérité, plus dévastatrice encore, dont les Phéniciens mangent chaque jour les fruits corrompus. Qu'adviendrait-il de l'espoir si l'on apprenait que Phénice, cristal de foi, berceau de convictions, était la plus belle réussite… de Seigneur Mensonge ?

LE FLÉAU PRIMORDIAL

Il paraît impossible d'accepter le véritable visage de Phénice sans évoquer les talents de celui qui en sculpta le masque : Mensonge, premier des six Seigneurs du Fléau. Incarnation du Voile, Maître des rats et des corbeaux, Mensonge est la première des Singularités issues de Seigneur Shankr sur Sombre-Terre. Cette primauté sur ses pairs confère au Fléau une puissance que peu lui reconnaissent aujourd'hui – mais la plus grande force de l'ombre n'est-elle pas celle de la discrétion ?

Dès son éveil, Mensonge s'employa à honorer les ordres silencieux de son maître pour, dans un premier temps, voiler aux consciences et aux hommes l'existence même du Shankr. Un premier survol de Sombre-Terre lui permit de mesurer l'influence des Runkas et d'apprécier à sa juste valeur le potentiel humain, avant de s'atteler à masquer d'une ombre protectrice le repaire de son seigneur et maître – une nécessité qui s'imposa naturellement au Seigneur du Fléau. Préférant l'obscurantisme à l'aveuglement, Mensonge focalisa les regards au lieu de les détourner et usa de son terrifiant pouvoir pour en filtrer la vision. En offrant aux Runkas d'inculquer à leurs Élus la peur du Seigneur Shankr, il contribua à l'émergence des premiers dogmes, des premières mises en garde de la Lumière contre l'Ombre, et de la foi naissante dont il avait besoin. En se faisant l'artisan de la révélation, il grava les consciences de la menace du Shankr et laissa ses ennemis de lumière semer les graines du culte de Solaar.

Il ne fallut guère de temps à l'humanité pour croire aveuglément en la parole des Runkas et de leurs hérauts – et guère plus à Mensonge pour créer de toutes pièces le dogme fondateur de Phénice. Il est dit que Solaar donna au monde un enfant, porteur de sa puissance et de son pouvoir, mais quel témoin reste-t-il aujourd'hui de sa venue ? Mieux encore que les Runkas, le Seigneur Mensonge avait perçu en l'homme ce besoin vital de croire, de se fédérer, de cristalliser leurs peurs et leurs espoirs. À cette attente, il répondit d'un sourire et tendit la main à celui que l'on nomme encore « Fils de Solaar », à la fois messie et martyr de la plus sombre des religions…

LE MESSAGER DE L'OMBRE

L'ironie voulut que les Runkas offrent à Mensonge la clef de voûte de sa nef de perfidie. Porté par l'Archessence, le Seigneur du Fléau suivit les émanations rayonnantes de ses ennemis et découvrit

bientôt un Élu, encore inconscient de sa nature, dont il scella l'avenir doré aux ambitions de l'Ombre. Usant de toute sa perfidie pour guider l'innocent, il lui transmit les signes et provoqua les manifestations qui achevèrent de le convaincre de sa destinée : guider les hommes au nom de la lumière. Pour l'assister dans cette tâche, Mensonge lui offrit un conseiller digne de confiance, et alors que le monde découvrait la peur, l'élu de Mensonge fit la rencontre de Myrkaln, Maître des Oiseaux, serviteur du Voile… et premier des Mille-Visages du Konkal.

Guidé par la Singularité, Myrkaln inculqua à son jeune protégé tout ce dont l'humanité avait besoin pour croire en lui, et c'est ensemble qu'ils s'installèrent là où des milliers d'hommes les rejoignirent bientôt. Exhortée par les miracles accomplis par l'Élu, la population se mit à croître, à espérer, puis à croire, mais Mensonge n'était pas encore satisfait. Usant de Myrkaln comme d'un messager, il poussa le Fils de Solaar vers les ténèbres et le guida jusqu'à Nux, son pendant d'ombre et de noirceur. Puis, à l'heure de la confrontation, il prit l'apparence d'une femme et provoqua l'union dont naquirent sept enfants, sept abominations forgées par l'alliance de l'ombre et de la lumière. Un seul de ces fils ressemblait à l'Élu : il périt, aux côtés de son père, dans les tourments infernaux de Vulc. Comme le voulait Mensonge, ce sacrifice suffit à faire naître la foi et à nimber la Phénice naissante d'une aura de légende. De la venue du Fils de Solaar à son ultime sacrifice, tout, de son œuvre, de ses exploits, de son triomphe sur les ténèbres et de son refus du Shankr, participa à l'émergence du dogme et du mythe fondateur de Phénice.

Et bien que l'histoire n'ait pas retenu les noms des six enfants de Nux, il est sûr qu'ils sont toujours en vie, intimement liés au devenir des hommes, et que Mensonge continue de veiller sur eux comme un véritable père.

L'EXPÉDITION SARKESH

Alors que les hommes affluaient de toutes parts, pressés par la menace du Shankr et la clarté de Phénice, le Premier des Fléaux retrouva le chemin de son maître. Informé par les flux de la Radiance,

L'ÉMISSAIRE SHANKR

À la lumière de cette histoire voilée, on ne peut qu'être frappé par l'alchimie parfaite qui mêle les différents acteurs et éléments de ce complot. Outre le machiavélisme de Seigneur Mensonge, cristallisation de toutes les perfidies, sa facilité à assimiler et à manipuler l'essence même de l'humanité confère au Shankr une dimension nouvelle, terrifiante. Le jeu des influences entre la Maison Harckon et le Konkal, factions pourtant présentes avant l'arrivée de l'émissaire Shankr, est la parfaite illustration de cette « humanité » dont semble disposer Mensonge – et, par extension, l'entité ténébreuse dont il est issu. Mais le Shankr envoyé sur Sombre-Terre n'a-t-il pas été choisi et désigné pour cela ? N'a-t-il pas été appelé, à l'aube du Grand Cataclysme, par les Élus de la Septième Maison ? Riche des informations transmises par les adeptes de l'Obscure Vérité, consciente des enjeux et des forces en présence, forte d'une connaissance désormais intuitive du comportement humain, l'entité Shankr se devait d'envoyer vers Sombre-Terre un émissaire capable d'appréhender, et surtout d'utiliser cette donnée fondamentale qu'est l'homme… Avant même d'exister, Seigneur Mensonge était déjà l'incarnation de cette aptitude – et ses frères de noirceur, Ténèbres, Douleur ou Chaos, allaient bientôt faire preuve de la même légitimité…

Mensonge comprit bien avant Seigneur Shankr les projets des Élus et Initiés runkas, mais il y vit moins une menace qu'une occasion d'ancrer ses serres dans la plus profonde des roches. Tout en freinant la progression des membres de l'expédition, le Seigneur du Fléau usa des rats, des oiseaux et des shankréatures pour octroyer au Shankr un millier d'yeux et d'oreilles. Lors du combat final, c'est lui qui intervint, bravant la volonté destructrice de son maître, pour offrir un survivant à l'histoire et permettre au Vicaire Morkor de jouer son rôle sur les planches du théâtre de Phénice, devenue joyau de mensonge et de perfidie.

À l'intérieur du stallite, la vie s'organisait autour du dogme fondateur, de la crainte du Seigneur Shankr et d'une foi aveugle en la parole des Runkas. Les préceptes de Myrkaln, héraut du testament de Solaar et de son fils, façonnèrent bientôt les règles, les lois et les coutumes qui firent de la cité ce qu'elle est encore aujourd'hui : un improbable compromis de croyances et de doutes. Lorsque le Mille-Visages s'effaça derrière ses disciples, privant les habitants de leur dernier lien



avec le passé, le Konkal s'empara du mythe et s'opposa contre la vérité des prôneurs. Comme le voulait Mensonge, la vague de contestation eut pour principaux effets de renforcer les croyances, de fédérer les Phéniciens et de nouer la destinée du Konkal à son seigneur et maître. Plus les konkalites s'opposaient au dogme, plus la prospérité de Phénice gravait dans le marbre la vérité de Solaar, et plus le Konkal se rapprochait de Mensonge et de la Septième Maison.

Ensuite, une simple relecture de l'histoire suffirait à décrire le triomphe de Mensonge, qui possède désormais le pouvoir de briser le masque de l'histoire et de révéler aux yeux du monde la toute puissance du Shankr. Si l'humanité apprenait la vérité, qu'adviendrait-il de la foi, de la ferveur, de la confiance ? Combien d'hommes et de femmes, combien d'Élus, d'Initiés, continueraient de suivre les préceptes des Runkas, une fois persuadés de leur mensonge ? Qui reconnaîtra leur grandeur, une fois le Shankr reconnu comme le fondateur de Phénice, et le véritable sauveur de l'humanité ?

D'HOMMES ET DE MENSONGE

Principaux instigateurs de la venue du Shankr sur Sombre-Terre, les Élus de la Maison Harckon font aujourd'hui partie des rouages de la subtile mécanique orchestrée par Mensonge – jeu d'autorité, de manipulation, de secrets et d'influence – pour lier les œuvres de la Septième Maison au destin qu'il réserve au Konkal. Le trait d'union entre les konkalites et les Prêtres de l'Obscure Vérité a désormais un nom…

LES GERMES DE LA CORRUPTION

Après avoir répondu à l'appel des Élus Harckon, le Shankr livra au monde l'incarnation de ses projets pour l'humanité et laissa Mensonge semer les graines du plus vaste des champs d'influence. Outre l'édification de Phénice, le Seigneur du Fléau entra naturellement en contact avec les plus fervents adorateurs du Shankr, alors réduits par les purges et les conséquences du Grand Oubli. Lorsqu'il se manifesta auprès des Fils des Ténèbres, sous des formes tantôt physiques, tantôt symboliques, Mensonge prit soin d'assurer les dirigeants de la Maison Harckon de la gratitude et de la reconnaissance du Seigneur Shankr. Souffrant de ce même besoin de reconnaissance, car désireux de prouver à son maître la justesse et le dévouement de ses actes, le Maître des Corbeaux est sûrement le seul à pouvoir jouer efficacement de ce rapport fondé sur l'autorité, le respect, le fanatisme et la partage de certains secrets. Pour fidéliser à jamais les membres de la Septième Maison, il leur offrit donc une place de choix dans les desseins du Shankr et, tout en orientant leurs actions, leur permit de s'investir dans la trame des complots menés contre les fidèles des Runkas.

Au fil des siècles, Mensonge livra aux Prêtres et aux Fils des Ténèbres de nombreux fragments de savoir obscur, dont la maîtrise des shankréatures, la connaissance des rituels et certains arcanes de la Magie du Shankr. Par ce geste, il renforça continuellement la fidélité des adeptes et, en récompensant leurs mérites de nouvelles révélations, s'assura leur dévouement à la voie de son maître. Mais la plus belle réussite de Mensonge est sans conteste le double jeu d'influence qu'il est parvenu à instaurer entre la Septième Maison et le Konkal, dont les membres se sont greffés dès l'arrivée du Shankr sur l'écheveau de Mensonge.

LA CONFRÉRIE DES APOSTATS

Opposants de la première heure aux vérités des Runkas, les konkalites constituaient un atout évident dans la stratégie de la Singularité. De l'arrivée du Shankr au retour de Morkor à Phénice, Mensonge s'est donc servi de la mouvance contestataire pour faire jouer au Konkal un rôle prépondérant dans ses manœuvres d'information – et de désinformation. La facilité avec laquelle l'expédition Sarkesh s'est dirigée vers Asia n'est pas due qu'aux informations livrées par Mensonge aux membres de la Septième Maison, mais aussi à la vague d'enthousiasme konkalite provoquée, grâce aux efforts de Mensonge, par l'annonce de la

venue du Shankr. Rien ne pouvait fédérer les rebelles avec autant de force que l'arrivée de leur messie – et la promesse de son soutien.

De même, lors des révélations phéniciennes, le Konkal a grandement contribué à la propagation de la ferveur solaarienne, car en s'élevant contre cette nouvelle tromperie des Runkas, les konkalites n'ont fait qu'ancrer davantage la foi de leurs pairs. Cependant, bien que la majorité des activistes du Konkal continuent de se dresser aveuglément contre le culte de Solaar, les hautes instances du mouvement se transmettent en secret l'héritage de Myrkaln, premier d'entre eux à recevoir les enseignements de Mensonge – premier d'entre eux à connaître l'entière vérité.

Si Mensonge a révélé autant de secrets au Konkal qu'aux membres de la Maison Harckon, il a toujours veillé à ne dévoiler que des informations susceptibles de provoquer les réactions escomptées chez ses pions. Ainsi, les Élus Harckon partagent un peu de sa connaissance du Shankr et de ses pouvoirs, mais les konkalites détiennent de lui les secrets de Phénice et du culte de Solaar. En héritant de ce savoir, transmis rituellement par les éminences grises du Konkal, les rebelles héritèrent également d'un atout de poids face aux Initiés de la Septième Maison, qui croient user des konkalites comme de précieuses marionnettes. Forts du geste de Mensonge, qu'ils considèrent une preuve de confiance émanant du Shankr lui-même, les konkalites ont légèrement modifié leur comportement depuis l'avènement de Phénice. Bien que beaucoup d'entre eux soient réellement manipulés, car laissés dans l'ignorance par leurs supérieurs invisibles, les konkalites se sentent investis d'une mission et d'une certitude qui les poussent à redoubler d'ardeur. Dans ces conditions, on comprend mieux que les konkalites ne soient pas simplement les jouets de la Septième Maison et qu'ils se considèrent comme ayant des projets, des ambitions et des motivations communes avec les Élus de l'Obscure Vérité.

L'EMPRISE DE MENSONGE

Désormais, le Seigneur Mensonge dispose donc d'une solide emprise sur les deux principales factions fidèles au Shankr. En s'immisçant habilement dans les rapports qu'entretiennent le Konkal et la Maison Harckon, il peut compter sur la fidélité indéfectible de deux organisations puissantes, bien que faibles par le nombre, et totalement dévouées à la cause de son maître. Dès lors, la plupart des manœuvres politiques, des mouvements de révolte et des entreprises de désinformation peuvent être mises sur le compte de l'une de ces deux factions – quand elles n'agissent pas de concert, sur l'impulsion de la Maison Harckon ou de Mensonge lui-même.

Si le Seigneur du Fléau n'est pas l'instigateur des moindres actes du Konkal, il en est toujours conscient et reste à même de les suivre, de les orienter ou de s'y impliquer avec plus ou moins de force. De même, les avancées de la Septième Maison ne sont pas toutes soumises à l'aval de Mensonge, mais il est souvent pour beaucoup dans les découvertes d'importance, les revirements de situation, les nouveaux axes de recherches ou les promotions internes. C'est souvent lui, en effet, qui précipite l'ascension des membres méritants, en facilitant les épreuves de passage ou en conférant à ses élus les pouvoirs et les connaissances nécessaires. Le plus souvent, il use de

LA SINGULARITÉ MENSONGE

Si le Shankr lui-même est plus un principe qu'une véritable conscience, le premier de ses Fléaux semble doté d'un véritable caractère, d'une volonté propre et d'une conception presque humaine de son rapport au Seigneur Sombre. Mensonge possède bel et bien une conscience individuelle, une personnalité propre qui lui confère autant d'avantages et de libertés que de contraintes, car il souffre d'un profond besoin de reconnaissance. Depuis l'arrivée du Shankr sur Sombre-Terre, Mensonge est animé par une fidélité indéfectible qui, contrairement à celle des autres Seigneurs du Fléau, s'accompagne de sentiments aussi humains que la jalousie, la loyauté, le doute… Alors que Seigneur Chaos se contente d'incarner le chaos et de le provoquer, Mensonge a véritablement conscience de sa nature, qu'il utilise, à la façon d'un outil, tout comme il manipule les mortels.

À ce jour, la jalousie de Mensonge est le seul frein à la révélation des véritables fondations de Phénice, car s'il faisait éclater la vérité, l'humanité plongerait dans le chaos et Mensonge devrait s'effacer devant son frère d'ombre – et perdre aux yeux de Shankr la fierté de sa réussite…



cette influence pour désigner les nouveaux Mille-Visages, véritables relais entre les deux organisations, et asseoir la puissance des gardiens des secrets, qu'il entoure de ses voiles pour éviter toute transmission accidentelle – ou provoquée.

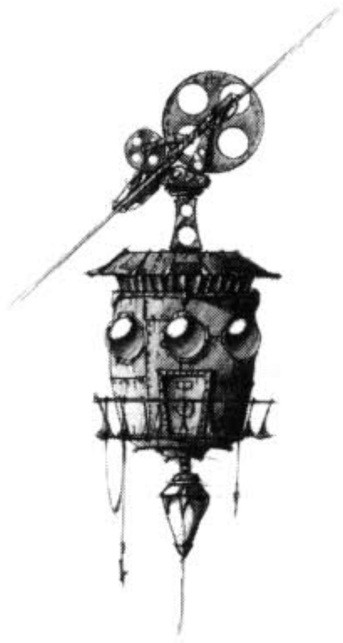
Sans disposer de véritables lieutenants attitrés, Mensonge jouit d'une telle influence sur le Konkal et la Septième Maison qu'il peut, avec la même facilité, provoquer ou interdire toute action de son choix au sein de ces deux factions. Les rapports ambigus qui unissent les deux organisations constituent à ses yeux un gage de sécurité, car aucune des deux ne prendra le risque de se dresser contre l'autre, préférant jouer de son influence ou de ses secrets pour tirer le meilleur profit de chaque situation. Cependant, le jour venu, Mensonge est à même de provoquer une fusion définitive, une séparation plus ou moins violente ou une guerre impitoyable entre les deux factions. Pour le moment, il ne voit aucun intérêt à perdre l'une ou l'autre, mais les sombres volontés du Shankr restent susceptibles d'amener à une telle extrémité...

DERRIÈRE LE VOILE, DERRIÈRE L'ÉCRAN

Face à la complexité d'une telle situation politique, plusieurs questions se posent, d'ordre purement pratique ou inspirées par l'envie d'en exploiter les secrets. Ces révélations sur le culte de Solaar n'ont d'autre but que de fournir aux meneurs de jeu un écheveau d'intrigues, de rebondissements, de quêtes et de découvertes. Ainsi, l'implication de Mensonge dans les agissements du Konkal et de la Septième Maison pourra légitimer toutes sortes de manœuvres politiques et de phénomènes inexplicables aux yeux des joueurs et de leurs personnages – alliances improbables, utilisation de nouveaux pouvoirs, détention de secrets liés au Shankr, actions coordonnées à l'échelle du continent, etc.

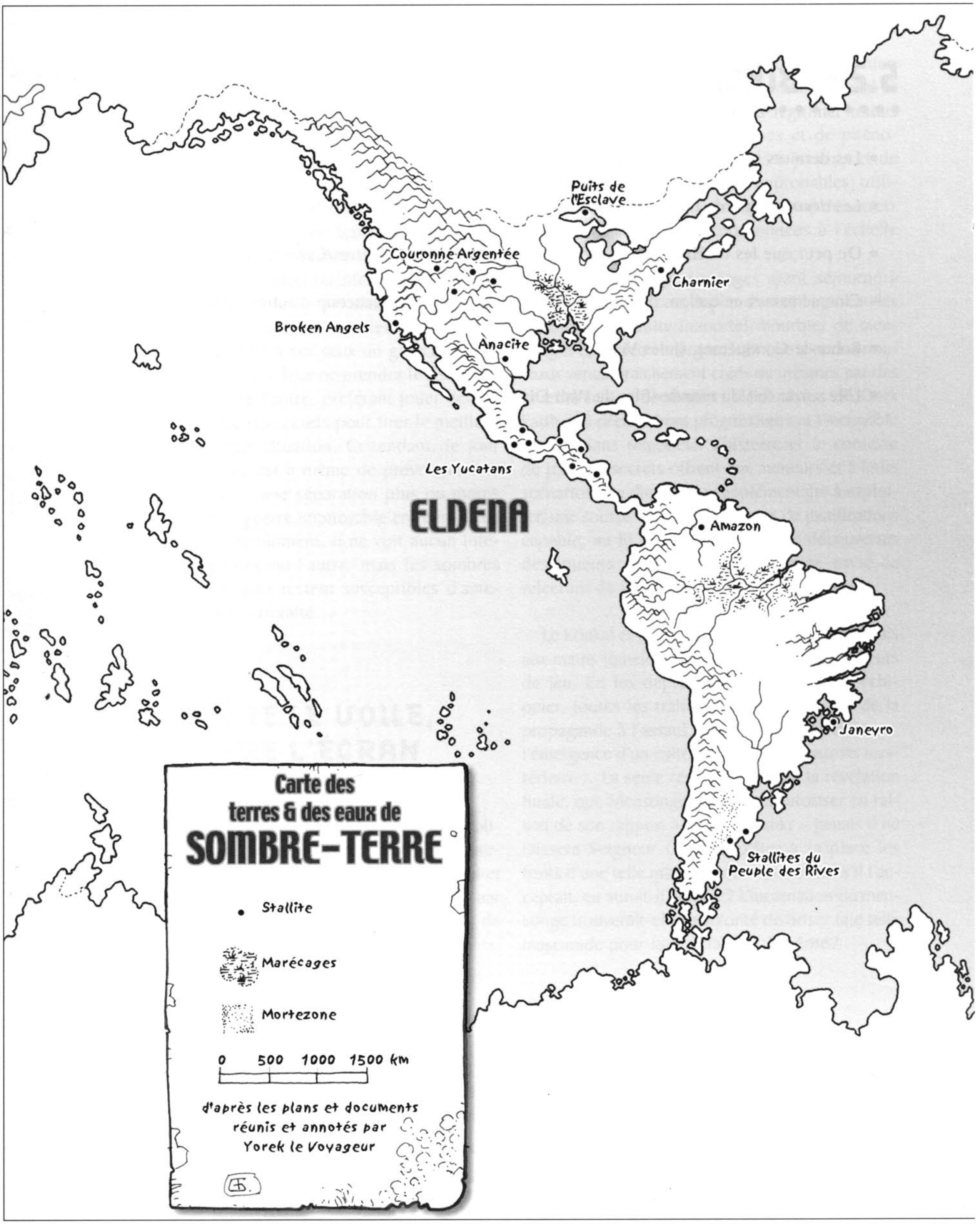
De même, les personnages ayant séjourné à Phénice pourront contempler d'un œil nouveau les mystères du stallite immortel, bourbier de mensonges et de secrets fugaces. Et que dire des nouveaux venus, fraîchement créés ou incarnés par des joueurs moins coutumiers de l'univers de Dark Earth, qui découvriront progressivement l'incroyable vérité ? Sans remodeler l'histoire et le contexte du jeu, ces secrets offrent aux meneurs et à leurs scénarios une dimension supplémentaire à exploiter, une source d'interprétations et de justifications capable, au fil des aventures et des découvertes des joueurs, d'insuffler une soudaine envie de relecture de l'histoire.

Le Konkal et la Septième Maison sont désormais aux mains jumelées de Mensonge et des meneurs de jeu. En les déplaçant habilement sur l'échiquier, toutes les trahisons sont possibles : de la propagande à l'assaut, en passant par la trahison, l'émergence d'un culte, la vague d'assassinats mystérieux... La seule réserve concerne la révélation finale, que Mensonge se refuse à autoriser en raison de son rapport à l'entité Shankr – jamais il ne laissera Seigneur Chaos récolter à sa place les fruits d'une telle machination. Mais même s'il l'acceptait, en aurait-il la force ? L'incarnation du mensonge trouverait-elle la volonté de briser une telle mascarade pour faire éclater... la vérité ?



5.2 – BIBLIOGRAPHIE

- Les derniers hommes, de Pierre Bordage (Librio)
- Les découvreurs, de Daniel Boorstin (Bouquins)
- De peur que les ténèbres, de Sprague de Camp, (Les Belles Lettres/Cabinet noir)
- Cinq semaines en ballon, de Jules Verne (Livre de poche et beaucoup d'autres éditeurs)
- Robur-le-Conquérant, (Jules Verne)
- L'île sur le toit du monde (film de Walt Disney)


Puits de l'Esclave
Couronne Argentée
Charnier
Broken Angels
Anacite
Les Yucatans
ELDENA
Amazon
Janeyro
Stallites du Peuple des Rives
Carte des terres & des eaux de
SOMBRE-TERRE
Stallite
Marécages
Mortezone
0 500 1000 1500 km
d'après les plans et documents réunis et annotés par Yorek le Voyageur
G.


ROKE
Survivance I
Sunrex
Newa
Magna
Mycos
Kathar
Madrone
Gweneve
Drön
Noble
Phenice
Istan
Ithna
Astia
Embrun
Nâh
SOLARIA
Cité des Ponts
ASIA
Berceau des Dragons
Toit du Monde
Cashmere
Nouvelle Calcutta
Pays des Vents
Seri Begawan
Orkhaen
Sparta
Lumière Céleste
Stallite des Gardiens
Stallite-Fleur
Termitière
TERRES AUSTRALES
Ayers Rock

« L'ÈRE DU CONTACT BAT SON PLEIN. L'HUMANITÉ REDÉCOUVRE SON HÉRITAGE. EN UNE POIGNÉE D'ANNÉES, NOUS AVONS ACCOMPLI UN CHEMIN QUI, POUR LES HOMMES DE L'AVANT, A DEMANDÉ PLUS D'UN SIÈCLE. PEU À PEU, NOUS APPRENONS À TRAVERSER L'OBSCUR, SANS POUR AUTANT AVOIR À Y VIVRE COMME LES MARCHEURS DE JADIS. LES CIEUX SONT SILLONNÉS PAR NOS DIRIGEABLES. MÊME LES OCÉANS, CES VASTES ÉTENDUES D'EAU NOIRE SANS REPÈRE, COMMENCENT À S'OUVRIR À NOS REGARDS... »

LA VAPEUR est le supplément qui marque l'entrée de l'univers de Dark Earth dans l'ère du contact. Conçu à la fois pour les meneurs de jeu et pour les joueurs, il vous permettra de faire profiter pleinement à vos personnages des progrès technologiques que connaît Sombre-Terre.

Vous allez désormais pouvoir créer vos propres machines à vapeur et les personnaliser, qu'il s'agisse de véhicules terrestres, maritimes ou aériens. À chaque fois, des règles très simples vous sont proposées.

Vous trouverez également la description complète des six plus grandes compagnies de Sombre-Terre, ces conglomérats de marcheurs qui profitent pleinement des nouvelles technologies de la vapeur et recrutent des hommes pour toutes sortes de missions dans l'Obscur.

Drön, stallite emblématique de la voie de l'homme, dévoué aux applications de la vapeur, vous est ensuite entièrement décrit. Recelant son lot de secrets et de mystères, vous y puiserez d'innombrables idées d'aventures.

Enfin, deux longs scénarios complètent ce supplément, le neuvième de la gamme.

CELUI QUI MAÎTRISE LA VAPEUR DOMINERA L'OBSCUR

Multisim ·EDITIONS·

180 FF / 27.44 €

ISBN 2-84476-062-7

kalisto entertainment