

**DARK
EARTH**

Le MARCHEUR

GAZETTE

#2

DÉCOR

Le rêve
du Capitaine Tabasse

CAMPAGNE
CORPS & ÂMES
deuxième partie

AIDES DE JEU

Diniero, le Maître Compagnon
Équipements pour l'Obscur
Les Échassiers



DINIERO, MAÎTRE COMPAGNON

VOTRE HISTOIRE

Héritier d'un bâtisseur aisé car dans les bonnes grâces des autorités, vous avez bénéficié d'une éducation digne d'un fils de prôneur. Vous avez acquis la curiosité et le goût de la pratique de votre père tout en comprenant la puissance de la rhétorique. Indécis quant à votre avenir, les récits exaltés de marcheurs vous ont décidé: vous serez de ceux qui explorent l'Obscur, conscient qu'une partie de l'avenir de Sombre-Terre s'y trouve. Lucide, vous avez rejoint des marcheurs compétents afin que votre premier voyage ne soit pas le dernier. Certes, vous n'avez pas appris autant qu'en puisant uniquement dans vos propres réserves mais vous êtes encore là pour en parler.

À force d'arpenter l'Obscur, vous avez déniché des objets de valeur. Les négociations et votre entrain à marchander à chaque halte, vous ont fait comprendre que les contacts humains vous manquaient cruellement. Cherchant un compromis entre vos différents penchants, vous avez croisé le chemin de Killian Tweg qui n'a pas mis beaucoup de temps à apprécier votre bagout, votre aptitude à estimer les talents de chacun et à rassembler les individus compétents autour de vous. Vous avez abandonné votre groupe de marcheurs pour rejoindre la compagnie des Maîtres-Vendeurs.

Votre ascension au sein de l'organisation fut rapide, faisant grincer les dents de plus d'un collègue. Avec le recul, vous regrettez certaines attitudes et « opérations » passées mais dans le feu de l'action, seuls comptaient les objectifs de la compagnie. Plus que le profit, ce sont les situations complexes aux multiples paramètres qui vous plaisaient. Considérant que vous étiez un maillon essentiel, vous vous êtes récompensé discrètement — parfois simplement pour mener à bien de futurs projets. Vous alliez devenir l'un des seize directeurs de la compagnie quand vos « infidélités » ont été mises à jour par le jeune mais implacable Assénard Tweg. Vous avez dû fuir de la Roke

où votre compagnie est trop bien implantée. Profil bas, vous avez rejoint des projets moins orgueilleux tout en découvrant Solaria qui vous était jusqu'alors inconnue.

Nous sommes en 322 PA. Vous êtes las de votre emploi de caravanier et vous souhaitez maintenant vous joindre à des entreprises risquées et ambitieuses. Cinq ans passés dans l'ombre, vous ont rendu impatient et plus téméraire — selon vos critères. Il ne vous reste plus qu'à trouver un groupe à la hauteur de vos prétentions.

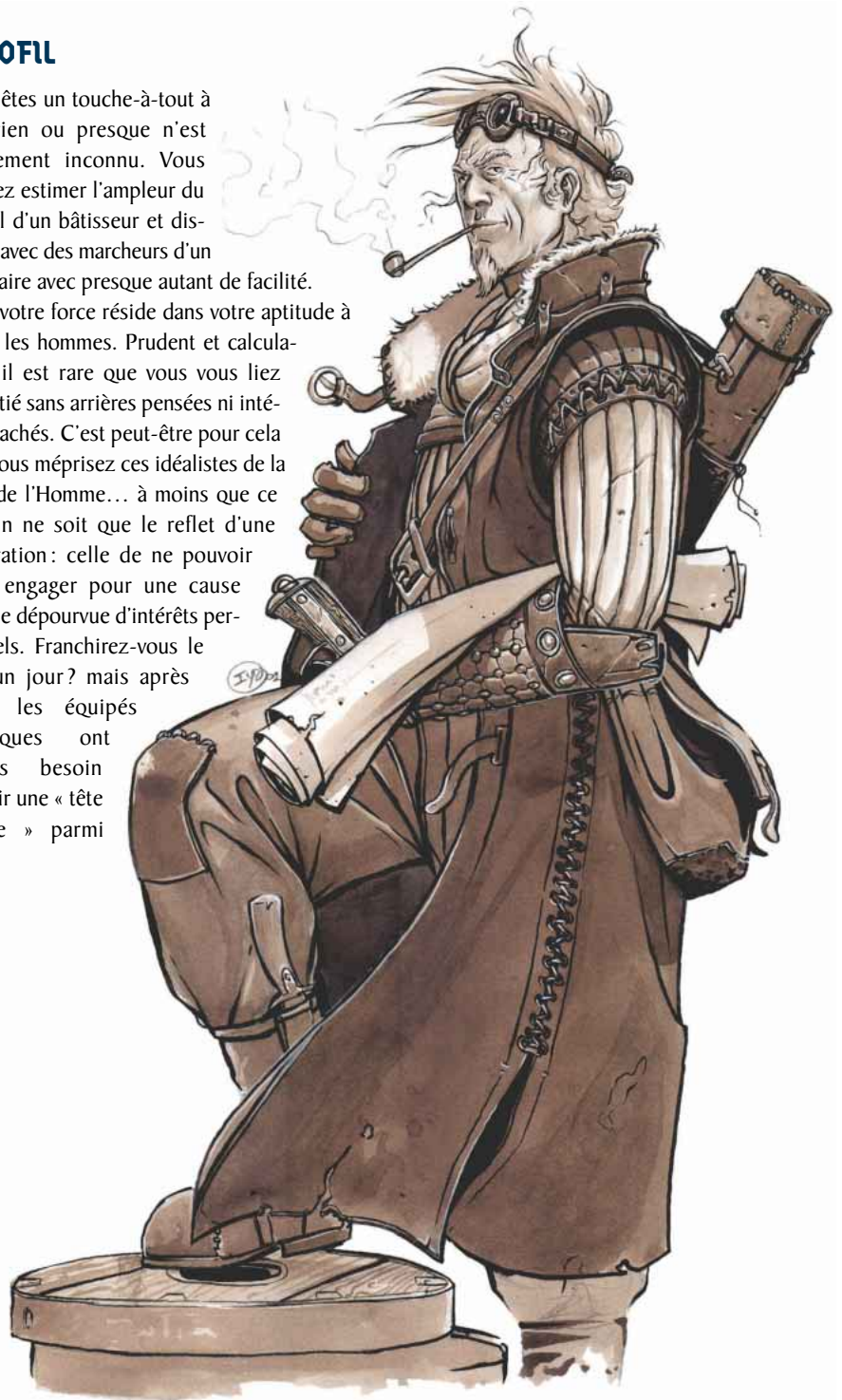
PROFIL

Vous êtes un touche-à-tout à qui rien ou presque n'est totalement inconnu. Vous pouvez estimer l'ampleur du travail d'un bâtisseur et discuter avec des marcheurs d'un itinéraire avec presque autant de facilité. Mais votre force réside dans votre aptitude à gérer les hommes. Prudent et calculateur, il est rare que vous vous liez d'amitié sans arrières pensées ni intérêts cachés. C'est peut-être pour cela que vous méprisez ces idéalistes de la voie de l'Homme... à moins que ce dédain ne soit que le reflet d'une frustration: celle de ne pouvoir vous engager pour une cause épique dépourvue d'intérêts personnels. Franchirez-vous le pas un jour? mais après tout, les équipés héroïques ont toutes besoin d'avoir une « tête froide » parmi elles.

DESCRIPTION

Peu importe votre couleur de peau ou de cheveux, vous avez un visage avenant, un regard intense dans les débats et le sourire facile.

AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 1
FORCE 2 / Lancer 1, Porter 1
HARGNE 2 / Agresser 1, Surprendre 1
Mouvement 2 /
PRESTANCE 4 / Impressionner 2,
Influencer 4, Séduire 3



RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 2
SENS 3 / 3, Percevoir 2, S'orienter 2
TREMPE 4 / Motiver 4, Résister 3,
Surmonter 3

ARTS MARTIAUX 2 / Arbalète 2, Pistol 3,
Manople 2

COMMUNICATION 4 / Baratin 3, Éloquence 3,
Empathie 4, Marchandage 4,
Représentation 1 (danse)

ÉRUDITION 3 / Avant 2, Coutumes: toutes 2,
Légendes 2, Lettres 3, Intendance 5,
Religion 1, Région (Roke 2), Gaïa 1,
Histoire de Sombre-Terre 3

SURVIE 2 / Animaux: Yack 2, Urs 1,
Milieux: (Montagnes, Chaos, Désert,
Marais et Noir Nuage) 2, Pistage 1,
Premiers Soins 3

TECHNIQUES 2 / Métal 2, Pierre 1, Verre 1,
Vapeur 1, Vents 2, Antech 2, Explosifs 1,
Crochetage 2, Char à voile 3, Dirigeable 1,
Terrestre à vapeur 2

Armes

Arbalète: dommages +4 (Portée: 10/20/50)

Manople: dommages +2

Pistol à rug: dommages +6

(Portée 5/10/20), rechargement: 1 PA

Armure

Gilet et Vambrace de cuir (Pr. 1)

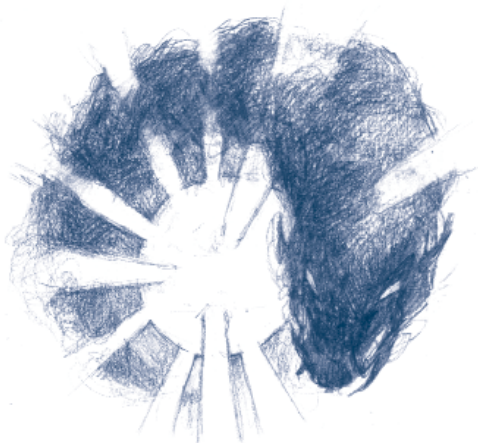
Ressources

Vie: 13

Énergie: 8

Renommée: Rang 2 – Réputé (65 points)

Équipements: Entre autres, un équipement complet de marcheur (indice 3), un grenadion étouffant « de secours », un vieux brisant nécessitant des réparations, une habitation pour 2 personnes adossée à un petit atelier de Portail dont la location rapporte 4 Lux/mois. Pécule personnel: 500 Lux.



HISTOIRES ET RUMEURS DE SOMBRE-TERRE

SURVOL DU PHARE DE LA ROKE #1

LE GROS TITRE DU MOIS

Grande nouvelle! Phénice s'associe aux membres de l'Alliance locale pour une initiative sans précédent. Dès le début de l'année 323 PA, l'enfant aîné de chaque famille apprendra à lire et écrire. Romius, parrain du projet, commencera par le quartier des Écharpes Pourpres et des Laves.

PARMI LES ARTICLES

Offre officielle

100 Lux de prime sont offerts à tous les Phéniciens qui s'engageront parmi les gardiens du feu qui feront leur service à Istan et Nople. Elle passera à 130 Lux dès la deuxième année avec trois semaines de permission à Phénice garanties! Gardien des intérêts de Phénice à l'étranger: un poste évolutif avec de nombreuses opportunités!

Enquête

Le quartier des Écharpes Pourpres, témoin du premier vol de dirigeable de la Roke, était en piteux état mais en rénovation depuis peu. Les fins limiers du **Phare** ont enquêté sur les intentions des Révérés. Dans les prestigieux couloirs du Palais du Plan, on parle d'emplacements réservés à des ateliers d'antéquaïres avec exonérations de charges et loyer réduit, peut-être l'affaire de l'année pour des bâtisseurs... à suivre.

D'Istan

En dépit des mauvaises volontés de certains istanais, les stallites jumeaux sont une destination de choix pour nos négociants. Pour preuve, le récit de la réussite de l'honorable marchand phénicien Tatrolis, propriétaire de plantations de rug et d'une manufacture de vêtements à Istan (...)

Entretien avec Sarotori

Le plus jeune maître d'armes phénicien et le nouveau commandant des forces armées phéniciennes. Le créateur de notre nouvelle troupe d'élite, la Grande Garde, se dévoile (...)

Le Phare: Après avoir énuméré votre impressionnant parcours personnel, les habitants aimeraient connaître votre opinion de soldat sur la Croisade et la situation actuelle de Phénice.

Sarotori: On peut dire que vous posez des questions franches et directes! Je vais vous répondre sans détours: la Croisade nous a affaiblis. Plus moralement que physiquement. Les phéniciens ont été déboussolés par cette victoire sanglante arrachée à l'Obscur. Depuis ils doutent, tergiversent et certains quittent le stallite qui a abrité leurs ancêtres des générations durant, un désaveux terrible pour les Révérés.

Le Phare: Vous voulez dire que la morosité générale serait en grande partie due aux habitants et qu'elle serait injustifiée?

Sarotori: C'est dur à entendre mais c'est la stricte vérité. La preuve par l'exemple: à l'extérieur, une zone circulaire de six heures de marche a été pacifiée! Les derniers konkalites ont été arrêtés lors de la rafle du Frige 321; Phénice ne connaît pas les troubles des autres stallites et les émeutiers sont très vite mis hors d'état de nuire. Enfin, la création de la Grande Garde va mettre fin aux derniers désordres internes. Que les Phéniciens viennent au grand défilé des troupes, ils contempleront la puissance de leur armée qui fera vibrer leur cœur au son des tambours!

Le Phare: Le rendez-vous est pris avec la population grand commandore. Pour ma part, je serais aux premières loges pour voir le spectacle.

Petites annonces

Jolanne remercie ses amis pour leur aide. Pour fêter son déménagement, elle les attend tous

cette semaine aux *Grandes Cuves*, quartier de l'Assomoir. Myrs l'antéquaire échange ses services contre un voyage à Nople.

PROPOSITIONS

« Tu es payé combien pour ce boulot minable? Je triple la mise si tu bosses pour moi. Notre mission: explorer la côte solarienne entre Nâh et Okhaen en vue de l'ouverture d'une route. Répertorier les dangers... et aplanir nous-même les obstacles quand c'est possible. Comment? Négociation, corruption, explosif, empoisonnement et j'en passe — y'a des primes de risque. Ce qui importe, c'est le résultat. Intéressé? »

Sigyar l'amoral

« Hé vous, venez donc par ici. Aidez moi à transporter ces caisses jusqu'à cette charrette avant que la Grande Garde n'arrive. Oui la Grande Garde. Si elle m'attrape, je dirais que vous êtes mes complices et tu sais ce qu'on dit à propos des hommes de Sarotori, non? Ils se bouchent les oreilles avant de te « questionner »! Aidez-moi donc! En échange, vous aurez toute ma gratitude, ça paraît peu mais c'est ce qu'il y a de plus sûr en ce bas monde! »

À l'orée de la Ceinture de Nux, Phénice

RUMEURS DE TAVERNE

« Ça a chauffé à Istan & Nople! Des émeutiers istanais ont essayé de tuer le consul phénicien. Ils étaient aidés par un groupe surentraîné du Konkal. Moi je l'ai toujours dit, à part une poignée d'entre eux, les Istanais sont tous des pourris! Il faut les éliminer et laisser la place aux Nopléens et aux colons phéniciens. On a payé une sacrée note pour les libérer. Du coup, Istan nous appartient aussi, tu ne trouves pas? »

Entendu dans une taverne des Syndicats, les Écharpes Pourpres – Phénice.

« J'étais presque arrivé à Nople quand j'ai rencontré un groupe d'Initiés l'air pas com-mode. Leur chef m'a déshabillé d'un regard, l'impression de rien pouvoir lui cacher. Il cherche un Nâhia qui s'appelle Yesha. »

Quartier du Han, Nople

« Depuis les terribles incidents qui ont éclaté dans les stallites jumeaux, nous étions tous bouleversés! Et pourtant dans la douleur et le

deuil des mois qui suivirent la destruction de Fort Gueule-cassée, nous fûmes surpris par la révélation du Médiateur Isbân Shamir: au cœur du Tombeau à Rêves, il ressentit l'éveil d'un Runka à quelques centaines de kilomètres, en direction d'Asia! »

Taverne du Révéré, quartier d'Adalar, Nople

LA COMPAGNIE DES TRANSPORTEURS RECRUTE!

« Une nouvelle compagnie s'est créée, elle engage des pilotes et des marcheurs, même débutants!

— Ouais, j'ai entendu dire que les Maîtres-Vendeurs sont derrière le projet. Ça paye bien paraît-il. Va savoir, il est peut-être temps d'arrêter de penser en solitaire et de rejoindre une de ces organisations montantes? »

Annonces (sur écriteaux et par crier public, à Drön, Phénice et les stallites jumeaux):

La compagnie des Transporteurs recrute! Elle cherche des marcheurs et des pilotes pour assurer le transport des voyageurs sur les voies qu'elle a ouvertes. La formation des débutants est assurée! Rejoignez une compagnie pleine d'avenir et devenez un acteur de l'ère des machines! Notre devise: dompter l'Obscur!

Célestes ou marcheurs vous êtes las de risquer votre vie à chaque déplacement? Les Transporteurs ouvrent la voie pour vous. Embarquez dans les locomobiles les plus sûres de la Roke et voyagez en toute sécurité. Vos destinations sont les nôtres! Confiez nous vos marchandises comme vos proches, vous ne serez pas déçus!

Tarifs:

Drön – Phénice: 102 Lux

Phénice – Istan & Nople: 79 Lux

Istan & Nople – Nâh: 141 Lux

Pour le service de locomobile de luxe, les prix sont majorés de 32 Lux.

Attention! Offre exceptionnelle:

Drön – Phénice – Istan & Nople pour 146 Lux seulement!

NB: *S'adresser à nos bureaux pour les marchandises et les garanties.*

Avertissement:

Le troc n'est pas une monnaie pour nous!

LA TENSION MONTE À PROPOS DES MAÎTRES- VENDEURS...

« Les Lux brillent plus dans leurs yeux que dans ma main: je m'en méfie. »

Jörg, marcheur indépendant

« Qu'ils viennent en Eldena, on les recevra! »

Commandore Melian de la compagnie Gdanz

« Des vermines. L'antithèse de ce pour quoi nous nous sommes battus. Je pense à tous mes potes qui se sont faits bouffer en ouvrant des routes. C'était pour que les gens bougent, soient libres, pas pour que des gros enfoirés viennent se faire des Lux en passant sur leurs cadavres! »

Erwan Silence

« Quand j'ai débuté, on m'a reproché les pires actions: on a prétendu que le Lux m'attirait plus rapidement que le sang n'attire les shankréatures, et de m'enrichir au dépend des autres. Mais regardez-moi compagnons, ai-je l'air d'un monstre? Comme vous, j'ai été sélectionnée parce que j'étais compétente, rien d'autre. Ces médisants le savent et vous jalou-sent parce qu'ILS n'ont pas été choisis. Je vous le dis, vous oeuvrez pour l'homme. L'Obscur ne fait pas de crédit. Dans ce cas, n'est-il pas naturel de penser à devenir plus fort, plus riche? Si certains en pâtissent, c'est qu'ils n'étaient pas destinés à survivre à la dure vie de Sombre-Terre. Voilà la vérité que ces idéalistes de la voie de l'Homme ne veulent pas entendre! »

Extrait du discours de Pania Kurkz, nouvelle directrice de Magna en déplacement à Mycos

ÉQUIPEMENTS ET MATÉRIEL

DES FEUILLES À MÂCHER

« C'est ta première sortie? Fatigué? Prends dans ma carnassière quelques feuilles brunes à mâcher. Non! pas des feuilles de firik, celles-ci: des feuilles de véloce. C'est le fameux herboriste d'Asia - Hiang - qui me les a données. Ne traînons plus jusqu'au prochain Relais maintenant. »

Le **véloce** est un buisson à fines feuilles. Il pousse généralement sur les charniers ou en bordure de marais putrides. Mâcher quelques feuilles redonne un point d'Énergie — maximum — pour [Résistance + 1] heures.

Le **firik** est une plante à longues feuilles disposées autour d'une tige ressemblant à un jonc et qui pousse près de l'eau. Les feuilles séchées et infusées ajoutent un dé aux tests de Hargne + Supporter pendant 6 heures environ.

Note: À chaque prise au delà de la première, un test de Résistance + Contrôler SR 3 (+1 au SR par prise cumulative) est nécessaire. En cas d'échec, le consommateur est pris de nausée: - 1 dé à toute action et perte d'1 point d'Énergie.

LA SANGUINE

Description: Une pompe (faite de cuir et de boyaux animaux) à actionner d'un mouvement régulier, un récipient de verre sous vide, deux fins boyaux (de varan ou de chakral) se finissant chacun par une aiguille de métal creuse, voilà ce qui constitue la sanguine. Ce fameux appareil conçu dans le Stallite des Gardians permet de transférer du sang d'un individu à un autre. Une invention qui sauvera des dizaines de vie à l'avenir (...) les guérisseurs de l'île utilisent de petites mombas inoffensives sensibles à la darkessence, une astuce qui évite les contaminations.

« On dit que c'est l'étude d'un appareil de torture konkalite qui inspira la conception de la sanguine à son inventeur: une ancienne gardienne du feu nommée Nalia, devenue depuis l'une des célestes les plus respectées des Gardians. »

*Extraits de Un Tour en Solaria
de Yorek le cartographe voyageur,
publié en 322 PA*

LES ROULEMENTS DE MAGNITE

« Trois inventeurs de la Roke — Algja, Mélisse et Myrs — ont mis au point un "roulement" qui permet d'accroître la vitesse des véhicules terrestres à roues. J'ai vu une vieille locomobile équipée des roulements: un vrai bolide! Mais inutile de s'emballer, l'invention est encore trop fragile. Mieux vaut attendre quelques mois. Une fois améliorée, nous envisagerons. D'ici là, transmet à qui tu sais, à Drön. »

*Entendu dans un Relais
quelconque de la Roke*

Notes: des rumeurs affirment que Mélisse a rejoint Gweneva. Là, des Passeurs de la Confrérie l'auraient escortée jusqu'à Magna. Algja serait à Portail après s'être disputée avec sa collègue. Quant à Myrs, il a disparu.

LA SANGUINE

Caractéristiques: Lors d'un test de Technique + Corps, la sanguine ajoute deux réussites au résultat si le soigneur à au moins fait une réussite sur le jet de dés. Dans le cadre de la récupération naturelle, une transfusion régulière permet d'ajouter 3 dés au test de Résistance + Régénérer (cf. DkE 2 p. 84 pour plus de détails sur la guérison). Pour un contaminé, une transfusion totale de sang permettra d'ajouter 2 dés au test de Trempe + Résister pendant cinq jours, puis un seul dés les cinq suivants. La durée est réduite de deux jours par niveau de contamination, ainsi au niveau 3, le bénéfice dure deux jours au total. Le sang est transféré au rythme d'un litre par heure.

Origine: Solaria. Stallite des Gardians (2 exemplaires), Lumière Céleste (1 exemplaire).

Rareté: 3 exemplaires recensés, un nouveau en fabrication dans chaque stallite. Celui de Lumière Céleste est destiné à Nâh où la Main Ouvert (cf. Le Marcheur #1) le récupérera.

Prix: 5000 Lux minimum

LES ROULEMENTS DE MAGNITE

Description: Ce sont des roulements à billes magnétisés qui minimisent les frottements entre l'essieu et la jante. Ils se présentent sous forme de sphères de métal contenant la fameuse pierre de Magna.

Caractéristiques: Il faut adapter les roues aux roulements mais une fois l'opération effectuée, la vitesse du véhicule est augmentée de 10 km/h en moyenne. Hélas, les roulements sont encore fragiles (panne: 1 chance sur 6 tous les 50 km sur piste, tous les 10 km en dehors) mais d'ici début 323, une version plus sûre devrait sortir à Magna (test tous les 100/60 km). Cette dernière devrait faire passer le gain de vitesse à 15 km/h! En cas de problème, il faut changer toute la roue voir les deux pour éviter un déséquilibre.

Origine: La Roke; l'emplacement exact est tenu secret.

Rareté (stallite/halte): Très Rare/—

Prix: 1500 Lux l'essieu, +300 Lux pour la prochaine version



Imprimerie d'Embrun,
à l'intention de Farenza des Semeurs.

Prôneur reconverti marcheur
depuis quelques années,
j'ai parcouru maintes régions.
Après des années d'obscurantisme
et d'*a priori* négatifs,
il est de mon devoir
de rectifier les croyances populaires
parmi mes compagnons de voyage.
Voici un rectificatif concernant
les populations adaptées
communément appelées les échassiers.
Veuillez avoir l'amabilité d'insérer
ce dernier dans les premières pages
de la prochaine édition
des *Carnets de l'Obscur*.

En vous remerciant d'avance,
Jorwell, prôneur et érudit itinérant
depuis 320 PA.

LES ÉCHASSIERS

Ils habitent les marais de toutes sortes, les déserts infestés de prédateurs chthoniens et de sables mouvants, les plaines recouvertes d'une épaisse couche de neige poudreuse et coupante comme du verre. On les appelle les Coureurs du Sahakral dans le désert solarien, les Sans Neige dans le Nord de la Roke et les Longues Jambes dans les marais de la mer d'Aral ou le Chaudron des Enfers mais pour le marcheur chevronné ce sont tous des échassiers.

« Tu utilises le bout de ta luxance pour sonder le sol, moi j'utilise mon esptonon. Eux, ils habitent ici alors ils ont inventé mieux, c'est tout. »

Ushruk,
membre de la Main Ouverte (? – 322 PA),
extrait de *Citations de marcheurs*
par Cassandre. Presse des Semeurs 321 PA

À PROPOS DES ÉCHASSES GÉNÉRALITÉS

Pour éviter les dangers et contourner les obstacles d'un milieu au sol instable, ces communautés ont adopté les échasses comme mode de déplacement. Ces dernières sont faites d'os, de métal, de cuir et de ruego selon la région. L'allure générale de l'objet varie suivant les communautés : simple perche pour certains, munie d'un siège pour d'autres.

Certaines sont articulées et complexes, d'autres beaucoup plus primitives : simple moyen de locomotion pour les Longues Jambes, ce sont des armes pour les Sans Neige et les Coureurs — principalement pour la chasse. Certains Échassiers utilisent parfois un long esptonon ou encore des bâtons pour se stabiliser.

UN PEU D'HISTOIRE

Les premières anecdotes au sujet des échassiers remontent à 250 PA environ. À l'époque, les récits de voyageurs relatant l'apparition d'hommes aux jambes démesurées étaient mis sur le compte de trop grandes quantités de tord-boyaux qui ont fait la réputation des tavernes de marcheurs ou pire encore, sur le compte d'une folie ramenée de l'Obscur.

Avec « l'élan marcheur » des dernières décennies, la popularisation des compagnies et les récits de voyages — les *Carnets de l'Obscur* en tête, les témoignages à propos des échassiers ont été pris plus au sérieux puis communément admis après le massacre d'un groupe de marcheurs à l'orée de la Jungle noire en 319 PA, non loin de *Sable rouge* (cf. les rumeurs du *Marcheur #1*). Cet acte sanguinaire commis par les légendaires Pêcheurs d'hommes ont porté un grave préjudice à toutes les « tribus » d'échassiers. Les marcheurs ont désormais tendance à se méfier de tout ce qui est trop haut sur pattes.

S'il est vrai que la plupart de ces communautés sont frustrées, parfois territoriales et violentes, elles peuvent aussi faire preuve d'hospitalité et d'une ingéniosité que leur envieraient certains bâtisseurs.

« On dit que les cages de la plaine du non-retour installées par la défunte compagnie des Quatre chemins furent conçues par Salyzia, la fille du maître de la compagnie qui passa plusieurs semaines avec des échassiers solariens. C'est du moins ce que prétend Djem-dili chef d'une tribu de Longues Jambes solarienne »

Extrait d'*Un Tour de Solaria* par Yorek,
presse des Semeurs 322 PA
(pour les cages, cf. *DkE 2* p. 230)

UN PEU D'ETHNOLOGIE

Suivant le milieu et la région, les échassiers ont été nommés différemment : Les adaptés vivant dans les étendues sablonneuses ont été baptisés les Coureurs du Sahakral du nom d'un vent solarien (cf. *Les Secrets de l'Obscur* p. 15). Ceux qui vivent sous les latitudes les plus froides s'appellent les Sans Neige. Quant aux Longues Jambes, ils vivent la plupart du temps dans les marais. Ces dénominations quelque peu méprisantes sont totalement arbi-

traires. Aucune distinction n'est véritablement possible si l'on s'en tient à des règles d'observation strictes.

Les Coureurs du Sahakral

Ces peuplades utilisent les échasses dans le désert profond. Les sables mouvants y sont plus fréquents, les prédateurs moins visibles. Les perches sont nécessairement légères afin de peser un minimum sur la surface sablonneuse. Elles sont souvent faites d'os ou de bois — un indice concernant d'hypothétiques échanges avec des communautés du grand marais centre solarien. Les pieds sont larges afin d'occuper une large surface, copiant les pattes d'une espèce de varans des sables. Ces « pattes » sont faites de cuir et de ruego.

Équipé légèrement, le Coureur moyen est souvent un éclaireur pour des populations majoritairement nomades, et également un chasseur. Il utilise un long espton, des sagaies ou munit de pointes rétractables l'extrémité de ses échasses pour la traque.

« Les chasseurs forment des cercles et tapent sur les roches afin de faire sortir les varans qu'ils piquent de leurs échasses et de leurs espton. »

Extrait d'*Un Tour de Solaria* de Yorek ;
presse des Semeurs 322 PA

Ces communautés se sont généralement montrées généreuses et hospitalières à l'égard des étrangers, du moment que ces derniers se montrent humbles et pacifiques. Souvent nomades, elles considèrent de vastes étendues stériles comme leur territoire, l'étranger doit donc se montrer reconnaissant de leur hospitalité s'il ne veut pas servir de proie pour de jeunes chasseurs joueurs — la pratique de la chasse à l'homme est devenue très rare. Le désert semble avoir eut un effet unificateur sur ces tribus d'adaptés qui, lorsqu'elles se rencontrent, établissent des contacts amicaux.

Les Sans Neige

Plus rares ou plus discrètes, les seules tribus que j'ai rencontrées vivaient à moins d'un jour de marche de Mycos. D'après les témoignages et les récits d'explorateurs respectables, ces populations sont disséminées dans le nord

de la Roke jusqu'aux terres de glace. Certains informateurs peu dignes de confiance prétendent que les Sans Neige se retrouvent aussi au cœur d'Asia. L'appellation « Sans Neige » englobe aussi bien des tribus primitives semi-nomades comme des communautés civilisées ayant élu domicile dans des ruines réaménagées et confortables. Technologie et coutumes varient beaucoup plus que chez les Coureurs où règne une relative uniformité entre les différentes entités. Près de Magna, plusieurs familles vivent depuis plusieurs générations dans des ruines de l'Avant que les doctes nomment « usines ». Ils ont forgé des échasses de métal articulées, munies de siège et de patins.

J'ai assisté aux essais d'un Sans Neige muni d'un harnais le reliant à une voile à la manière d'un percevent, un concurrent avait pour sa part fixé une toile de cuir dans son dos. Lorsque le vent soufflait l'un comme l'autre semblait presque flotter sur la neige pendant quelques enjambées avant de s'affaler. Chez ces populations, les échasses munies de raquettes et/ou de patins servent aux voyages, à la chasse et à éviter les voutpes et les urs locaux tapis dans la neige guettant l'imprudent. Les fils du givre (près de Magna) sont connus pour être des pilleurs qui vendent leurs prisonniers aux esclavagistes de Sunrex. On redoute leur connaissance du terrain, leur adresse au filet à urs et les terribles lames effilées qu'ils fixent sur leurs échasses.

Les Longues Jambes

On en recense principalement dans les mangroves et les marais de Solaria. On dit qu'une dizaine de tribus parcouraient le grand marais qui recouvre le centre de Solaria, à l'abri de la forêt pétrifiée de l'Avant (cf. la carte du supplément *La Vapeur*). On en a vu dans le Chaudron des Enfers et même en bordure de la mer d'Aral, on les retrouve en Asia comme le confirme Yorek dans ses *Pensées*.

« Après avoir traversé, non sans mal, les marais salants avec l'aide de Longues Jambes, je rejoignis Seri Begawan. Quelle ne fut pas ma surprise de trouver une unité de gardiens du feu locale montée sur des échasses. Copiant le mode de vie de leur voisin de l'Obscur, les gardiens surplombaient la foule des passants de leur regard scrutateur ».

Les Longues Jambes sont aussi bien nomades que sédentaires, oscillant parfois entre ces deux modes de vie lorsque le niveau de l'eau fluctue énormément. Il est communément admis que les marais regorgent de nourriture pour l'homme averti, pourtant ces tribus se sont presque toutes montrées très territoriales et agressives. Il faut dire que le taux de contamination parmi elles est bien plus important que chez les Coureurs (les moins touchés étant, en moyenne, les Sans Neige). Il est néanmoins possible de se faire accepter sans trop de difficulté. Le niveau technologique est souvent très bas (les échasses sont des simples perches de bois ou d'os) et les coutumes plutôt frustrées. Être échassier est un moyen plus sûr de se déplacer et d'éviter les fondrières, mais aussi les crocodiles et les flottes.

Ce sont des superstitions de vieux marcheurs mélangées à de rares faits réels qui ont donné aux Longues Jambes leur si terrible réputation. Quelques tribus se sont avérées particulièrement violentes. L'homme n'est pas exclu de leur tableau de chasse... ni de leur menu. D'autres tribus me l'ont confirmé et évitent les coins les plus sombres des mangroves. En effet, certains Longues Jambes semblent avoir l'art de se dissimuler parmi les arbres, transperçant de leur harpon les imprudents. On citera les tribus des « sombres ombres » et des « mange cœur » à dix jours au sud de Sparta. Après enquête, j'émetts l'hypothèse que les Pêcheurs d'hommes de la Jungle noire sont en fait originaires du centre de Solaria. Si cela s'avère exact, cela signifiera que cette terrible tribu s'est déplacée il y a moins de dix ans pour rejoindre la sombre forêt okhaénite. Sur les ordres de qui ? Il faudrait braver les périls de la Jungle noire pour espérer trouver un début de piste.

Les coutumes diffèrent d'une tribu à l'autre, elles n'ont même aucune parenté d'une région à l'autre ! Alors messieurs les marcheurs, sûrs de vos instincts, ne soyez pas trop confiants. Les Pêcheurs d'hommes ne sont pas le lot commun des échassiers, soyez plus ouverts. À l'avenir, ne vous braquez plus vous et vos pistols car l'Obscur n'est pas rempli que d'ennemis. Qui sait si notre salut ne viendra pas d'une alliance avec toutes ces communautés éparses d'adaptés.

Note de l'éditeur : Les propos et les idées de l'auteur ont été retranscrits tels quels, ils n'engagent que lui. D'autre part, le brave Jorwell aurait été vu la dernière fois à l'orée de la Jungle noire — expédition encouragée par sa « magnificence Omar d'Okhaen ». Aux marcheurs de Portail comme aux autres qui lirez cette nouvelle édition des Carnets de l'Obscur, je vous prie de transmettre tout information concernant ce sympathique docteur à Serefi ou Fazal, résident à Portail.

Note : La compagnie des Semeurs est décrite dans *La Vapeur* p. 69, les chroniques de Farenza apparaissent dans *L'Avant*. À propos de la compagnie de la Main Ouverte et d'Ushruk cf. *Le Marcheur* #1. Yorek est l'auteur de la carte à la fin du supplément *La Vapeur*, un extrait de ses *Pensées* dans le supplément *L'Avant*. Pour Fazal cf. *Les Secrets de l'Obscur* p. 11 et Serefi cf. *L'Écho de l'Obscur* n° 4 [<http://www.multimania.com/echobscur/>].

COMPÉTENCES ET TECHNIQUES

L'un des atouts évidents des échasses est d'éviter certaines embûches : les sables mouvants si l'utilisateur voyage léger comme c'est le cas des Coureurs ou une attaque de flottes dissimulées sous la boue. Pour ces adaptés, c'est aussi un moyen de raccourcir leurs déplacements. Enfin les échasses sont envisageables en tant qu'armes. Voici une suggestion de règle.

Si le personnage considère les échasses comme un moyen de déplacement fortuit, des tests d'Agilité SR 4 suffiront. Si comme les adaptés, le marcheur souhaite maîtriser les échasses, il lui faudra dépenser des points de Vécu dans une nouvelle compétence de Connaissance : Échasse. On demandera donc un test de Technique + Échasse pour toutes les manœuvres de déplacement (SR 2 en moyenne). La compétence sert aussi aux tests d'entretien ou de réparation. Pour les combats, on effectuera un test d'Arts Martiaux + Échasse. Le combat se gère de manière standard. Enfin, si vous utilisez les règles optionnelles de Fatigue (*DkE* 2 p. 93), les échasses permettent de réduire de 1 le malus de fatigue.

Fabriquer des échasses demande au minimum un test par échasse de Technique + Matériaux (suivant la disponibilité) SR 4. Pour le bois, un seul test est concevable si le morceau est assez grand. Pour les échasses d'os, l'idéal est de posséder des os de béhémoth ou de gorok (mammoth), les os de requin, d'ours ou de crocodile demandent deux tests. « Des tribus d'échassiers utilisent les os humains du bassin et des premières vertèbres associés à des cordes de rug et à une colle à base de sève et du sang poisson d'un poisson pour maintenir l'ensemble... Un spectacle effrayant, une coutume habituelle chez les Pêcheurs d'hommes » in *Tour de Solaria* par Yorek. Ce genre d'artisanat demande au moins cinq tests de Technique + Os et au moins un test de Survie + Animaux (ou Technique + Corps dans le cas d'os humains). Enfin, pour les échasses métalliques, on utilisera la compétence Métal.

LES ÉCHASSES

En os ou en métal (Enc. +1), très rarement en bois.

Caractéristiques :

Domage +0, Défense +1, Enc. 1.

Origine : Sombre-Terre.

Rareté Stallite/Halte : -/Très Rare.

Prix :

40 Lux bien que le troc soit plus utilisé.

Quelques ajouts possibles :

Une lame (Dom +1, 38 Lux) ;
une pointe de fer/os (Dom +1, 15/8 Lux) ;
raquette de cuir (4 Lux) ;
articulation et siège (41 Lux) ;
voile de planeur (72 Lux) ;
voile avec harnais (88 Lux) ;
filet en corde de rug/d'Okhaen/ de métal de trois mètres de côté (8/12/18 Lux).

LA VÉRITÉ SUR...

LE PHARE DE LA ROKE

L'objectif de ses articles est de rassurer les Phéniciens ; promouvoir des investissements à Istan et Nople où l'autorité des Révérés facilite les initiatives. Si Phénice peut se relever sur le dos d'Istan, qu'il en soit ainsi !

SIGYAR & LES TRANSPORTEURS

Il travaille directement pour Abelard Tweg. Accompagné par des marcheurs réputés, de préférence débauchés de compagnies rivales, il est l'éclaireur de la compagnie des Transporteurs — propriété des Maîtres Vendeurs. La compagnie prévoit d'ouvrir rapidement une route qui longera la côte solarienne. La même opération se prépare au nord de Drön.

JOLANNE

La femme qui souhaite échapper à la Grande Garde phénicienne se nomme Jolanne (cf. Rumeurs, paragraphe *Propositions*, puis les annonces du *Phare de la Roke*). Elle déménage les pièces de la future imprimerie qui publiera un journal phénicien contestataire clandestin.

LES RUMEURS DE CAMPAGNE

Ce sont des conséquences de la campagne *Les Éclaireurs de Gaïa*. Les konkalites cités sont les PJ qui ont, *a priori*, aidé les Istanais à secouer le joug du consul. Après le massacre des Initiés, Isbân est le dirigeant « par intérim » des Initiés de l'Alliance à Nople en attendant un remplaçant. Il a senti le réveil du Runka situé en Cappadoce.

LES ROULEMENTS DE MAGNITE

Les comploteurs dans l'auberge phénicienne sont des Trafikans, des membres d'un réseau spécialisé dans le vol et le recel d'objets de l'Avant. Pour plus d'informations, lire du dernier supplément *Dark Earth: L'Avant*, chapitre III. De même pour tous ce qui concerne Myrs l'antéquaire, qui fait l'objet d'un scénario dans ledit supplément.

Le Marcheur #2 – Crédits

Direction éditoriale : Maxence Layet et Tristan Lhomme

Auteurs : Benjamin Gruet et Gaël Oizel

Corrections : Audrey Namias

Direction artistique : Franck Achard

Couverture : Didier Graffet

Illustrateurs : Éric Bourcier, Boris Courdresses et Laurent Astier

Mise en page : flu

Fabrication : Nicolas Folliot et Nicolas Hutter

LE REVE DU CAPITAINE TABASSE

L'HISTOIRE

Malgré l'annonce de la formidable victoire de la Lumière par les Révérés et leurs sbires prôneurs, l'allure des soldats phéniciens rescapés de la croisade de la Ville Mouvement montrait le contraire. Le Flambeau Tabasse eut « l'honneur » de faire partie de cette génération de *bras cassés*. Fidèle en dépit de l'écœurement que provoquait chez lui tant de mensonges, il fut assigné à la protection d'un prôneur ambassadeur. C'est lors d'un voyage diplomatique à Sunrex que Tabasse commit l'erreur qui lui coûta son poste : il permit à une jeune serf destinée à amuser les courtisans de s'échapper. Sauvée, la jeune Cassiopé ne le quitta plus.

De retour à Phénice et ne sachant rien faire d'autre que conduire une patrouille et manier les armes, Tabasse devint un marcheur. Pour assurer la pitance de sa nouvelle protégée, il brava le Chaudron des Enfers et explora les côtes. Proche du littoral de l'ex Portugal, l'ancien gardien du feu découvrit un énorme navire de l'Avant. Sur le chemin qui le ramena au stallite immortel, le fidèle soldat élaborait un projet grandiose : il rendrait à Phénice sa grandeur d'antan en mettant sur l'eau le plus formidable des navires, un vaisseau traversant tous les océans qui marquera des générations de Phéniciens ! Décidé, il fit jurer à ses compagnons de voyage de garder le secret de l'emplacement. Puis il réunit autour de lui des anciens de la croisade et tous ses amis patriotes. Enfin, il s'adressa aux seules personnes influentes qui avaient encore assez d'honneur et de noblesse à ses yeux : la famille Cascatelle. Un contrat secret fut signé entre les deux partis : en échange d'une aide financière et logistique, les Cascatelle se rendaient maîtres du navire et Tabasse devenait leur capitaine. Ce dernier créa la compagnie des Fendants dont l'unique objectif était de remettre à flot le bateau. Ceux qui le suivirent, jurèrent à leur tour de ne jamais divulguer l'existence du vaisseau qui fut baptisé *La Nouvelle Phénice* — et que tous surnomment désormais « la Grande ». Deux cents fidèles

au départ. Les besoins sur place s'avérèrent tels que la compagnie dût enrôler à l'extérieur : les amis et les familles des compagnons de Tabasse rejoignirent discrètement le chantier. Ce fut ensuite au tour d'adaptés, enthousiasmés par les discours d'Alirah Kever.

Nous sommes en 323 PA, un véritable village s'est construit autour de la Grande. Depuis bientôt six ans que le chantier a débuté, la vie s'y est organisée tant bien que mal. On compte désormais une minorité de prisonniers, malheureux voyageurs passés trop près des lieux ou espions supposés. Depuis que Lucéphore d'Ambre — de la compagnie Nuit-Horizon — a eu vent du projet et a ordonné aux Cascatelle de « s'associer » sous peine de représailles, la paranoïa de Tabasse n'a cessé de croître. C'est dans une atmosphère de suspicion et de tension de plus en plus lourde que le chantier s'achève, même si aucun problème grave n'a été noté ces deux dernières années. Seul l'espoir de voir prochainement flotter le plus grand vaisseau sombre-terrien unit encore cette fragile communauté.

UNE D'ENSEMBLE

LES ALENTOURS DU CAMP

Vers la côte [Milieux : Mer, Marais, Chaos]. L'étendue désolée qui sépare le chantier du littoral fut ravagée par les incursions sauvages de l'océan, il y a trois siècles de cela. Elle est restée inhabitée, parcourue uniquement par des adaptés et des maraudeurs. Des crustaks, des flottes et des colonies d'algues pas toujours comestibles sont les seules habitants sédentaires des lieux. Ici et là, de rares épaves rejetées par les flots, finissent de rouiller.

Vers l'intérieur des terres [Chaos, Marais, Mortezones, Ruines]. Une plaine de roches sombres et de sable gris entoure le repaire de Tabasse sur les trois côtés restants. Elle s'étire ainsi sur plus de soixante kilomètres à la ronde. Les ramifications de *La Tonnante* et les restes de l'avancée maritime des premiers jours ont parsemé le paysage de fondrières et de petits marécages. Faisant concurrence aux marais, des mortezones réduites s'étendent sur ce territoire inhospitalier. Le Noir nuage y est dense, la luminosité faible. La brume marine recouvre régulièrement les lieux (2 chances sur 6 chaque matin) facilitant la

tâche aux shankréatures qui sévissent dans la région car hélas, les mauvaises rencontres sont fréquentes (1 chance sur 6).

LA TONNANTE

Déferlant à grand fracas les pentes noircies de la chaîne pyrénéenne, la rivière ne perd rien de sa dynamique en arrivant dans la vallée. Toujours impétueuse, elle rejoindrait la mer en bouillonnant si les tressaillements de la Terre n'avaient pas formé une large fissure barrant son cours. À près d'un kilomètre du camp de Tabasse, dans un vacarme assourdissant, *La Tonnante* se jette dans une crevasse (« les chutes de *La Tonnante* ») pour suivre jusqu'à la mer un chemin souterrain inconnu. Dans cette région pratiquement stérile, cette rivière est une source d'espoir et le salut du voyageur.

Jusqu'à la mer ! Sur les sept kilomètres qui séparent la cuvette de la mer, le lit de *La Tonnante* est à sec. Les deux énormes écluses qui régulaient le niveau de l'eau ont été détruites pendant l'apocalypse. Après le retrait de l'océan, elles formèrent avec les gravats et les débris divers un bloc non loin de l'embouchure — empêchant la mer de pénétrer dans les terres en empruntant l'ancien cours de *La Tonnante*. Lorsque la Nouvelle Phénice sera prête, Tabasse compte faire sauter ce barrage en espérant que le retour de la mer remettra le navire à flot. Dans le cas contraire, il détournera le cours de *La Tonnante* pour arriver à ses fins. Rappel : la rivière était assez large et profonde pour qu'un navire imposant la remonte. Avec les torrents de boue et les débris, une dizaine de mètres sépare maintenant la rive du fond mais sa largeur n'a pas changé. Les deux rives sont distantes de quarante mètres environ.

LA « CUVETTE DU VOULPE »

C'est ainsi que l'on appelle communément la zone dans laquelle se trouve les habitations et le chantier naval. Vu du dessus, le hameau semble être au milieu d'un cratère à fond plat traversé par le lit d'une rivière asséchée. Les limites du village sont marquées par une enceinte de pierres et de boue dont la hauteur varie de deux à quatre mètres suivant les endroits.

LES SECRETS DE LA TONNANTE

L'eau est étrangement potable. Une dizaine d'espèces de poissons et de crustaks y « prospèrent » ; ses rives sont régulièrement agrémentées de joncs, de rueg et de buissons fruitiers. La raison en est simple : À une dizaine de kilomètres en amont de la crevasse, au fond de l'eau, gît le cadavre d'un Élu du stellaire de Beltégeuse. Parmi ses effets, Lorkwill le doux avait en sa possession la Coupe d'abondance. Cette relique est à l'origine de la pureté de l'eau. Forcée dans le métal sacré, imprégnée des millénaires durant par de puissantes émanations runkas dans un Tombeau à Rêves, cette coupe fait bénéficier de ses prodiges à son environnement. Par le passé, ce sont de telles reliques qui ont permis aux Maisons de marquer les civilisations humaines... certaines légendes autour du saint Graal y puisent peut-être leur origine.

La Coupe de Lorkwill

Une fois par jour, elle permet à l'Initié qui la détient de lancer les pouvoirs runkas Germer, Croissance et Fécondité sans dépenser d'Énergie. Le récipient est une réserve d'Énergie runka pouvant contenir jusqu'à 15 points. Il les stocke au rythme d'un point par jour si il est placée dans un Tombeau. Un Initié de Statut 3 minimum, peut utiliser ses points pour activer des pouvoirs dépendant des stellaires Beltégeuse, Lyre et Sol (excepté Carburant) uniquement. Pourquoi ? parce que le métal sacré qui fut utilisé pour forger l'objet était un mélange des stellaires Lyre et Beltégeuse et parce que la rivière prend sa source non loin d'un Runka de Sol gravement blessé, et actuellement inactif. Enfoui sous les Pyrénées, c'est lui qui confère à *La Tonnante* son impétuosité constante.

Le bateau stationnait dans un hangar moderne ouvrant sur un canal perpendiculaire à la rivière. De l'abri, partait une promenade à travers un parc somptueux remontant jusqu'à une reconstitution de manoir du XIX^e siècle. De cette impressionnante bâtisse, ne subsiste qu'un amas de pierres calcinées d'où émergent les restes d'une tourelle déca-

pitée. Quant au jardin à *la française*, il se résume désormais à un terrain boueux agrémenté d'une mare où barbotent des batraciens. La plupart des habitations et des ateliers se concentre sur la rive de *La Grande*, l'autre rive étant réservée aux adaptés et à la culture. La diminution significative du nombre d'habitants depuis 319 n'a fait que ralentir un phénomène préoccupant : les fondations des constructions s'enfoncent progressivement dans le sol imbibé d'eau.

LA COMMUNAUTÉ

LE VILLAGE

Localisation

Péninsule ibérique (Portugal), à 7 km des côtes atlantiques. Situé à 4 jours à pied des stallites de Gronde, d'Astia et d'Ithna.

Population

1900 habitants environ (35 % sont des adaptés).

Note

20 % de la population totale est contaminée ou Sombre-Fils/Fille.

Surnommé « le village » par Tabasse pour désigner l'ensemble des constructions regroupées dans la cuvette, le terme a rapidement été adopté par les Fendeurs puis repris par toute la communauté. Depuis qu'Erkwald de Vald est devenu le contre-maître en charge de l'administration du village, l'agencement des lieux est celui d'un camp militaire de Kathar. Des allées rectilignes quadrillent et séparent les habitations par quartiers, chacun constitué de dix maisons. On a regroupé au mieux les familles et les métiers. Les cultures ont été délimitées avec soin et les rues sont éclairées du mieux possible afin d'éviter les coins d'ombre. Chaque quartier possède sa petite place où les habitants peuvent se retrouver pour veiller et se rencontrer. Si nécessaire, on peut dresser un toit de peau entre des mâts métalliques afin de se protéger des intempéries.

Le village est divisé en trois grandes parties nommées secteurs dans le jargon imposé par Erkwald : les quartiers d'habitations ou le secteur du Fendant, les ateliers adjacents au chantier naval — le secteur ouvrier — et le quartier des adaptés nommé le secteur extérieur.

QUELQUES DATES

- Fin 316 PA Tabasse découvre l'épave.
Début 317 Début des travaux et création de la compagnie du Fendant.
317 - 319 Arrivée de migrants.
320 - 321 Surpopulation : on frôle les 5 000 habitants avant que des émeutes, la violence et la maladie ne fassent retomber les effectifs à 1 800 personnes.
Mi 321 Erkwald de Vald prend en main le village abandonné par un Tabasse désabusé, qui voit dans ses échecs l'œuvre de Lucéphore.
Début 323 PA Aujourd'hui. On a fêté les cents naissances. Une majorité s'est soumise à l'autorité de Vald, une minorité autour de Cassiopé tempère les ardeurs tyranniques des lieutenants.

Habitation typique

Les habitations sont exiguës et dépassent rarement un étage. En dehors du repas du matin et du soir, on y passe peu de temps. C'est un lieu de repos, voir de convalescence pour les malades, rien de plus. Chaque habitat accueille de quatre à huit personnes en moyenne. Les maisons les plus solides possèdent des murs de pierres et de briques, renforcés par des poutres métalliques ; les plus modestes se contentent de nattes de rueg et d'un torchis de boue et de gravier. Dans un même quartier, il n'est pas rare que de fines passerelles relient par les toits les maisons entre elles. Cela permet de gagner de la surface au sol qui servira à faire des plantations personnelles. Dans les quartiers adaptés, les passages entre habitations — parfois même l'intérieur — sont fréquemment creusés et recouverts de plaques de métal. Ces tranchées couvertes servent de champignonnières, vitales pour ces familles.

LE SECTEUR DU FENDANT

Le plus grand. Il regroupe les habitations des Fendeurs, de leur famille et de tous ceux ori-

ginaires de Phénice. On y trouve aussi quelques rares adaptés du plateau de Silice proche du stallite immortel et des marcheurs qui ont fait leurs preuves.

La tour et le quartier des Fendeurs.

Première résidence de Tabasse avant que le « cap'tain » ne s'installe sur *La Grande*. La tour surplombe l'ensemble du village ; d'une dizaine de mètres de haut, comprenant un rez-de-chaussée haut de plafond servant de quartier général et de réserve d'armes, un premier étage abritant les appartements de Débohra de Cascatelle, puis ceux d'Erkwald et Jiro au deuxième étage. Au sommet, trois gardes veillent en permanence. Les fondations de l'ancien manoir ont été partiellement restaurées en une « place à haranguer » où les lieutenants de Tabasse s'adressent aux habitants. Plus rarement, on y dresse un chapiteau de peau afin de célébrer les rares événements heureux. Entourant ce haut lieu de l'autorité, se sont installés les compagnons de la première heure et les Fendeurs. Ce sont les constructions les plus salubres, souvent les plus solides aussi. Plus l'on s'éloigne de la tour, plus les constructions sont précaires bien que les habitants du secteur soient mieux lotis que les adaptés sur l'autre rive de *La Tonnante*. La grande réserve, la pouponnière et la maison des doyens font partie du quartier.

Proche de la tour, la **grande réserve** est un bâtiment de pierre abritant les réserves de carburant, d'alcool et de nourriture ainsi que des éléments mécaniques précieux encore non utilisés. **La pouponnière** accueille depuis 321 PA les enfants en bas âge et les orphelins. On y enseigne les règles élémentaires de la communauté. Vient ensuite la **maison des doyens** où de vieux briscards et des matrones affectueuses inculquent aux jeunes la basse besogne : entretien du matériel et des cultures, tâches ménagères et autres travaux ne nécessitant ni force, ni connaissance approfondie.

LES ATELIERS DU SECTEUR OUVRIER

Un muret le sépare du secteur du Fendant. Les constructions s'étalent le long de la rive puis sur une partie du lit de la rivière asséchée en contrebas, entourant à une distance respec-

table *La Nouvelle Phénice*. Il regroupe l'ensemble des activités manuelles — de l'artisanat traditionnel utile à la vie de village aux ateliers métallurgiques du chantier naval. Toutes sortes d'odeurs s'en échappent. Âcres, pénétrantes, souvent désagréables, ses effluves ne se cantonnent pas à leur secteur d'origine. Faisant fi des lois, elles débordent allègrement dans les secteurs voisins au grand damne de ses habitants. Résignés, ces derniers ont appris à se prémunir de ses odeurs agressives et nauséabondes en se munissant d'un foulard humide. De même, afin de ne pas devenir sourd et pour trouver le sommeil, nombre d'entre eux se bouchent les oreilles avec de l'argile.

Pour palier au manque de place et aux risques que provoquent le surnombre dans des ateliers

trop étroits, un système de « tour de labeur » a été établi. Les ouvriers se succèdent par tranche de huit heures, faisant de ce secteur une véritable fourmilière en activité permanente. Ces travailleurs se divisent en deux grandes catégories : les simples ouvriers et les ouvriers maîtres - majoritairement membres de la compagnie du Fendant. Ces derniers supervisent des groupes ou besognent dans des secteurs demandant des connaissances technologiques spécifiques.

La plupart de l'activité est concentrée autour de la finition de *La Nouvelle Phénice* au détriment du simple artisanat. Tout est retardé au nom de la Grande. Il faut attendre plusieurs jours pour faire réparer un outil d'agriculture, quant aux tanneurs/couturiers/tisserands, ils sont presque tous accaparés par la confection de grandes voiles de cuir.



La **fonderie** est assurément le bâtiment le plus imposant du quartier avec ses hautes cheminées. Elle est entourée d'une petite douve constamment remplie d'eau pour éviter qu'un éventuel incendie se propage. On modèle le métal afin de lui donner les formes standards principalement utilisées pour le navire (barre, plaque rectangulaire ou ovale, tube...). Les chutes comme les métaux trouvés à l'extérieur sont apportés ici afin d'être réutilisés. Ensuite ce sont les forges qui adaptent ces standards aux exigences précises des ouvriers maîtres du chantier naval. La **cisaille** est l'atelier qui effraie le plus enfants et adaptés. Deux grandes scies servent à la découpe des éléments métalliques, elles produisent un bruit insoutenable, audible à plusieurs centaines de mètres à la ronde. Non loin de l'arrière du vaisseau se concentrent tous les bâtisseurs sur les moteurs, entre atelier d'inventeurs où grondent et explosent plusieurs fois l'an des prototypes et atelier d'étude où les mécaniciens graissent et règlent les énormes moteurs de *La Nouvelle Phénice*. Ces derniers sont dans un large hangar de métal dont les parois vibrent avec fracas à chaque essai. Le **chantier** se résume à une série d'échafaudages, de jeux de cordes et autres moyens de se suspendre. De la cale au toit, on s'affaire, on peint on martèle ou on soude. Un tintamarre incessant surveillé par Tabasse depuis le balcon de sa cabine.

LES QUARTIERS DES ADAPTÉS

Le secteur extérieur ou « secteur des sauvages » selon certains gardiens du feu, rassemblent les quartiers des adaptés attirés par les promesses et les discours des prôneurs de la compagnie. Leurs habitations sont les plus précaires et les plus insalubres du village ; simples bicoques de boue, tentes de peau, amalgames de briques de terre et de morceaux de ferrailles ou cavernes creusées à flanc de rive, tous les styles se côtoient. Le quadrillage de l'espace par des allées larges a été maintenu. Le système clanique a survécu et c'est donc par minorités, entités ethniques et/ou territoriales, que les adaptés se sont rassemblés dans les quartiers. Battant la campagne, haranguant de ci de là, les prôneurs du Fendant ont attiré sur le chantier des groupes d'adaptés divers, parfois ennemis depuis des générations. Depuis la prise en main d'Erkwald, les manifestations violentes de ces

haines « ancestrales » sont plus rares, néanmoins les tensions, que la proximité n'arrange pas, restent très vives.

Les cultures empiètent partiellement sur l'espace vital de ces groupes d'adaptés qui doivent s'agglutiner dans des habitations au moins aussi étroites que celles des autres secteurs. Un système de roulement a été mis en place : une partie de la famille travaille pendant que l'autre se repose ou s'occupe des tâches quotidiennes.

Secteur séparé du reste du village par le lit de la rivière, c'était l'endroit idéal pour y installer la **prison** — une sorte d'enclos métallique entourant un petit village de tentes de cuir et un four. Cinquante prisonniers y sont enfermés et vivent dans des conditions aussi difficiles que les adaptés. À deux mètres au dessus du sol, surplombant ce pénitencier et les quartiers d'adaptés, se dresse le **mirador** des gardiens. Une large plate forme servant de caserne à une trentaine de gardiens du feu habitant dans de confortables yourtes en peau d'urs et de takins. L'échelle est remontée la plupart du temps montrant le manque de confiance des gardiens pour leurs voisins adaptés. Dernier bâtiment d'importance, l'**hôpital** où sont soignés les malades et les blessés. Seul édifice solide et « propre » du secteur.

AUTRES LIEUX

Le lit asséché de La Tonnante. Il forme une large bande séparant le village en deux. Un mur d'enceinte de boue doublé d'une barrière métallique et d'une fosse pleine de pieux ferme les deux extrémités. Sa surface est principalement occupé par des cultures le long de la rive du secteur extérieur, ces dernières laissent la place aux ateliers à mesure que l'on s'approche du bord opposé. Le sol étant boueux, on y cultive surtout une racine comestible et une espèce de rueg poussant sous une mince pellicule d'eau — comparable au riz. Les rives sont régulièrement percées de tunnels servant de champignonnières. Dans un coin, la couche de boue a été repoussée afin d'exploiter le sable et le gravier situés en dessous. Ils servent à assainir les maisons et les réserves ainsi qu'à améliorer l'état de certaines voies de communication. C'est dans le lit que l'on trouve les ateliers à risque ou les

plus déconsidérés. **Les portes et l'enceinte.** Un mur de terre entoure le village. Il sert moins à le défendre qu'à dissimuler son existence aux éventuels espions ou voyageurs. Sur les portions les plus basses de l'enceinte ont été érigés des paravents de cuir destinés à cacher les lumières en provenance des habitations et des ateliers. Deux portes communiquent avec l'extérieur. La grande porte est au niveau du lit de la rivière et ouvre en amont, vers les chutes de *La Tonnante*. C'est une double porte en fer garnie de pieux. Un passage en pente douce permet de remonter vers la rive. La porte basse est un boyau souterrain qui court sous l'enceinte. Il est fermé aux deux extrémités par une porte de métal munie de meurtrières. **Les fosses.** Les centaines de morts des dernières années ont tous été enterrés dans une série de tombes communes à quelques kilomètres du village, dans les terres. C'est un lieu de mort qui attire les shankréatures. D'autres fosses plus proches servent à stocker les déjections qui serviront de combustible ou d'engrais. Organisation établie par les nourrisseurs, chaque famille dispose de pot d'aisance. Quotidiennement, ils sont collectés et amenés dans ces fosses à l'extérieur.

UNE COMMUNAUTAIRE

Ressources

Cultures du village : rueg, champignons, racines. Rives de *La Tonnante* : rueg, jonc, buisson fruitier. Marais : batraciens, poissons, congres, flottes, algues. Mer : poissons, crustacés, algues, requins (saison froide). Chasse à l'urs, au volpe et au takin une fois l'an dans le Nid des Aigles, pour les peaux et la viande fumée.

Pétrole : ruines de stations essence, épaves de pétrolier — piégées par Jiro. Charbon : mine sur le flanc des montagnes noires, une autre mine à 3 jours d'Astia.

Activités

Les adaptés et les prisonniers ont les tâches simples et ingrates : agriculture, tannerie, sorties dans l'Obscur, recyclage des déchets, etc. Pour étouffer les révoltes ou les fuites, des membres de chaque famille travaillent pendant que les autres se reposent... à portée des

gardiens du feu. Les prisonniers qualifiés (ex-bâtisseurs par exemple) sont affectés au chantier naval. Les Fendeurs organisent l'activité des ateliers, travaillent sur les parties sensibles du navire. Les enfants participent à leur échelle.

L'organisation imaginée par Kever, Erkwald et Jiro est un modèle de dictature à peine voilée. Le chantier étant bientôt achevé, ils maintiennent une cadence de travail effrénée, pressant particulièrement les adaptés et les prisonniers. Jiro souhaite organiser des battues afin d'alimenter le chantier en main d'œuvre sacrificable. Peu importe qu'ils meurent, moins ils seront au moment du départ, plus les trois lieutenants seront satisfaits. L'idéal de départ est loin et ce chantier dédié à la gloire de Phénice se sera fait grâce à une exploitation inhumaine.

LA COMPAGNIE DES FENDANTS

Devises

- « Pour que renaisse le Phénix et l'espoir » ;
- « Au bain la Grande ! »

Drapeau

- Une flamme dorée sur fond bleu.

Effectif

- Quatre cent douze membres
- les Fendeurs.

Quatre centaines de sombres-terriens unis dans l'effort dont l'unique objectif est de mettre à flot le plus gros navire de Sombre-Terre. Même après six années de labeur dans des conditions exécrables, même si la volonté des uns et des autres s'est émoussée et même si le doute s'est insinué dans le cœur de nombre de travailleurs, ils restent pour la plupart fidèles au « capitaine Tabasse ». Présents depuis le départ pour les deux tiers d'entre eux, les membres de la compagnie regroupent la moitié des « ouvriers qualifiés », la presque totalité des gardiens du feu et des marcheurs.



Les **bâtisseurs** sont des ouvriers maîtres. Ils supervisent des ateliers ou des groupes d'ouvriers travaillant sur le navire. Ils s'occupent des opérations sur les parties sensibles de l'ouvrage (moteur, électricité, etc.), des innovations technologiques et des améliorations à apporter au fur et à mesure que le chantier avance. Les **nourrisseurs** sont une douzaine pour gérer les récoltes, limiter les risques d'épidémies dans un milieu toujours boueux et soigner les blessés et les malades. Ils sont entourés d'une équipe d'apprentis soigneurs et de cultivateurs, essentiellement des adaptés. Les **marcheurs** s'occupent du renseignement et de la surveillance à l'exté-

rieur de l'enceinte. Ils prennent contact avec les étrangers, assurent la communication avec Phénice et convoient le matériel à bon port. Les **gardiens du feu** s'occupent de la protection et de faire régner l'ordre. Ils font l'appel chaque matin et effectuent les vérifications de routine. L'autorité est partagée entre Erkwald, Jiro et Cassiopé. Les simples **prôneurs** sont une poignée. Ils s'occupent des plans, de l'organisation en coopération avec les gardiens du feu et d'apaiser les esprits si besoin est. Leur chef est la brillante Alirah Kever.

Ce sont majoritairement les **nourrisseurs** qui se préoccupent le plus du sort de la com-

munauté. Les autres se voilent la face, sont indifférents ou affirment que c'est une situation nécessaire ; au grand dégoût de Cassiopé qui désespère de voir Tabasse se détourner, obnubilé par le vaisseau mais aussi gêné de sa propre lâcheté. Les membres de la voie de l'Homme sont majoritaires et on compte quelques Adeptes de Gaïa. Un seul Initié : Goran le nourrisseur (cf. l'archétype p. 45 *DkE 2*), l'Alliance étant indésirable depuis la croisade.

LES PRINCIPAUX INTERVENANTS

Tabasse. Fils d'un gardien du feu veuf qui lui a transmis son patriotisme indéfectible, Tabasse est devenu gardien à son tour. Connu depuis toujours pour sa détermination et sa hargne, il a été surnommé « le Voulpe » — celui qui ne lâche jamais sa prise. Ses compagnons lui ont offert des peaux de voutures au retour de la croisade. C'est ce caractère trempé qui lui a permis de traverser le Chaudron des Enfers et de découvrir son vaisseau. Si c'est un bon soldat, il s'est toujours tenu éloigné de la politique et des intrigues. Or les démêlés avec Lucéphore, les Révérés, les éventuels espions et les intrigues au sein même du Fendant le dépassent. Il le sait et désespère à mesure que son rêve d'un équipage uni monté sur un navire doré à la gloire de Phénice s'effiloche. Adapter la fiche de Traoul Lubumba *DkE 2* p. 241, Prestance 4, Falchion devient Fortépée, Milieux : Tous 3, Baratin 2, Région (Phénice, la Roke) 4.

Cassiopé. Une jeune marcheuse généreuse et compatissante qui doit sa liberté et son confort à un homme qui ne lui a jamais rien demandé en retour. Elle aime l'aventure, les découvertes et les voyages. Toujours souriante, souvent charmante, elle destine son amour et son âme à « son Voulpe ». Ses rares amants ne sont que des passions éphémères dans la vie de la marcheuse qui a décidé de mourir le jour où Tabasse s'éteindra. Attristée par la situation actuelle, elle espère comme Erkwald, que la mise à flot du navire rendra sa superbe au capitaine.

Erkwald de Vald. À Kathar, les de Vald sont maîtres d'armes de père en fils. Hélas, les armes n'étaient pas la grande passion du cadet Erkwald - au contraire de son frère aîné Pyer-

rus (cf. *Les Secrets de l'Obscur* p. 48). Lassé et rejeté, il quitta très jeune Kathar pour rejoindre le stallite de Gronde où il s'épanouit auprès d'une vénérable et mystérieuse ermite qui lui enseigna les jeux tactiques et la stratégie. Parti à Phénice pour recueillir des informations sur son frère disparu pendant la croisade, il croisa le chemin de Tabasse. Impressionné par la détermination et les projets de ce simple soldat, il lui jura fidélité et rejoignit la compagnie naissante. Depuis deux ans, son admiration s'effrite à mesure que la folie gagne le capitaine. Malgré son attrait pour le poste suprême, il ne prendra pas la place sauf si la situation l'exige. Son secret et « illogique » amour pour Cassiopé est le seul accroc à ce portrait d'homme froid et implacable qui compare souvent Sombre-Terre à un échiquier. D'après la fiche de Lazurelli *DkE 2* p. 260, Prestance 2, baissez tous les Talents à 3 sauf Chercher, Percevoir et Impressionner à 4. Pour les armes : Katar 5, Pistol 2, Balance 3. Intendance 5, Milieux : Tous 2, remplacez Véhicule aérien par Vaisseau 2.

Jiro. Fils unique d'un prôneur phénicien, il a pourtant choisi très jeune le métier des armes... peut-être une attirance pour la violence. Il a croisé Tabasse un peu avant la croisade ce qui en fait l'un de ses plus vieux compagnons. Tour à tour, éclaireur, sapeur puis affecté au service d'espionnage et des renseignements de retour à Phénice. Il travaille autant pour la gloire du stallite immortel que pour sa propre ascension. Proche d'Erkwald, il espère que ce dernier prendra prochainement la place de Tabasse. Ensuite, il n'y a qu'un pas avant que ce ne soit lui le maître à bord. Actuellement, il s'occupe de la surveillance de l'Obscur et du ravitaillement. Il est épaulé par une poignée d'anciens soldats tous prêts à mourir pour la gloire de Phénice, de Tabasse ou de n'importe quoi : il suffit de bien présenter les choses. Cf. fiche de Mafrar p. 242 *DkE 2* avec Agilité 5, Hargne 4, Flamberge et Chaîneau 4, Poignard et Pistol 3.

Debohra Cascatelle. Peu reconnue dans sa famille, Debohra pensait qu'elle ne goûterait jamais au pouvoir dont jouissaient ses aînés. Elle s'est portée volontaire pour servir d'observateur de la famille sur place, espérant s'élever aux yeux des siens. Jeune fille issue d'une des lignées les plus aisées de Phénice,

elle a vécu un calvaire. Elle a mûri et grandi en sagesse. La prôneuse paraît plus vieille que son âge, son engouement pour le tabac n'arrange rien... Elle s'est progressivement rapprochée de Cassiopé dont elle est très proche désormais - abandonnant au passage toutes ses ambitions premières. Debohra s'occupe maintenant des plus démunis laissant Alirah s'occuper des relations avec Cascatelle. Elle pense rejoindre la Main Ouverte un jour. Cf. la fiche d'Attika d'Ambre *DkE 2* p. 250, avec Poignard et Dart 3, Empathie 2, aucun Matériaux sauf Corps 2. Nature : humaine, pas de pouvoirs runkas.

Alirah Kever. Fille d'un gardien phénicien qui épuisa sa vie pour Phénice [pour les meneurs « old school », cf. *DkE 1* — livret *Phénice* p. 96], Alirah a décidé de ne pas faire de même. Brillante, elle est devenue prôneuse avant de travailler dans le service de Jiro. Lui reste dans l'ombre, elle, se montre en pleine lumière mais tous les deux sont des spécialistes de la manipulation. Elle a aussi peu de cœur que son mentor et autant d'ambition. Elle rêve de devenir une prôneuse adulte et de rejoindre l'Alliance — évidemment pour le prestige, pas par conviction. Elle épluche les cartes et les récits de marcheurs traitant de la mer et du littoral. Elle cherche actuellement un extrait des carnets de Rusk traitant de ce milieu. Son objectif : se rendre indispensable au capitaine, quel qu'il soit, et revenir un jour à Phénice auréolée de gloire, détentrice de nombreuses informations et découvertes valant leur pesant de lux. Cf. fiche d'Izmazzhin *DkE 2* p. 235.

Cassandra. La fameuse marcheuse chroniqueuse (*La Vapeur* p. 44) a souffert depuis qu'elle a été faite prisonnière fin 321. Grâce à Cassiopé, son sort s'est amélioré puisqu'elle est devenue le scribe de Tabasse. Elle couche sur des plaquettes d'argile les projets et les pensées du capitaine, trace des plans, etc. Ayant plus d'un tour dans son sac, elle a vite été adoptée par le Voulpe qui aime son franc parler. Cassiopé est jalouse mais apprécie trop de voir son capitaine rire pour pouvoir réellement reprocher quelque chose à Cassandra. Quant à Jiro, il veut l'éliminer d'une manière ou d'une autre, sentant qu'elle peut être un obstacle à ses ambitions. En effet, Cassandra devine les intrigues de ce dernier.

Cf. fiche de Paquita DKE 2 p. 259, avec Camoufler 4, Empathie 4, Basselame et Esponton 3, Érudition et Lettres 3, Crochetage 2.

INTRIGUES

AVEC L'EXTÉRIEUR

Lucéphore. Personne — en dehors de Tabasse — ne pense qu'il y a un espion sur le chantier et pourtant... C'est Ozyrian, l'un des hommes de Jiro. Il a exacerbé les tensions et provoqué des émeutes au début mais il se contente maintenant à chaque voyage semestriel à Phénice de faire parvenir un rapport à Lucéphore. Les plans de celui-ci sont simples : essayer de faire céder les Cascatelles et, en cas de résistance, se présenter un peu avant le baptême avec quelques dirigeables, et forcer Tabasse à s'associer, en menaçant de bombarder le navire par exemple — jet de grenade à l'appui. Le maître de Portail est sûr de sa réussite.

Le Shankr. La péninsule ibérique est la plus grande mortzone rokéenne. Il serait dommage que les shankréatures ou le konkal n'interviennent pas à un moment de l'histoire. Plusieurs solutions sont envisageables pour faire intervenir les forces shankr. La solution du siège : le village est entouré. Pour briser le siège, il faut détourner le cours de la Tonnante avec des explosifs ou ouvrir une brèche pour que la mer remette le navire à flot, à moins qu'un groupe parvienne jusqu'à un stallite proche pour demander de l'aide. Les saboteurs konkalites : un ou plusieurs konkalites sont infiltrés et provoquent des accidents afin de ralentir les travaux qui s'achèvent. Vont-ils avoir accès aux explosifs ?

Les habitants du village. Beaucoup de scénarios peuvent tourner autour de Jiro et ses sbires. Il est prêt à capturer tous les adaptés de la région sous l'accusation d'espionnage afin d'avoir la bénédiction de Tabasse. Il veut aussi se débarrasser de la compagnie qui exploite le charbon par empoisonnement et épidémie. Ou un convoi, un groupe à la recherche d'épaves, mené par Cassiopé, se retrouve pris à partie par des shankréatures entre Phénice et les Montagnes Noires. Les PJ interviennent, seront-ils invités dans le village pour leur bravoure ?

DANS LE CAMP

Peur de Voulpe. La paranoïa de Tabasse vient gâcher son enthousiasme et sa spontanéité. En dehors d'une poignée de privilégiés, personne n'échappe à son regard inquiet, presque fou parfois. Au quotidien, cela s'illustre par de nombreux détails : plissements d'yeux et regards appuyés pour une réponse qui tarde à venir ou jugée trop évasive ; sursauts à l'approche d'un messenger pendant une discussion ; inspections surprises fréquentes (parfois brutales) dans les habitations et les ateliers, des harangues régulières où l'on jure sa fidélité indéfectible à Phénice, au Fendant... Tabasse arpente souvent le pont de *La Nouvelle Phénice*, scrute depuis les balcons, les terrasses ou les hublots — promenant ses yeux inquisiteurs, légèrement exorbités et rouges, à la ronde. On peut le trouver jusqu'à dans les coins les plus sombres du navire, inspectant, espionnant ses hommes. Selon son humeur, la capitaine peut être impressionnant et superbe — l'allure d'un général en fin de carrière — ou simplement pitoyable, légèrement effrayant lorsqu'il se laisse aller à ses crises de paranoïa.

Effondrement. Une partie du secteur du Fendant s'enfonce subitement. Ce sont les infiltrations de la *Tonnante* qui vont finir par provoquer une catastrophe. Une séance de spéléologie s'impose pour détourner le cours de la rivière.

Jizda & Grend s'aiment, ce qui n'est pas du goût de leurs parents — des adaptés de tribus ennemies. Pour détourner les violences de son amour, Jizda affirmera qu'elle aime l'un des PJ.

Négociation. Une pièce essentielle vient à manquer. L'avancée du chantier en dépend. Les seuls susceptibles d'avoir cette pièce sont les antiquaires d'Astia, les maraudeurs (qui demandent de l'aide contre une bande adverse) ou les Trafikans (cf. *L'Avant*) qui ont des oreilles dans le stallite.

Le tueur. Un horla sème la terreur : dissimulé parmi les adaptés ou caché à l'extérieur du camp, il tue régulièrement une ou deux personnes sans laisser de trace. À moins que ce ne soit l'un des éclaireurs blessé et contaminé pendant une mission de reconnaissance qui, atteint de schizophrénie, devient un tueur sanguinaire aux heures les plus sombres !

Épidémie. Une maladie de l'Obscur dont l'issue semble fatale frappe le village, les malades se comptent déjà par dizaines. Des informations indiquent que le célèbre Xio Ruak DKE 2 p. 261 est à Ithna. Celui-ci veut bien céder une trentaine de ses fameuses fioles en échange d'un service ou de documents de l'Avant ou le temps presse. Parallèlement, on dit qu'Armenos le bâtisseur cache des trésors de l'Avant dans sa demeure.

Dilemme. Une fois les PJ intégrés à la communauté, Tabasse met en doute leur fidélité à son égard, succombant à l'une de ses crises de paranoïa. Il leur ordonne d'aller saboter des installations du Portail pour preuve de leur engagement, à moins qu'ils ne souhaitent rejoindre les prisonniers. Ils sont accompagnés de deux hommes d'Erkwal.

AU BAIN LA GRANDE !

La remise à l'eau du navire doit être un moment mémorable, entre tumulte des flots, clameurs et drames potentiels. En effet, rien ne dit que Jiro ne complot pas pour laisser les adaptés sur la rive. L'attaque shankr pourrait réussir, ce serait un terrible navire au main du Konkal ou des harckons — quitte à en faire une sorte de bateau fantôme rôdant dans les brumes à la recherche de proies. Au final, il serait bon que le navire retourne dans les mains d'une faction humaine car les possibilités y sont plus nombreuses (peut-être après une terrible bataille navale engageant les forces coalisées de Letho Gdanz, Lucéphore et des Fendeurs). Une fois à flot, laissez-vous tenter par quelques batailles navales épiques : un poulvre adulte, cf. *Les Secrets de l'Obscur* p. 136, peut être un adversaire de taille pour les PJ mouillant non loin de la côte solarienne.

Les finitions de La Grande ne devraient pas prendre plus de cinq mois. Avant la fin 323 PA la Nouvelle Phénice devrait naviguer. Si Tabasse en est le capitaine, il passera par Portail afin d'annoncer sa victoire à Lucéphore. Depuis Astia, le navire fera plusieurs embarquements de personnes en direction de Portail (une ambassade phénicienne s'ouvrira à Okhaen) avant que Tabasse ne longe les côtes solariennes et d'Asia. Car le Voulpe veut être le premier à rapporter à sa Phénice, des preuves de l'existence des mythiques Terres Australes.

LA NOUVELLE PHÉNICE

C'était à l'origine un navire de croisière du XXI^e siècle appartenant à une famille d'aristocrates. Les décorations de l'époque ayant survécu (meubles, rideaux pourpres, dorures...) ont été rassemblées dans la cabine de commandement et dans celle du capitaine. La coque d'origine est faite dans un alliage léger et indestructible.

Ressources alimentaires: cultures et piscicultures (ex-piscine) sur le pont supérieur, champignonnières dans les cales. Filet de pêche et ligne.

Énergie: carburant dans les cales, réserves de secours sous le pont principal avec le charbon. Éoliennes sur le toit.

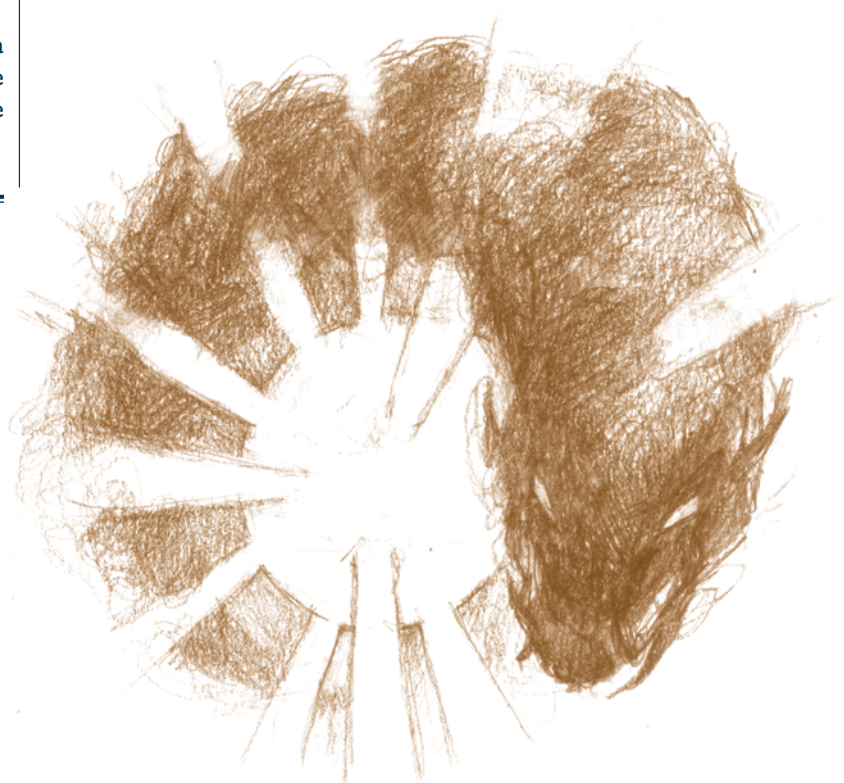
Moteurs: Le moteur d'origine à hélices (dans la cale) alimenté à l'essence, adaptation à l'électricité produite par les éoliennes — via des dynamos de l'Avant. Une roue à aube à l'arrière — sortie de l'eau par gros temps. Trois énormes mâts déploient des voiles en éventail alimentées par le vent et l'air chaud des moteurs — le système est peu efficace.

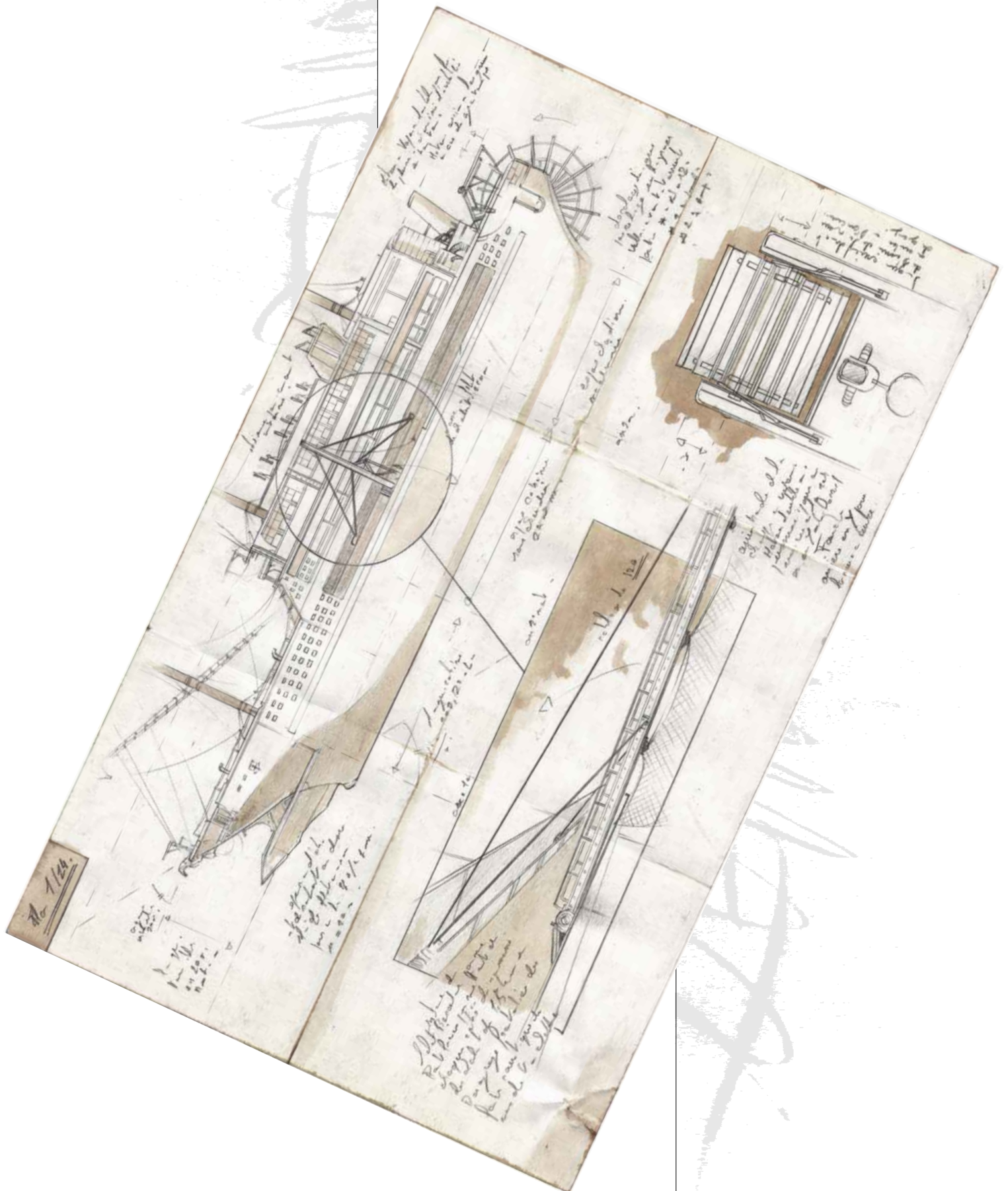
Habitations: les dortoirs dans les cales; les Fendeurs aux étages intermédiaires; Tabasse, ses lieutenants, les gardiens du feu, la salle d'armes et les salles communes dans les cabines de surface. Les ateliers sont sous le pont.

Armement: Deux pistols à vapeur à l'arrière, un lance-harpon près du « bras de pêche » et une mitraille sur pied près de la proue.

SCÉNARIO: CHASSE AU TRÉSOR

Dans un bazar d'Istan, les PJ trouvent le premier fragment d'une copie du carnet de voyage de Lorkwill. Après de multiples aventures dignes d'*Indiana Jones* au cours desquelles ils ont affrontés des konkalites, des Initiés fanatiques et les avides Maîtres-Vendeurs, nos héros rassemblent les morceaux et traversent les montagnes noires. Lors d'une halte à Ithna, ils aident ses habitants à se disculper auprès des tribus d'adaptés des environs qui les accusent de meurtres et d'enlèvements — perpétrés par des inconnus extérieurs au stallite. En chemin vers *La Tonnante*, ils tombent sur une mine exploitée par des marcheurs d'Astia. Ils restent quelques survivants malades ou empoisonnés, les autres ont été tués par un énorme kharnit. Il faut les rapatriés avant que d'autres shankréatures n'arrivent. Alors qu'ils se dirigent enfin vers la supposée tombe de Lorkwill, les PJ sont rattrapés par des maraudeurs en surnombre payés par les Maîtres-Vendeurs. Pourchassés, ils tombent sur la fosse et utilise le kharnit à leur avantage. Ils trouvent enfin la rivière et son précieux tombeau, mais sont faits prisonniers par Jiro et ses hommes. S'en suit une période où ils goûtent aux joies des travaux de chantier — l'occasion pour le meneur de présenter la vie communautaire. Puis quelques petits scénarios avant que Cassandre ne viennent se confier à eux: Jiro et Alirah veulent précipiter la folie de Tabasse par l'utilisation d'une drogue. Celui-ci les découvre, il faut fuir dans l'Obscur en compagnie de Cassandre et sans équipement. Les hommes de Jiro les poursuivent sans succès. Cassiopé soupçonneuse, part avec quelques hommes à leur recherche. Jiro monte une embuscade pour éliminer Cassiopé et Cassandre. Pendant ce temps, au chantier, il convint Erkwald de prendre la tête tandis que ses fidèles surveillent l'extérieur. Cassandre, Cassiopé et les PJ doivent s'introduire dans le camp, rallier les adaptés et les Fendeurs. Un début de bataille s'engage, Jiro manipule une dernière fois Erkwald pour lui faire croire que c'est une émeute à réprimer. Il faut libérer Tabasse enfermé dans la cale et prouver son erreur au contremaître. Happy End, le calme peut revenir jusqu'à la mise à l'eau du navire.





CORPS & AMES DEUXIEME ÉPISODE

Avertissement

Cette aventure constitue le deuxième épisode d'une série de trois, dont le dernier paraîtra dans le prochain numéro du *Marcheur*.

L'ensemble de cette campagne est directement lié aux informations fournies dans le chapitre *Décor* du présent numéro. Il est donc nécessaire au maître de jeu d'en prendre connaissance avant d'entamer la lecture de ce scénario.

Le déroulement de cette aventure est assez ouvert, et dépend beaucoup du passé des personnages ou des décisions des joueurs. Le maître de jeu doit donc prendre le temps d'adapter les événements et les situations décrits à son groupe de marcheurs, et se préparer à des scènes improvisées.

LE MAÎTRE DES AMES

UNE SITUATION INSOUPÇONNÉE

CE QUI S'EST VRAIMENT PASSÉ

Dans le dernier scénario, les personnages ont cru échapper à l'attaque des formalisses, lorsqu'ils ont découvert le site de la colonie. Il n'en est rien. En effet, malgré le sacrifice d'Obsylas, les marcheurs ont été rattrapés par la marée de formalisses. Aussitôt immobilisés et ramenés dans les sombres galeries des créatures, ils ont été promptement agglutinés les uns aux autres, et intégrés à des grappes nourricières.

Dès lors, la reine de la colonie les a accueillis dans son onirosphère. Du point de vue de nos héros, la course-poursuite pour échapper aux formalisses, ainsi que les jours suivants, ne leur ont laissé que de vagues souvenirs. Ils n'ont aucun moyen de savoir qu'ils évoluent depuis dans un rêve, tandis que leurs corps sont lentement liquéfiés. Mais, ils ont rêvé la fin du scénario précédent et les quelques jours qui se sont écoulés depuis.

INTÉGRER CE SCÉNARIO À UNE AUTRE CAMPAGNE

Ce scénario peut être introduit dans n'importe quelle campagne de *Dark Earth*. Il se base sur un élément fondateur, le fait que les personnages sont tombés sans s'en rendre compte dans le piège tendu par une shankréature, alors qu'ils arpentaient l'Obscur. Dotée d'une aptitude peu commune, cette créature génère un univers parallèle, monde psychique dans lequel elle projette ses victimes : l'onirosphère. Tandis que dans le monde réel, celles-ci sont lentement digérées, leurs sens et leurs pensées sont connectés à ce monde de rêve sans qu'ils puissent s'en apercevoir.

Les personnages ne sont pas seuls dans les méandres psychiques de cet univers parallèle. Obsylas, un sombre-fils schizophrène, est tombé dans le même piège qu'eux (peut-être voyageaient-ils ensemble?).

Dans le monde réel de Sombre-Terre, les personnages sont agglutinés les uns aux autres dans de grandes grappes de substance acide et gélatineuse. Ces dernières constituent le garde-manger de la shankréature qui les retient. Rongeant progressivement leurs corps, elles enlèvent aux personnages 1 point de vie tout les deux jours d'existence dans l'onirosphère. Une fois adapté, ce scénario peut ou non garder cette contrainte temporelle.

LES RÈGLES DE L'ONIROSPHÈRE

Le chapitre *Décor* du précédent numéro du *Marcheur* est entièrement consacré à cet étrange phénomène, ainsi qu'aux shankréatures qui retiennent ici les personnages : les formalisses. Cependant, le petit résumé suivant devrait permettre au MJ de jouer ce scénario sans avoir besoin de se référer à cet article.

L'onirosphère est un monde psychique créé à partir des émanations du noir nuage par certaines shankréatures. On y distingue, l'ouvreur qui permet l'existence de ce microcosme, le Maître qui le domine et lui donne forme, les rêveurs, créatures pensantes et autonomes y évoluant (comme l'esprit humain) et les phantasmes, êtres chimériques créés par le Maître.

Étant dans une onirosphère, les personnages ne subissent pas réellement les dommages et les soins de toutes sortes. De même, les points de renommée ne sont que chimères. Le MJ doit donc garder un compte précis de l'état des personnages et des points qu'il leur accorde, pendant toute la durée du scénario, de façon à rajuster ensuite leurs profils réels. En revanche, du point de vue des personnages, les sensations et les conditions de vie sont exactement les mêmes que dans la réalité. Les blessures font souffrir, la faim creuse le ventre et l'eau mouille. Les règles normales de *D&E* s'appliquent donc, sans la moindre modification.

En tant que rêveurs (créatures pensantes autonomes), les personnages ont potentiellement la capacité d'influencer le monde psychique qui les entoure. À partir du moment où ils sont conscients de s'y trouver, ils peuvent faire des jets de Trempe + Surmonter. Avec une réussite, un personnage peut faire apparaître un objet simple, comme une arme. Avec 5 réussites, un personnage peut effacer une maison de la réalité.

Si un personnage meurt dans l'onirosphère, il en est automatiquement éjecté, et se réveille dans le monde réel. Mais dans le cas précis de ce scénario, les grappes restent closes et il faut obtenir 8 réussites à un jet de Force + Forcer pour s'en dégager. À partir de là, la horde des shankréatures qui retiennent nos héros se jette sur eux et les réintègre aussitôt à une grappe... Autant dire que toute fuite par ce biais est impossible. Mais c'est un moyen radical pour leur faire comprendre où ils se trouvent vraiment.

Cette situation apparemment sans issue va évoluer dans une direction inattendue ; et c'est finalement bien Obsylas qui va tirer nos héros

des griffes oniriques des formalisses... S'ils parviennent à le faire renaître.

LES RENAISSANCES D'Obsyllass

L'éclatement

Obsyllass a connu le même sort que les marcheurs. Mais plus gravement blessé que ces derniers, il est mort peu après avoir rejoint une grappe de la colonie. Tandis que son corps rendait l'âme, sa nature de sombre-fils est entrée en résonance avec l'archessence shankr de la reine. Grâce au soutien involontaire de celle-ci, ouvrier de l'onirosphère, le sombre-fils a vu ses personnalités se dissocier les unes des autres et devenir des individus complètement autonomes au sein du monde psychique.

L'Obsyllass que les personnages ont connu n'est plus. Il a laissé la place à cinq esprits, libres au sein du monde psychique. Ces entités échappent au contrôle de la reine formalisse et n'ont plus d'existence dans le monde physique. Elles sont en quelque sorte des âmes en sursis, prisonnières d'un univers onirique qui remplit pour elles le rôle d'anti-chambre de la mort.

Cylops

Chacun de ces esprits a hérité d'une partie de l'âme du sombre-fils. Certains d'entre eux sont donc raisonnables et intelligents, tandis que d'autres tiennent de ses pulsions les plus sombres. Parmi ces derniers, le pire d'entre eux est une véritable shankréature. Cette personnalité, nommée Cylops, ne se manifestait pas du vivant d'Obsyllass. Mais maintenant libérée dans une onirosphère, elle s'épanouit. Bien que dépourvue de cœur sombre physique, sa nature la dote des moyens psychiques de devenir Maître au sein de l'onirosphère et d'en contrôler les formes. Mais il compte faire bien plus que détrôner la reine formalisse. Son plan n'est pas de la tuer physiquement, mais de détruire sa personnalité et d'élire domicile au sein de son esprit ; en d'autres termes, tuer la reine sur le plan psychique et la remplacer ensuite au sein de son corps.

Cylops est conscient que c'est le seul moyen pour lui de jouir d'une existence physique. Lové depuis sa naissance dans les recoins les plus inavoués de l'esprit d'Obsyllass, il n'aspire qu'à l'autonomie sur Sombre-Terre.

LE PLAN DE CYLOPS

Ce scénario se découpe en 3 actes, correspondant à chacun des stades d'évolution que va connaître l'onirosphère formalisse : le règne de la reine, l'ascension de Cylops et son règne.

Le premier acte installe les personnages dans le monde enchanteur que la reine crée pour eux. Pendant ce temps, les personnalités d'Obsyllass se séparent et découvrent leur nouvelle autonomie.

Le deuxième les amène à découvrir des dysfonctionnements dans cet environnement et à commencer à entrevoir la réalité. Au sein de l'onirosphère, Cylops s'isole d'abord dans une cave du stallite. Il reste allongé nuit et jour, cherchant dans les méandres psychiques à cerner son ouvrier. Perturbée par cette intrusion, la reine tente de se faire discrète et observe ce parasite. Déconcentrée, elle consacre de moins en moins d'attention à la gestion de l'onirosphère et laisse échapper des erreurs. C'est là l'origine des dysfonctionnements de tous types qui se manifestent autour des personnages pendant cet acte. Il s'achève au moment où Cylops attaque la reine formalisse et la destitue. Ce changement de Maître a des conséquences impressionnantes sur l'environnement des personnages. En l'espace de quelques instants, le monde enchanteur se transforme en un royaume morbide digne de leurs pires cauchemars.

Enfin, dans l'acte III les personnages découvrent un moyen de mettre un terme à leur séjour dans le monde psychique. Mais il leur faut pour cela réunir les individus les plus recherchés de l'univers de Cylops...

LES AUTRES DESCENDANTS D'OBSYLASS

Certaines des personnalités d'Obsyllass n'ont même pas conscience du changement qui vient de s'opérer. Mais toutes, une fois unies, disposent du moyen de mettre un terme définitif à l'existence de Cylops et donc de l'onirosphère (dès qu'il a destitué la reine).

Ces êtres sont tous des éléments d'un seul. Bien que l'alchimie psychique de l'onirosphère leur offre un sursis après leur mort physique, cette situation peut évoluer rapidement dans certaines circonstances. Si quatre d'entre eux ont un contact physique

pendant au moins 15 minutes, ils commencent à retrouver les liens qu'ils ont perdus et fusionnent pour ne donner qu'un seul être, apte à fusionner à son tour avec le cinquième. Si toutes les personnalités d'Obsyllass se rassemblent ainsi, celui-ci pourra finalement mourir, se dissoudre sans laisser de fantômes derrière lui.

Conscient de ce risque, Cylops fait rechercher les autres descendants d'Obsyllass pour les exterminer dès qu'il prend possession de l'onirosphère. De leur côté, les personnages ont tout à gagner en les aidant à reformer l'âme de leur compagnon de marche. En effet, si Cylops est réintégré aux autres personnalités, il abandonne la gestion de l'onirosphère qui se dissout alors. Les personnages en sont alors éjectés et reviennent à la réalité.

ACTE I : LE TEMPS DU RÊVE

Depuis le scénario précédent, les personnages pensent avoir repris une vie normale. Et cette vie semble prendre un tournant des plus agréables. En effet, force est de constater que les choses s'arrangent pour le mieux : fortune, renommée, santé, ou tout ce dont ils peuvent avoir besoin et envie leur tombe dessus, sans qu'ils aient grand-chose à faire pour.

LE RETOUR DES HÉROS

Après avoir rasé la colonie formalisse avec Armif, les personnages sont accueillis au stallite comme de véritables héros. Le récit de leurs exploits se répand comme une traînée d'huile de rueg, relayé et embelli par les hommes d'Armif.

Suit une petite liste non-exhaustive de situations et de personnages dont le MJ peut s'inspirer pour donner vie à cette partie du scénario.

L'accueil des Initiés

Dès leur retour, les personnages sont reçus par le conseil exceptionnel que vient de réunir l'Alliance, à la demande d'Armif. Au cours d'une cérémonie des plus graves, les personnages sont remerciés devant une centaine d'Initiés. Les regards qui se posent sur eux sont tantôt admiratifs, tantôt curieux ou éton-

UNE VIE RÊVÉE

Et cette célébrité soudaine et idyllique n'est qu'un avant-goût ! Soucieuse de conserver ses proies, la reine formalise l'onirosphère en fonction des désirs des personnages... Concrètement, c'est au maître de jeu de trouver ce qui peut les satisfaire et de le mettre à leur portée.

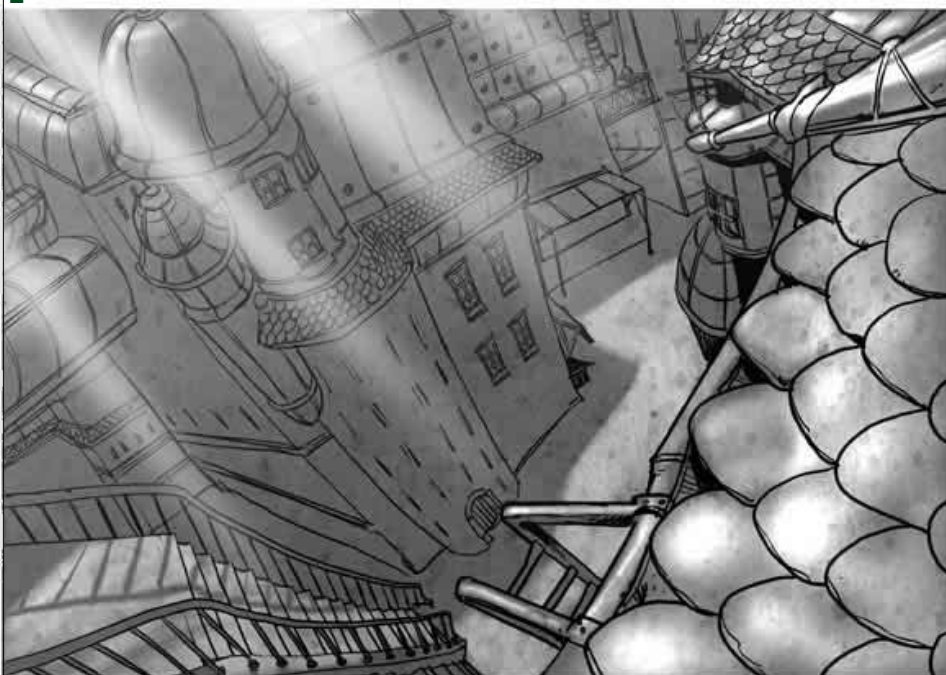
Chaque table de joueurs a ses propres attentes en ce domaine. Certains veulent plus que tout le pouvoir, d'autres la fortune, d'autres enfin la puissance militaire ou des choses bien plus subtiles que ces considérations matérielles.

Le MJ est invité à surveiller les moments où les personnages ont un besoin matériel immédiat à satisfaire. Ils peuvent par exemple se retrouver avec la poche pleine de lux alors qu'ils se croyaient trop fauchés pour réaliser leurs projets. De même, ils peuvent être en train de contempler dans une vitrine une arme qui, l'instant d'après, pend à leur côté.

Cependant, le but de la reine est de les éloigner le plus possible de l'idée qu'ils ne sont pas dans le monde réel. De ce fait, dès que les personnages ont des soupçons sur la véracité de ce qui leur arrive, les tentatives de satisfactions de la reine cessent, et la vie de nos héros prend un tour un peu plus réaliste.

nés. La réunion s'achève sur une prière à la mémoire d'Harmandy (cf. *Les Voleurs de corps*, in *Le Marcheur #1*). De nombreux initiés ont l'air de beaucoup souffrir de sa disparition.

Après un discours d'Armif, curieusement très doux à l'égard de l'Alliance, l'atmosphère se détend. C'est autour de vins des plus précieux que les personnages se voient offrir de rejoindre les rangs de l'Alliance, de Maisons ou de monter en grade (+1 ou +2 en statut). On leur parle de responsabilités, du grand besoin de chefs militaires et de toutes ces considérations que les *décideurs* de l'Alliance affrontent quotidiennement... Même les sombres-fils sont sollicités et se voient proposer des rôles importants au sein des forces de la lumière. Bref, ils font partie des quelques élus à se voir offrir l'Initiation, sans avoir à la demander.



Le respect des anciens

Malfrette est un marcheur âgé d'une cinquantaine d'années. Depuis que sa vue a commencé à baisser, il s'est mis en tête de se ranger. Il est sur le point d'ouvrir une halte sur l'une des routes les plus fréquentées à quelques kilomètres du stallite. Soucieux de ne pas faire de faux départ dans sa nouvelle vie, il aimerait que des héros tels que les personnages inaugurent son établissement.

Si les personnages ont certainement quelques exploits à leur actif, rien ne les prédispose à être honorés de la sorte par un ancien de la marche. Pensez : Malfrette a même fait partie de groupes menés par Rusk en personne !

De juteux projets

Un matin, les personnages sont tirés du lit par un tumulte inhabituel venant de la salle commune de leur auberge. Une fois debout, ils sont accueillis par une foule de commerçants, marchands et autres représentants de compagnies. Tous se disputent et se bousculent pour se faire remarquer par nos héros. Tandis que l'un règle leur note et leur offre un petit déjeuner de roi, un autre les couvre de présents luxueux, tandis qu'un dernier tente de faire place aux hôtes qu'il a recrutées pour entrer dans leurs grâces. Tous n'ont cependant qu'une idée en tête, leur proposer une affaire juteuse — c'est-à-dire profi-

ter de leur notoriété pour faire marcher les affaires.

Cette anecdote peut cependant déboucher sur des projets constructifs. Nombre des courtisans présents ont les moyens de financer un projet sérieux de compagnie dans lequel les personnages souhaitent s'investir. De plus, les projets de la plupart prévoient une certaine rémunération pour nos héros. Il serait dommage de passer à côté, surtout quand « le travail » se résume à fréquenter une taverne pour y attirer le chaland ou à vanter « spontanément » les mérites d'un artisan sur le marché (entre 50 et 500 lux pour chacun de ces services).

TROP BEAU POUR ÊTRE...

Toutes ces anecdotes peuvent avoir un effet négatif du point de vue de l'aventure : la saturation. Les personnages sont des aventuriers. Il est bien possible qu'ils n'encaissent pas le choc d'une telle situation et caressent l'espoir de s'extirper de là au plus vite ; voire pire, qu'ils tentent de fuir le stallite pour retrouver la vie simple et rude qu'offre l'errance dans l'Obscur. De même, il est possible que les joueurs soupçonnent quelque chose devant l'afflux continu de bonnes nouvelles que représente ce premier acte.

Le maître de jeu doit être attentif aux réactions de ses joueurs, tout comme l'est la reine formalisée à celles des personnages, et aller dans leur sens quel que soit leur choix. Des

personnages se sentant écrasés au point de vouloir fuir le stallite voient donc leur notoriété diminuer et leurs contemporains se désintéresser d'eux en quelques jours.

ACTE II : LE TEMPS DU DOUTE

L'ÉVOLUTION DE L'ONIROSPHÈRE

Assez ouvert dans son déroulement, ce passage de l'aventure se conclue lors d'une scène fixée et minutée, le moment où la reine meurt et laisse place à Cylops. Le MJ doit donc gérer et distiller la longue progression des dysfonctionnements vers cette fin apocalyptique. *A priori*, ce *crescendo* s'étale sur 8 jours, mais le MJ est invité à ajuster la chronologie aux actions des personnages, non le contraire.

La soirée de Malfrette

Lors de la soirée d'inauguration du vieux marcheur. Les personnages sont reçus en héros. La soirée avance dans la bonne humeur. L'alcool coule à flots, les uns racontent leurs exploits, les autres s'échangent quelques airs mélodieux sur de curieuses flûtes à manivelles. Le bon esprit marcheur, en somme. Les personnages sont probablement en train de chanter, ou de discuter avec quelques admirateurs ou admiratrices...

Mais les voilà bientôt dérangés par de petits détails, des hallucinations devenant de plus en plus gênantes. Cela se manifeste d'abord par la disparition de petits objets, puis ce sont les gens autour qui commencent à sembler incohérents. Certains répètent la même phrase en boucle, sans réagir à leurs interlocuteurs, tandis que d'autres passent au travers des murs comme s'ils n'existaient pas. Ces troubles des sens s'accompagnent d'une sensation de vertige et de détachement par rapport à l'extérieur. De plus elle se mélange aux effets de l'alcool, ne se manifestant que tard dans la soirée... Hallucinations? Fatigue ou boissons indigestes?

Les personnages se réveillent dans leur lit au petit matin, en pleine forme. Avec les idées plus claires, la scène de la veille leur apparaît comme une cuite qui a mal tourné. Pourtant, elle laisse un petit goût... d'anormal.

Le retour d'Harmandy

Alors qu'on célébrait la mémoire de ce vénérable membre de l'Alliance quelques temps plus tôt, Harmandy fait irruption devant les personnages au coin d'une ruelle. Souriant et dynamique, il les salue comme s'il les avait quittés la veille. Bien entendu, il reconnaît avoir été alité pendant plusieurs semaines après l'attaque des formalisses, mais ne comprend pas où les personnages ont pu aller chercher l'idée qu'il avait succombé à ses blessures. Interrogés, d'autres initiés confirment la version d'Harmandy et se montrent incrédules lorsqu'on leur parle de la cérémonie à sa mémoire.

Quelles que soient les démarches que mettent en place les personnages, il ne reste plus de trace dans l'onirosphère de la mort d'Harmandy, qu'il s'agisse de traces physiques ou dans l'esprit des phantasmes. Inattentive, la reine a laissé ces informations de côté sans s'en rendre compte.

Hallucinations

Le décor de l'onirosphère se modifie sensiblement de temps à autre. Cela se manifeste sous différentes formes : des ruelles et des passages étroits qui disparaissent du stallite puis réapparaissent quelques heures plus tard ; des rues désertes pendant les premières secondes où on les arpente, et qui se peuplent tout à coup d'une foule en pleine activité ; à l'intérieur de certains bâtiments, les murs ou les planchers deviennent invisibles tandis que seuls les personnages semblent le remarquer.

Dans toutes ces situations, les phantasmes nient ou ne semblent pas comprendre le trouble des personnages. Ils finissent tous par considérer ces derniers avec compassion, peur ou agressivité... Comme on considère les fous en plein délire (Pour s'en rendre compte : Communication + Empathie, SR 3).

Une initiation indolore

Les personnages qui rentrent dans les rangs de la lumière pendant cette période doivent passer l'épreuve de l'alliage céleste. Réputé extrêmement douloureux, ce supplice n'est pas du tout vécu comme tel par les personnages. Tout juste une piqûre de la seringue au moment de l'injection, un picotement dans la nuque... Puis plus rien ! Les Initiés n'en reviennent pas : tout le monde s'étonne, puis se félicite.

Et finalement, cette anecdote s'oublie très vite. Lorsque les personnages en reparlent, on finit par leur dire que « ça arrive parfois... » ou encore « l'alliage est un produit si imprévisible ! » et on change de sujet. Même Armif et Harmandy, s'ils sont sollicités à ce sujet, tentent de dédramatiser et passent à autre chose.

Les affres de la célébrité

La notoriété des personnages enflé jusqu'à en devenir absurde. Certes, nos héros ont fait leurs preuves en éradiquant la menace formalisse, mais de là à ce que tout le monde connaisse leur nom, leur surnom et beaucoup de détails sur leur vie privée... Cela doit progressivement devenir oppressant pour les personnages. La complicité dans le regard de parfaits inconnus passe encore, mais c'est bientôt l'aubergiste qui devance leurs attentes avant qu'ils ne lui en aient fait part !

Invariablement, la réponse des gens qui semblent plus renseignés qu'ils ne devraient l'être est dans le ton : « Vous savez, on commence à les connaître, nos héros ! » agrémentée d'un clin d'œil complice et bienveillant. Même violentés, ils ne comprennent pas ce qui dérange les personnages : tout le monde sait de telles choses sur eux... Si les personnages prennent l'affaire au sérieux et tentent de faire des liens entre les divers interlocuteurs qui leur ont semblé renseignés, ils ont une chance de découvrir que tout le monde parle d'eux en permanence, dès qu'ils ne sont pas là.

Débordée par les assauts de Cylops, la reine n'a plus assez de temps pour rendre le monde cohérent hors du champ d'action des personnages. De fait, les phantasmes délaissés adoptent des comportements de plus en plus anormaux. En l'occurrence, ils ressassent sans arrêt les informations que la reine traite, c'est-à-dire les pensées des personnages.

La tension monte

Alors que les personnages réalisent que le monde qui les entoure ne tourne pas rond, ils suscitent des réactions de plus en plus violentes de la part de leur entourage. Les phantasmes que la reine met en place autour d'eux sont en effet utilisés par celle-ci pour les détourner de l'idée selon laquelle l'onirosphère n'est pas la réalité. Seulement, tandis qu'en temps normal elle détourne subtile-

ment les pensées de ses victimes, la reine réagit de façon primitive à mesure que la menace de Cylops lui accapare l'attention.

Dès que le doute naît dans l'esprit des personnages, leur entourage devient plus froid et progressivement plus agressif à leur égard. Au début de l'acte, une moue énervée ou gênée s'affiche sur les visages des phantasmes auxquels ils parlent de leurs doutes, ou de leurs expériences troublantes. Il leur est alors conseillé de dormir une bonne nuit et d'éviter l'alcool dans les jours à venir... Mais passé les trois premiers jours, ce sont des insultes et des crises de colère qu'ils reçoivent. Enfin, à partir du sixième jour, le fait de faire remarquer à un phantasma une anomalie de l'onirosphère le met dans une colère impressionnante qui dégénère en agression bestiale. L'expérience est d'autant plus troublante si elle a lieu avec un interlocuteur d'apparence inoffensive, comme une vieille personne ou un enfant, ou encore si elle concerne plusieurs phantasmes simultanément (ce qui aboutit à un lynchage des personnages s'ils ne fuient pas).

En mettant en place ces diverses scènes, le MJ doit avoir à l'esprit que les phantasmes n'essayent en aucun cas de tuer les PJ, ce qui les exclurait de l'onirosphère aussitôt. Leur objectif est de dissuader et donc de faire souffrir les personnages pour qu'ils ne s'aventurent plus dans la direction qui les dérange.

L'ombre

Pendant toute la durée de l'acte II, les personnages ont à plusieurs reprises l'opportunité de remarquer qu'on les observe (Sens + Per-

cevoir, SR 4). Insaisissable, l'ombre qui les suit est en réalité l'une des personnalités d'Obsyllass, le petit Jeannot. Perdu et apeuré, il a repéré que les personnages ne sont pas comme les autres, mais il n'ose pas se montrer à eux.

Agile et décidé, Jeannot donne du fil à retordre si on essaie de l'attraper. Mais il se calme assez vite lorsqu'il s'aperçoit que les personnages ne lui veulent aucun mal. Il est complètement désarmé et cherche avant tout le calme et le réconfort. Il ne comprend pas grand chose à ce qui lui arrive. Il n'est pas conscient d'être dans une onirosphère et ne peut pas mettre les personnages sur une piste par le biais de ce qu'il sait.

Mais cet élément peut amener les personnages à se poser les bonnes questions. Cet enfant n'existait que dans l'esprit d'Obsyllass. S'ils le voient devant eux, ils ne sont peut-être pas dans la réalité... Le MJ peut s'en servir si le groupe n'envisage pas du tout ce type d'hypothèse.

Enfin, Jeannot est amené à jouer un rôle important dans le troisième acte de cette aventure. Les personnages ont tout à gagner en le prenant sous leur protection ou du moins, en gardant contact avec lui.

LE CHANGEMENT D'OUVREUR

Point culminant de la dégénérescence de l'onirosphère formalisse, cette scène constitue la défaite de la reine face aux assauts psychiques de Cylops. À défaut, elle intervient à l'aube du huitième jour. Mais le MJ est invité à la mettre en place dès qu'il sent que la situation des per-

sonnages ne peut plus évoluer, ou dès qu'ils ont suffisamment d'éléments pour commencer à deviner ce qui leur arrive.

Panique chez les phantasmes

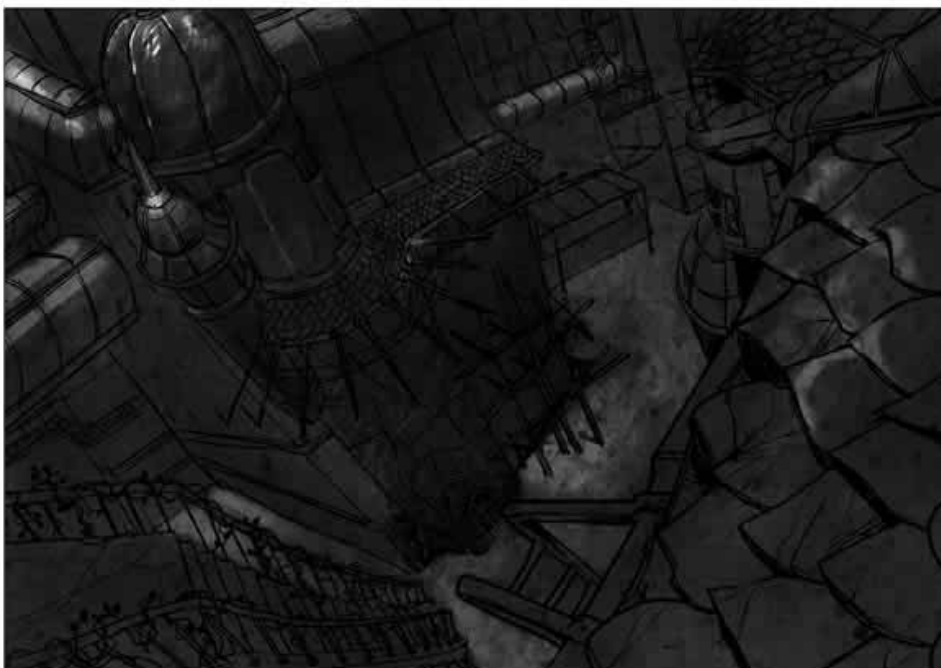
Alors que la lumière solaire illumine péniblement le stallite, tous ses habitants sont soudainement pris de panique et se mettent à courir en tout sens en hurlant. Ils semblent avoir perdu la raison et ne cessent de pousser des hurlements gutturaux. Les violenter ou tenter de les raisonner ne sert à rien. Ils semblent totalement désintéressés des personnages et les ignorent tant que possible. Mais la chose la plus troublante pour nos héros reste que les habitants du stallite ont apparemment perdu toute notion de danger en entrant dans leur crise de démence. Ainsi, les uns sautent des hauteurs du stallite et s'écrasent sur le pavé, les autres rentrent dans les murs et les portes avec violence sans avoir l'idée de les contourner ou de les ouvrir...

Une heure plus tard, alors que la folie malsaine qui s'est emparée des lieux devrait avoir décidé nos héros à fuir au plus vite, le ciel s'obscurcit. Où qu'ils soient dans la ville, ils peuvent alors apercevoir une sphère noire s'élever vers le ciel pour aller se loger dans l'espace préservé du noir nuage, à la verticale du stallite.

L'avènement de Cylops

Sa longue méditation dans les tréfonds du stallite a permis à Cylops de localiser la reine au niveau psychique. Pour l'affronter et la détrôner, il s'est transformé en cette sphère noire. Incarnée dans son onirosphère sous la forme du soleil, la reine vient de se faire envelopper de cette sphère obscure qui l'a rongée pour la tuer. L'onirosphère vient de changer de Maître, un nouveau soleil la domine. Depuis le cœur de la sphère d'Énergie Noire suspendue dans les airs, Cylops remodèle maintenant l'univers qu'il vient de voler à la reine formalisse.

Au moment où la nuit artificielle s'abat sur le stallite, ses rues, ses habitants et son atmosphère changent du tout au tout. Les murs se craquèlent, les pavés se couvrent de débris et de champignons malodorants et ses cours d'eau commencent à charrier une épaisse boue vaseuse. Les phantasmes changent eux aussi



d'apparence. Sous les yeux des personnages, en l'espace de quelques instants, certains se transforment en shankréatures, tandis que d'autres se couvrent de difformités. Enfin, la lumière change elle aussi, filtrée par la sphère noire de Cylops. Bruns et bien plus faibles que ceux de la lumière du jour, ses rayons sont aussi plus froids. Une atmosphère moite et glacée à la fois envahie le stallite en quelques minutes. Le vent tombe et laisse place à un silence lugubre où ne percent que les cris des phantasmes en pleine mutation.

ACTE III : LE TEMPS DES FOUS

Dans le monde réel, Cylops a investi le corps de la reine formalisse et découvre lentement ses capacités. Désorienté, il ne peut exercer qu'un contrôle primaire sur l'onirosphère et la laisse évoluer au gré de son inconscient.

De leur côté, les personnages sont certainement paniqués, et ne possèdent pas encore tous les éléments pour comprendre leur situation. L'une de leurs réactions les plus probables est de tenter de fuir le stallite dès que son évolution semble se stabiliser. Mais qu'ils aient les nerfs à fleur de peau ou qu'ils soient suffisamment intrigués pour tenter de comprendre ce qui se passe, il est aussi possible de rester pour suivre les prochaines évolutions.

UNE RENCONTRE INATTENDUE

Quelle que soit leur attitude les personnages sont attrapés au détour d'une ruelle par une silhouette encapuchonnée qui les invite prestement à la suivre. Après les avoir menés dans un endroit sombre et reculé, elle hôte son capuchon... et se révèle être une shankréature. Elle prend aussitôt la parole, calme et dotée d'une voix qui rappelle certaines intonations d'Obsyllass.

Un air de déjà vu

Ce monstre est en réalité Ser Benaf Barres, la plus mystique des facettes d'Obsyllass. Il est affublé de cette apparence hideuse, comme ses frères, à cause de l'influence de Cylops sur l'onirosphère. Il vient demander de l'aide aux personnages, mais il peut aussi répondre à certaines de leurs questions.

Il connaît le moyen de mettre fin au règne de Cylops, par le biais de la fusion avec ses frères. Sage parmi les sages, il est prêt à se sacrifier pour mettre un terme au cauchemar. Mais il a besoin d'aide pour réunir les autres personnalités du sombre-fils.

Quelques éclaircissements

Ser est en mesure de répondre à la plupart des questions que se posent les personnages sur l'onirosphère et son fonctionnement. Il ne connaît pas les formalisses, mais il a eu le temps de comprendre l'environnement dans lequel il évolue, et d'en percevoir la plupart des mystères.

Concrètement, il peut expliquer aux personnages les moyens dont ils disposent pour influencer l'onirosphère. De même, la nature et le statut des individus qui s'y trouvent n'ont pas de secret pour lui. Il est temps pour les personnages d'en apprendre un peu plus sur les onirosphères en général et de voir leur situation s'éclaircir.

Le plan du vieux sage

Il est pourchassé par les phantasmes de Cylops, comme ses frères. Il veut donc les réunir et fusionner avec eux le plus vite possible, et attend des personnages qu'ils l'aident à les retrouver. Ser sait que sa sœur, Amilissa, est déjà tombée entre les mains de Cylops. Il n'a en revanche aucune idée de ce qui a pu arriver au petit Jeannot ou au vicieux Jorku.

QUE LA TRAQUE COMMENCE !

Cylops est conscient du risque que font peser ses frères d'âme sur sa nouvelle existence. Il refuse la mort et met tout en place pour retrouver et détruire les autres personnalités d'Obsyllass. La chasse se découpe en trois parties.

Les troupes de Cylops

Les phantasmes peuvent être divisés en deux catégories. Les premiers constituent les pensées végétatives de Cylops et ne font rien d'autre que de vaquer à leurs affaires. Ce sont les individus que les personnages ont côtoyés pendant les deux premiers actes, à cela prêt qu'ils semblent plus vils, laids et

DE NOUVEAUX POUVOIRS

À partir de ce moment de l'aventure, les personnages sont conscients de se trouver dans une onirosphère. Ils peuvent donc commencer à découvrir leur aptitude à influencer cet environnement psychique. Ces pouvoirs sur la réalité ne leur viennent pas spontanément. Dans un premier temps, Ser est là pour servir de guide aux personnages dans ce domaine. À l'aide d'exercices de concentration et de méditation, il pousse les personnages à « sentir le pouvoir sur le monde qui coule en eux ».

Le MJ peut permettre aux joueurs de tenter des jets de Trempe + Surmonter à partir du moment où leurs personnages se sont prêtés au jeu de Ser. Les méditants et les méfiants ont encore du chemin à faire avant d'y arriver ! Attention cependant, les personnages acquièrent là un pouvoir considérable. Le maître de jeu doit donc se préparer à réagir à leur influence sur l'onirosphère et ajuster l'adversité en fonction.

malsains tant du point de vue physique que psychologique.

Les autres constituent une véritable armée. Ces phantasmes ont l'apparence de shankréatures ou d'hommes en proie à de graves mutations liées au Shankr. Ils ont tous un comportement bestial et représentent les volontés directes et les pensées ciblées de Cylops.

Recherches timides

Dans le premier temps, pendant les 2 premiers jours, seules quelques patrouilles sont aux trousses des autres personnalités, les autres phantasmes ignorant leurs activités. Les personnages risquent d'être confrontés entre 1 et 3 fois par jour à des groupes de 2 à 6 shankréatures. À ce stade, les soldats d'Obsyllass ne s'attardent pas à attaquer les personnages, à moins que ceux-ci protègent leurs cibles.

Recherches actives

Au bout du deuxième jour passé à la tête de l'onirosphère et de la colonie formalisse, Cylops est plus à même de prendre les choses en main. Le nombre de shankréatures est dou-

blé dans le stallite (ainsi que les probabilités de les rencontrer). Ces dernières commencent à attaquer directement les personnages en présence des autres personnalités, et les autres habitants du stallite participent activement aux recherches, dénonçant dès que possible les fuyards ou tentant de les ralentir.

La ruée

À l'aube du cinquième jour de son règne, Cylops est pleinement maître de sa nouvelle existence. Il contrôle parfaitement la colonie formalisse et l'onirosphère qui lui est liée. De plus, les personnages devraient avoir rassemblé quelques-unes des personnalités d'Obsylas et ne sont pas loin de pouvoir envisager la fusion.

Tous les phantasmes du stallite adoptent alors le même comportement, celui d'une shankréature sur la piste d'une proie. Dès lors, la partie de cache-cache à laquelle se livraient nos héros devient un véritable cauchemar de persécution. Dès qu'ils sont aperçus par les phantasmes de Cylops, ceux-ci se mettent à hurler en les pointant du doigt et les poursuivent jusqu'à ce qu'ils aient réussi à capturer les frères de leur maître.

120 MINUTES POUR VIVRE... ET LAISSER MOURIR.

Cette dernière phase de la chasse constitue l'apogée du scénario. Le MJ doit donc veiller à faire culminer la pression et le stress des joueurs à ce moment-là, aboutissement du long crescendo que représentent les deux premières phases.

Dans cette optique, il lui est possible de mettre en place un système simple. Il s'agit de se munir d'un chronomètre et de laisser deux heures de jeu aux joueurs pour accomplir la fusion, à partir du début du cinquième jour de règne de leur ennemi.

Les joueurs doivent être conscients que le temps tourne et connaître les délais qui leur restent. De même, le MJ ne doit lancer le chronomètre que si les personnages ont bien conscience de ce qui leur reste à faire pour achever la fusion. S'ils sont perdus car en retard sur le scénario, ce sont plus les nerfs qui risquent d'être touchés par ce timing...

JEANNOT

Ce qui lui est arrivé

Comme indiqué plus haut, Jeannot n'a pas compris ce qui s'est passé lorsqu'il est entré dans l'onirosphère. Il évolue depuis comme un mendiant, perdu dans les ruelles sombres du stallite à la recherche d'un visage connu. Il n'a qu'une idée en tête : retrouver la maison de ses parents. Il pense s'être perdu en allant acheter du ruego. Bien que son errance dure depuis plusieurs semaines, il est très angoissé à l'idée de rentrer en retard pour le dîner et passe le plus clair de son temps à pleurnicher discrètement.

Il a compris que les shankréatures apparues récemment dans le stallite sont à ses trousses. Il fait tout son possible pour passer inaperçu dès qu'il les repère. Il réussit à leur filer entre les doigts pendant trois jours à partir de l'avènement de Cylops. Passé ce délai, il est capturé et enfermé dans une cellule, à quelques couloirs d'Amilissa.

Comment le retrouver

Il est possible que les personnages aient repéré et identifié le petit Jeannot dans l'acte II. Ils ont alors une certaine avance. Dans le meilleur des cas, ils l'ont pris sous leur aile, ou tout du moins, ils sont restés en contact avec lui et peuvent le retrouver rapidement. Si tel est le cas, le MJ ne doit pas leur refuser ce petit avantage. De toute façon, le harcèlement des shankréatures s'intensifie d'autant.

Il est aussi possible que nos héros aient perdu le garçon de vue, ou qu'ils lui aient fait peur. De même, ils peuvent ne pas avoir identifié la présence insistante qui les suivait durant l'acte II. Le meilleur moyen de le retrouver est alors d'arpenter les rues du stallite, surtout dans les quartiers commerçants.

Discret, il passe tout de même son temps dehors et peut donc être croisé avec un peu de persévérance. Le MJ peut partir du principe que les personnages croisent Jeannot par tranche de 2 heures passées dans les rues du stallite. À chaque fois, il demande à ses joueurs d'effectuer un jet de Sens + Percevoir pour repérer la silhouette du garçon et ne pas la perdre.

À partir du moment où les personnages ont récupéré Jeannot, il ne leur reste plus qu'à l'emmener à Ser qui s'en occupe dès lors.

JORKU

Ce qui lui est arrivé

Conscient de son état de rêveur en sursis, Jorku s'est assagi en intégrant l'onirosphère de la reine formalisse. Il n'a pas cherché à renouer avec les réseaux konkalites de la cité et n'aspire qu'à se ranger. D'une certaine manière, la conscience du fait qu'il devrait être mort lui rappelle combien la vie est savoureuse. Il se sent donc tout à coup moins proche des idéaux konkalites...

Mais lorsque Cylops prend le contrôle de l'onirosphère, Jorku panique, comprenant que son frère d'âme va bientôt tenter de l'éliminer pour se préserver de la fusion. Dès le lendemain, il est caché dans les égouts de la ville et n'en ressort que tous les deux jours pour s'approvisionner en vivres et prendre la température de la cité sous le joug de Cylops. Il ne tente pas particulièrement de prendre contact avec les autres, trop terrifié à l'idée de sortir plusieurs heures de suite de ses galeries pestilentielles.

Comment le retrouver

Les personnages, sachant que cet être pervers se prend pour un konkalite émérite, peuvent aller d'eux-mêmes surveiller les lieux qu'arpentent habituellement les membres du réseau stallicide. Il est donc possible qu'ils en viennent à surveiller les égouts.

S'ils n'ont pas cette idée, le MJ peut utiliser Ser pour les mettre sur la voie. Le vieux sage se souvient en effet des traits de caractère principaux des autres personnalités avec lesquelles il partageait Obsylas.

Au pire, si les personnages piétinent vraiment trop et s'égarant dans d'inextricables chemins de traverse, le MJ peut mettre en scène la fuite éperdue d'un Jorku repéré et pris en chasse par 5 + ID shankréatures. Si les personnages n'arrivent pas à le tirer d'affaire, ils ont au moins l'occasion de le voir se faufiler dans les entrailles de la terre par une petite évacuation... à eux d'affronter ensuite la horde de shankréatures.

Une fois retrouvé, Jorku est très méfiant à l'égard des personnages et n'accepte de se calmer que lorsqu'il rencontre une autre des personnalités libérées. Il faut l'emmener de force si Ser n'est pas sur place lorsque la rencontre à lieu. Mais épuisé et manquant gravement de sommeil, Jorku n'offre qu'une résistance de principe si on le contraint physiquement.

AMILISSA

Ce qui lui est arrivé

Amilissa s'est retrouvée particulièrement déstabilisée en comprenant la nature de sa nouvelle existence. Elle a longtemps erré dans le stallite, les yeux hagards. Sa personnalité a subi de grandes modifications une fois libérée des autres et elle a traversé une longue période de désespoir. Elle s'est ressaisie peu de temps avant que Cylops évince la reine. Refusant cette nouvelle vie que lui proposait le destin, elle a entrepris de rassembler ses frères pour entamer la fusion libératrice qui l'obsède toujours aujourd'hui. Mais elle fut rattrapée par les phantasmes de Cylops. Elle est depuis enfermée dans les cellules les plus inaccessibles de la prison (ou équivalent) du stallite.

Comment la retrouver

Les phantasmes de Cylops ne cachent pas qu'ils retiennent Amilissa dans ce bastion. Les personnages peuvent facilement entendre des gardiens du feu en parler assez fort dans la rue, par exemple. C'est d'ailleurs peut-être un peu trop évident... Et en effet, c'est un piège que le Maître de l'onirospère a mis en place. Le lieu est surveillé par une vingtaine de shankréatures et protégé comme une forteresse.

LA FUSION DES QUATRE

Libérer Amilissa ?

La réunion des personnalités d'Obsyllass passe par la libération d'Amilissa.

Une première solution, évidente mais risquée, consiste à mettre sur pied une extraction musclée de la jeune femme, bien que tant que possible discrète. Si nos héros se montrent particulièrement attentionnés et rassurants à l'égard de Jorku, ou s'ils se font suffisamment impressionnants en le menaçant, celui-ci peut accepter de les guider dans les égouts du stallite jusqu'aux caves du bâtiment où la belle est retenue. Dans ce cas, les personnages n'ont à affronter que la moitié des gardes (10 quand même !) pour sortir Amilissa de sa geôle.

Si les égouts apparaissent comme la solution la moins vouée à l'échec, c'est qu'elle est aussi la plus simple : tenter la fusion sur place après s'être infiltré dans la cellule de la marcheuse avec les autres personnalités d'Obsyllass. Ce plan peut être suggéré par Ser, mais n'est que très froidement accueilli par Jorku. Seule la menace peut pousser ce dernier à obtempérer (Prestance + Impressionner contre Trempe + Surmonter). C'est l'occasion de mettre en scène une situation très tendue, commençant par les frayeurs et les maladresses du groupe face à la surveillance des shankréatures, et se concluant par le siège qu'ils doivent tenir contre ces dernières, dans la cellule, le temps que la fusion soit accomplie.

À bout de souffle

Qu'elle intervienne dans la prison où est retenue Amilissa ou à un autre endroit du stallite, la fusion finale des personnalités doit être un moment culminant du scénario. Cette scène doit être aussi épique que possible et laisser à nos héros un goût de dernière chance riche en émotions. La totalité des phantasmes de Cylops sont maintenant sur la piste de nos héros. Le MJ doit mettre en scène l'assaut de ces dernières pendant le quart d'heure que dure la fusion finale des personnalités orphelines.

Les hordes de Cylops prennent d'assaut le groupe qui doit tenir un siège contre une marée d'assaillants déchaînés. Ils ne doivent pas avoir de chance de s'en sortir sans avoir recours à leur maîtrise de la réalité de l'onirospère. L'idée n'est ici pas tant de placer les personnages devant une force qu'ils peuvent vaincre que de doser suffisamment l'adversité pour qu'ils aient une chance de retenir les hordes d'agresseurs suffisamment longtemps... Les murs disparaissent, les portes les plus solides pourrissent à vue d'œil, le sol s'affaisse sur des galeries envahies d'adversaires... Finalement, Nos héros peuvent très bien finir par laisser passer l'ennemi, tant que celui-ci n'a plus le temps d'enrayer la fusion.

Dès que le processus s'achève, tous les phantasmes du stallite deviennent fous de rage. Ils se jettent tous sur ce qui passe à leur porté et l'agressent sans la moindre retenue ou distinction. Selon l'endroit où ils se trouvent, les personnages peuvent apercevoir des scènes d'une violence impensable, comme mettre un terme à la moitié de la population du stallite en une heure. Ils ne sont cependant plus pris pour cibles par les habitants de la cité. À moins

qu'ils ne désirent les provoquer ou s'interposer, nos héros ne sont pas pris pour cible par les phantasmes de l'onirospère.





La renaissance d'Obsyllass

Au moment où la fusion s'achève, tandis que les phantasmes sombrent dans une folie meurtrière, une vague de lumière pure et blanche irradie de l'être résultant de la fusion. Malgré la forte luminosité, il est possible de discerner les traits d'Obsyllass sur son visage. Mais un personnage l'observant avec attention peut voir que la moindre trace de folie ou de méchanceté a été chassée de son regard. Il semble que cette créature soit en fait Obsyllass dépourvu de sa partie sombre et liée au Shankr... C'est d'ailleurs bien le cas.

Après quelques minutes, ce spectre de lumière s'élève dans les airs et monte en ligne droi-

te vers la sphère opaque d'où Cylops dirige son univers. Au moment où il pénètre dans cette dernière, une lumière intense irradie les moindres parcelles du

stallite et désintègre tout comme une formidable explosion. L'espace de quelques secondes, les personnages ont le temps d'entendre les hurlements désespérés des phantasmes consumés par le déchirement de l'onirosphère.

Intégrant Cylops, les diverses personnalités d'Obsyllass reforment l'âme du sombre-fils. Se

faisant, elles arrachent Cylops à l'onirosphère qu'il ne peut dès lors plus maintenir. Mais le monde psychique étant aussi la condition de l'existence au-delà de la mort de l'âme d'Obsyllass, cette dernière meurt avec son univers.

BACK TO REALITY!

Dans l'obscurité des galeries de la colonie formalisse, les grappes nourricières se détachent de la voûte rocheuse et s'écrasent mollement sur le sol, répandant leur contenu. Alors que la lumière aveuglante s'estompe peu à peu, les personnages reprennent conscience dans le monde réel.

SITUATION

Au sortir des grappes nourricières formalisses, nos héros se retrouvent au même niveau que lorsqu'ils y sont entrés, sur le plan de leur renommée, de leurs scores de caractéristiques, talents, connaissances et compétences.

Sur le plan matériel, ils sont totalement nus.

L'acide les a partiellement rongés et leurs points de vie sont égaux à un quart de leur maximum, arrondir à l'inférieur. Ils subissent les règles dues au choc, mais ne ressentent pas encore la douleur. En effet, les grappes ont longuement distillé un antidouleur très puissant à leurs victimes pour éviter que celles-ci ne se réveillent en sursaut, à cause de la stimulation nerveuse. Le produit fait son effet pendant ID + 4 heures (ce jet est individuel,

ET SI LES PERSONNAGES ÉCHOUENT

Les personnages peuvent être trop longs et finir par mourir dans les grappes nourricières formalisses. En effet, s'ils n'en sont pas sortis avant qu'un nombre de jours égal au double de leurs points de vie se soit écoulé dans l'onirosphère, ils succombent à l'acide. Dans ce cas, ils se sentent soudain très fatigués et s'assoupissent pour disparaître quelques heures plus tard... Ils peuvent dès lors être considérés comme bel et bien morts.

Mais ils peuvent aussi se montrer trop maladroits ou malchanceux pour réussir à protéger les quatre personnalités d'Obsyllass jusqu'à leur fusion. S'il n'en manque qu'un, la fusion ne peut plus avoir lieu et les âmes d'Obsyllass sont condamnées à vivre dans l'onirosphère jusqu'à ce qu'elle soit dissipée. Si Cylops devient le seul descendant d'Obsyllass encore en vie dans le monde psychique, nos héros n'ont plus aucune chance d'en sortir. Cylops ne met que quelques dizaines d'heures à prendre pleinement possession du corps de la reine formalisse. Arrivé à ce stade, il prend le contrôle de la colonie... Mais nos héros sont d'ores et déjà digérés par les grappes et vivent alors au mieux leurs dernières heures.

tous les personnages le font) après leur sortie. Au bout de cette échéance, la douleur les submerge et les règles doivent être appliquées en considérant qu'ils viennent juste de perdre leurs points de vie. La blessure est de toute façon considérée comme stable, avant et après le retour de la souffrance.

LES HÔTES DU LIEU

La colonie dans son ensemble est morte sur le plan psychique avec sa reine, au moment où Cylops l'a évincée. Les formalisses sont toujours là, dans les couloirs étriqués qui mènent à la surface, mais elles ont un niveau d'intelligence réduit et aucune capacité de coordination. La moitié d'entre elles sont mortes quand les personnages sortent des grappes nourricières. Leurs cadavres jonchent les environs.

Les personnages n'ont donc plus rien à craindre des shankréatures qui hantent le chemin vers la surface. S'ils en croisent beaucoup, toutes s'enfuient comme des cafards devant eux. Cependant, si nos héros sont assez stupides pour ne pas se rendre compte ou pour acculer l'une d'entre elles dans un cul-de-sac, la shankréature se défend à l'aide de son jet d'acide.

ÉPILOGUE : CETTE BONNE VIEILLE SOMBRE-TERRE !

S'extraire du berceau du mal...

Une fois remis de leurs émotions, nos héros peuvent retrouver l'air libre de l'obscur en faisant preuve d'un minimum de sens de l'orientation (Sens + S'orienter, SR 3). Les murs du réseau de galeries ne sont cependant pas très épais et peuvent être détruit à l'aide d'une pierre. Cette solution est certainement la plus rapide, d'autant plus que se faufiler dans les tunnels les plus étroits réclame une certaine adresse.

...et mourir en enfer

Une fois dehors les personnages ont au plus quelques heures avant que la souffrance ne les submerge. Ils n'ont pas la moindre nourriture ou eau, pas de vêtement, pas d'équipement... Même avec la bénédiction des Runkas et tout l'amour de Solaar, ils n'ont pas plus de quelques heures à vivre.

Peut-être auront-ils l'idée d'aller se réfugier dans les ruines du camp de recherches de l'Alliance, sur la crête du cratère que forme la colonie formalisse. Les quelques pièces d'équipement qu'ils peuvent y trouver sont rongées par la rouille. De même, s'ils tentent de retrouver le fidèle crevacier qui les a accompagnés jusqu'ici, ils ne parviendront qu'à mettre à jour une épave ensevelie dans la boue, inutilisable.

Qu'ils établissent un camp ou tentent le tout pour le tout et s'aventurent dans l'Obscur, le MJ doit appliquer les règles habituelles de survie... ou se contenter de leur décrire la lente dégradation qu'ils subissent avant de tomber dans l'inconscience, accablés par le froid, la faim, la soif et le désespoir.

CONCLUSION

Les personnages se retrouvent au même point que lorsqu'ils sont entrés dans l'onirosphère des formalisses : perdus dans l'Obscur sans la moindre chance logique de s'en tirer... Mais cette fois-ci, ils sont bel et bien dans le monde réel et non dans un rêve.

Le dernier épisode de cette trilogie commence avec la récupération de nos héros par une étrange caravane. En effet, les marcheurs qui la tiennent en savent long sur les formalisses et vont jusqu'à tenter d'en dresser à des fins domestiques ou guerrières.

LES FORCES EN PRÉSENCE DANS L'ONIROSPHÈRE

Malgré l'apparence de shankréatures que leur donne Cylops dès le début de l'acte III, les personnalités d'Obsylas gardent les mêmes caractéristiques et n'acquièrent pas les pouvoirs liés à leur forme.

SER BENAF BARRES

« Accorde-nous la mort, Marcheur, et je t'offre un retour à la vie. »

Sa renaissance dans l'onirosphère a largement profité à Ser Benaf Barres. Il se tient droit et se montre très attentionné envers ses interlocuteurs. S'il parle toujours par énigmes, ou tout du moins à l'aide de formules parfois complexes, ses propos semblent bien plus cohérents qu'avant.

Ser porte une large cape de couleur brune et ne sort que rarement son museau de hurlant de son ample capuchon. Sa voix, contrairement à son physique, est douce et grave, comme celle d'un vieil homme.

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

ARTS MARTIAUX 1

COMMUNICATION 3 / Éloquence 4, Empathie 3, Représentation 5
ÉRUDITION 4 / Lettre 3, Légendes 4
SURVIE 2 / Premiers Soins 1
TECHNIQUES 2

Armes

Aucune

Ressources

Vie : 13

Énergie : 7

Renommée : Rang 0 – Inconnu (0 point)

JEANNOT

« Pourquoi tout a changé ? T'es qui ? Pourquoi ch'û devenu comme un monstre ? Et où il est le marchand pour le rueg ? C'est loin ? Tu crois que mon papa il s'inquiète ? C'est quoi ça ? Pourquoi tu tues des gens... »

Lorsque les personnages le rencontrent pour la première fois, dans l'acte II, Jeannot a l'apparence d'un petit garçon brun à la bouille timide. Par la suite, il prend la forme d'une shankréature, une ghash étonnante, mais ne change pas de taille. C'est donc bien après une ghash étonnante miniature que nos héros vont devoir courir !

Quelle que soit sa forme, il porte une tunique trouée pour seul vêtement. Vivant dans la rue, il est sale. Sa voix est aigrette

et souvent pleurnicharde. Mais il sait aussi se montrer espiègle et malin, malgré les apparences.

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

ARTS MARTIAUX 1
COMMUNICATION 2 / Baratin 1
ÉRUDITION 1
SURVIE 3 / Ruines 3, Souterrains 2, Animaux (rats) 2
TECHNIQUES 1

Armes

Aucune

Ressources

Vie: 11
Énergie: 7
Renommée: Rang 0 – Inconnu (0 point)

AMILISSA

« Fouturérol de Yack! Vous en avez mis du temps! Allez allez, on m'détache là... »

Amilissa est vêtue comme l'était Obsylas la dernière fois que les personnages l'ont vu: de solides vêtements de marcheurs encore tâchés des souillures de l'Obscur. Sous l'influence de Cylops, elle prend la forme d'un écorché.

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

TREMPE 2 / Résister 1, Surmonter 2

ARTS MARTIAUX 4 / Falchion 2
COMMUNICATION 3
ÉRUDITION 1 / Shankréatures 2
SURVIE 3 / Tous les Milieux à 2
TECHNIQUES 2 / Corps 2

Armes

Falchion: Dommages +3
(Bonus de Force compris), Défense +1
Balance: Dommages +3
(Bonus de Force compris), Défense +1

Ressources

Vie: 14
Énergie: 8
Renommée: Rang 0 – Inconnu (0 point)

JORKU

« Qui, moi? Tant que possible, je préférerais quelqu'un d'autre... Ma blessure me fait souffrir, vous savez. Et puis je n'ai jamais été très adroit... Mais je peux rester là et surveiller... Ou vous tenir votre falchion? »

Rondouillard, l'air angélique et légèrement stupide, Jorku a l'air du parfait idiot du village. Même sous la forme de hurlant qu'il adopte dans l'acte III, il paraît ridicule, gauche et empoté au possible. À son contact, on peut se rendre compte que la peur et le stress y sont pour beaucoup.

Il est vêtu d'habits assez sombres et suffisamment communs pour le rendre plus discret.

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

ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 2, Balance 2
COMMUNICATION 2 / Marchandage 1
ÉRUDITION 2 / Runka 2, Shankréatures 5
SURVIE 4
TECHNIQUES 1

Armes

Poignard: Dommages +2
(Bonus de Force compris)

Ressources

Vie: 14
Énergie: 10
Renommée: Rang 0 – Inconnu (0 point)

PHANTASMES TYPES

Ce profil peut être utilisé pour les fantômes de la reine ou de Cylops. *A priori*, seuls les gardiens du feu du stallite et quelques marcheurs ou fouineurs sont armés.

AGILITÉ 3 / Esquiver 2
FORCE 2 / Porter 2
HARGNE 2 / Agresser 2
MOUVEMENT 2
PRESTANCE 1 / Influencer ou Séduire 2
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2
SENS 2 / Percevoir 2, S'orienter 1
TREMPE 1

ARTS MARTIAUX 3 / Troislame 2 ou –
COMMUNICATION 2 / Baratin 6, Empathie 2
ÉRUDITION 2 / Coutumes (selon sa caste) 2, Lettre 1, Intendance 1
SURVIE 4
TECHNIQUES 1

Armes

Aucune ou Troislame: Dommages +2 (Bonus de Force compris)

Ressources

Vie: 13
Énergie: 7
Renommée: Rang 0 – Inconnu (0 point)

LES FORCES DE CYLOPS

Chaque groupe est constitué de shankréatures communes (cf. *Dark Earth seconde édition*, pages 182 à 185). Leur nombre et leur nature exacte varient d'une rencontre à l'autre. Le MJ peut considérer qu'une patrouille moyenne comprend 4 à 8 shankréatures d'origine humaine.