

**DARK
EARTH**

Le MARCHEUR

GAZETTE
#1

DÉCOR

L'Onirosphère
La menace Formalisse

CAMPAGNE
CORPS & ÂMES
première partie

AIDES DE JEU

Compagnie
Archétype jouable

Équipements & artefacts

Rumeurs et vérités de Sombre-Terre



UNE COMPAGNIE

LA MAIN OUVERTE

À l'intention de l'architecte Meriak,

À son approche, les gémissements faiblissent, les yeux s'emplissent d'espoir, le temps semble s'arrêter l'espace d'un instant tandis que son regard se porte sur l'assemblée suppliante des malades et des mourants. Seul le vent ose encore souffler faisant voler les amples vêtements clairs de la blanche Agnès. En vérité ses habits sont maculés par la boue et le sang, mais il émane une telle pureté de cette femme que comme toute l'assistance j'ai l'impression qu'aucune souillure ne peut l'atteindre. C'est une apparition lumineuse salvatrice, c'est une flamme chaleureuse qui vient s'attendrir sur le sort de chacun d'entre nous. Oui, c'est notre chaleureuse flamme à nous autres déshérités et abandonnés du destin.

À la lecture de cet extrait de Saltink le poète marcheur, je me suis intéressé de plus près à l'organisation qu'Agnès a baptisée la Main Ouverte. Voici un résumé de mon rapport, résultat de mes observations et de mes recherches.

La Main Ouverte est dirigée par Agnès, dite « la pure ». Née en 294 Post Apokalupsis, elle fait partie des premiers Radieux de l'Alliance. Prise en charge par le médiateur Beltagor, il lui a inculqué les principes moraux prônés par l'Alliance et en a fait une érudit dotée de solides connaissances en médecine. Le vieux médiateur lui a aussi transmis son horreur pour la politique, la rendant inopérante pour des missions diplomatiques ou équivalentes. Elle serait probablement restée toute son existence dans nos bibliothèques si Beltagor ne s'était pas fait tuer par ce qui semblerait être des Initiés pour le moins sectaires — l'enquête n'est toujours pas achevée à ce jour. Après plus d'un an de deuil, elle a disparu en emportant le journal du médiateur si controversé vers la fin de sa vie. La copie de son journal étant entre nos mains, j'ai compris à sa lecture qu'Agnès tentait de donner vie à l'idéal de Beltagor. Celui-ci se résume à cette citation naïve que certains considéraient blasphématoire: « Si l'Alliance s'est

créée, c'est pour servir l'humanité. Les seigneurs de lumière nous invitent à prendre soin de nos semblables moins éclairés, sans distinction. Si nous nous détournons d'eux au profit d'une lutte directe contre le Shank, nous les abandonnerons aux ténèbres, célestes comme Adaptés! Je ne m'y résoudrais jamais car pour moi, l'Alliance doit être avant tout le phare protecteur de l'humanité, et non pas le feu purificateur et guerrier mis en avant par les plus belliqueux de nos confrères! ». J'ai fait le parallèle entre cette citation et le poème de Saltink et j'ai retrouvé Agnès.

OBJECTIF

La Main Ouverte, organisation rêvée par Beltagor et mise en place par Agnès, s'est donnée pour objectif de soigner les malades et les blessés — ses membres s'intéressant autant aux plaies béantes qu'aux lésions de l'esprit. L'organisation soigne sans distinction tous les nécessaires. Elle s'est jusqu'à présent montrée volontairement apolitique et pacifique. Ces principes, appliqués scrupuleusement par les soigneurs du groupe, ont placé à plusieurs reprises Agnès dans une position délicate — lorsqu'elle a soigné les Istanais pendant des révoltes récentes. Elle gagne régulièrement de l'influence et le phénomène ne fera que s'accroître surtout lorsqu'elle fera ses premières interventions dans un stallite. Sa popularité et son étiquette neutre pourraient en faire une force politique régionale de premier plan.

STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT

Le travail ne manque pas. Les volontaires ont afflué, la plupart attirée par l'aura d'Agnès et par la promesse du gîte et du couvert. Des suivants de la voie de l'homme, séduits par l'idéologie simpliste et humaniste de la jeune femme, et nos propres hommes, des Initiés de faible statut, ont rejoint Agnès — trouvant la quête de cette Radieuse plus « exaltante » que leurs occupations habituelles, je suppose. J'ai aussi distingué une poignée d'Adeptes de Gaïa. Les effectifs totaux dépasseront la barre des mille volontaires lorsque vous recevrez ce pli. La compagnie a pris beaucoup d'ampleur, et malgré quelques problèmes d'organisation, Agnès a su rassembler autour d'elle

des gestionnaires très compétents. Certains aspects presque militaires de sa structure actuelle me rappellent celle enseignée dans nos murs. Je soupçonne la présence d'un soldat gradé de l'Alliance parmi cet état-major.

On distingue dorénavant deux types d'adhésions. Les membres honoraires s'engagent sur une à quelques missions. Ils bénéficient de la protection du groupe et reçoivent une formation basique concernant les soins de première urgence et les maladies. Les autres membres, qui se nomment eux-mêmes les fidèles, vouent une partie de leur existence à l'organisation. Ils suivent au fil des missions, un enseignement beaucoup plus approfondi en médecine du corps et de l'âme. Quel que soit leur statut, tous les volontaires s'engagent à enseigner à leur tour ce qu'ils ont appris pendant toute la durée de leur engagement. Bien sûr, tous les membres ne sont pas des médecins chevronnés, mais aucun n'est totalement ignorant des gestes qui sauvent.

Agnès accepte tous les volontaires. Ni la Nature (sombre-fils, radieux...), ni les origines sociales et professionnelles des candidats ne rentrent en compte; seuls critères: la motivation et l'engagement. L'organisation recrute dans tous les domaines car, à l'instar des compagnies de marcheurs, elle est obligée de déplacer une imposante infrastructure dans l'Obscur.

La Main Ouverte forme un vaste convoi qui va de halte en village à travers l'Obscur. Lorsqu'elle arrive dans une nouvelle région, une fois les marcheurs revenus avec les informations générales concernant dangers et populations, l'énorme caravane se divise en convois (une dizaine) qui sillonnent parallèlement ladite région. Les convois rencontrent toutes les communautés humaines possibles. L'objectif est à chaque fois double: soigner et enseigner les premiers soins. À cela vient s'ajouter, pendant tout leur séjour, un discours prônant les valeurs de l'entraide inconditionnelle et de la compassion vis à vis de l'espèce humaine en général sans aucune distinction: humain comme sombre-fils, — quelle aberration! Régulièrement des adaptés touchés par ces belles paroles s'engagent pour un temps. Les pertes dues aux infections et aux agressions sont ainsi largement contrebalancées par ces nouvelles recrues.

Grand architecte, vous avez dorénavant un aperçu de la compagnie d'Agnès, sachez que je me tiens à votre entière disposition pour toute décision que vous prendrez. Mon humble conseil serait de surveiller de loin et de veiller à ce que personne n'essaie de détourner cette puissance à son profit.

Bien à vous, Liruviel

EN TERMES DE RÈGLES

Si un personnage rejoint la compagnie d'Agnès, vous pouvez lui accorder un point de Vécu supplémentaire uniquement si le joueur souhaite augmenter l'une des compétences indiquées dans le tableau. À l'appréciation du meneur, ce point supplémentaire peut aussi être utilisé pour augmenter la caractéristique Trempe ou l'un des trois talents qui lui sont associés.

L'apprentissage : plus délicat, le meneur peut concevoir qu'un personnage augmente le niveau de certaines compétences indiquées ci-dessous s'il juge la période au sein de la Main Ouverte assez longue. Voici une suggestion de règles. La compétence ne peut être augmentée au-dessus d'un certain niveau. Chaque augmentation doit s'accompagner de la dépense d'un seul point de Vécu. En revanche, la Session indique le temps minimum que le personnage doit passer dans la Main Ouverte en se focalisant uniquement sur l'enseignement. Les durées sont cumulables.

Exemple : Jerould le nourrisseur a passé quatre mois au sein de la Main Ouverte. En dépensant quatre points de Vécu, le joueur augmente Champignons et Premiers Soins de son personnage de deux points. Dans la même période, il aurait pu augmenter seulement de deux points sa compétence Corps.

Note 1 : Seul le meneur est à même de juger s'il est possible d'augmenter plusieurs compétences pendant la même période de temps, augmenter son Éloquence, Végétaux et Premiers Soins serait sûrement exagéré ! Restez logiques.

Note 2 : Il est impossible de dépenser plus de points pour augmenter sa compétence Corps que son niveau en Premiers

Soins qui reste la formation primaire de la Main Ouverte.

Note 3 : Éloquence sert autant dans le cas d'une « thérapie psychiatrique » — comme Empathie — que pour transmettre les valeurs d'Agnès ou prendre contact avec les adaptés. Les connaissances acquises en Champignons sont essentiellement axées sur leurs vertus curatives.

Compétences Niveau max. Session

Premiers Soins	4	1 mois
Corps	3	2 mois
Empathie	3	2 mois
Végétaux :		
Champignons	2	1 mois
Éloquence	2	1 mois
Intendance	2	1 mois

HEKTOR,
CHEVALER RADIEUX

MON HISTOIRE

À votre naissance en 295 PA, à Madrone, vous avez été baptisé Hektor, du nom de votre père, un Initié Sarkesh mort sous les griffes de shankréatures ou torturé par des Konkalites : vous n'avez jamais su. De votre mère vous n'avez aucun souvenir. Vous avez été élevé par des hommes, des Initiés qui vous ont éduqué dans la haine du Shankr et de tous ses serviteurs — hommes et créatures sans distinction. Vous recevez ensuite à Phénice un enseignement plus académique même si l'aspect martial reste important au quotidien. Puis vous vous engagez pour la Croisade en 315 PA, vous y avez votre lot de sang et de massacres, ivre d'une vengeance abstraite au nom d'un père inconnu. Vos sanglantes prouesses dans les rues de Nople vous valent un poste au sein de l'administration de l'occupation phénicienne. Pendant deux ans vous mâtez les révoltes istanaises avec une ferveur qui fait frissonner vos propres hommes, jusqu'à ce qu'un grenadier vous brûle la moitié du visage. Vous êtes laissé pour mort et ce sont les secours réunis d'une famille istanaïse et d'une jeune Radieuse, Agnès, qui vous sauvent la vie. L'intervention de cette der-

nière vous ouvre les yeux. Votre propre aveuglement, votre conduite passée vous couvre de honte et lorsque enfin vous sortez de votre hébétude, Agnès est partie. Vous la retrouvez après trois ans de recherche et l'aidez depuis dans l'organisation de la Main Ouverte. Grâce à elle, vous entendez enfin le Chant des Runkas que vous ignoriez depuis votre naissance, et commencez à comprendre votre place dans le monde. Pour cela, elle mérite que vous souffriez mille morts mais votre vie est précieuse pour les Géants de Lumière. Vous le savez : ils vous le murmurent souvent.

DE NOS JOURS (322 PA)

Vous êtes l'un des rares Radieux de l'Alliance à brandir l'arme à la face du Shankr. Mais aussi impressionnante que soit votre maîtrise des armes, elle n'est qu'un instrument au service des Runkas. Vous prêtez attention à leur Chant qui vous guide dans vos errances. Votre première tâche est de les défendre ainsi que ceux qu'ils vous désignent. L'Alliance qui vous a pourtant formé ne vient qu'ensuite. Vous êtes désormais étranger aux intrigues et aux mesquineries humaines. Vous refusez à vous poser en juge des hommes, et seule la défense de personnes précieuses justifie que vous ôtiez la vie. Votre existence ne se construit plus sur le sang et la mort, et votre épée se destine désormais uniquement aux shankréatures. Vous avez rejoint la compagnie d'Agnès dont vous êtes devenu un fidèle — la seule femme qui ne vous met pas mal à l'aise. Elle vous a enseigné la patience qui caractérise les sages, faisant de vous un adversaire du Shankr d'autant plus redoutable. Vous pleurez parfois à l'idée de la quitter car un jour viendra où les Runkas vous appelleront à d'autres nobles tâches.

DESCRIPTION

1,80 m environ, carrure athlétique. Brun, les cheveux courts en brosse, un collier de barbe foncé. Visage sévère, mâchoire carrée qui ne fait qu'accentuer votre port droit et militaire. La brûlure couvrant la moitié gauche de votre visage a épargné de justesse votre œil. Elle ne facilite pas les premières rencontres (SR +2 pour toute interaction sociale avec des inconnus).

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

ARTS MARTIAUX 4 / Fortépée 3, Palache 4,
Arbalète 2
COMMUNICATION 2 / Éloquence 2, Empathie
2, Représentation (chant: cantique) 2
ÉRUDITION 3 / Avant 1, Coutumes: Prôneur 3,
Gardien du Feu 1, Légendes 1, Lettres 2,
Intendance 2, Religion 3, Région: Roke 2,
Runkas 4, Shankréatures 2
SURVIE 2 / Animaux: Cerbères 2,
Milieux: Désert 2, Chaos 1, Ruines 1,
Premiers Soins 3
TECHNIQUES 1 / Corps 2, Métal 1,
Pilotage: Char à voile 2



Armes

Fortépée: Dommages +5, Défense +2,
Enc: 1
Palache: Dommages +3, Défense +2
Arbalète: Dommages +4 (Portée: 10/20/50)

Armure

Plastron de chitine fuselée (Pr. 3, Pot.
d'action -1, Enc: 1) et armure de cuir
complète (Pr. 2)

Grand bouclier de rueg cerclé de métal
(Défense +3, Pot. d'action -1, Enc: 1)
s'il combat avec la Palache

Voie: Alliance Runka (Statut 3 - Médiateur)

Pouvoirs runkas	Stellaire	Maîtrise
Face au Shankr	Altair	5
Moral	Altair	5
Surmonter la douleur	Altair	5
Force accrue	Achernard	4
Puissance martiale	Achernard	4
Persuasion	Aldebaran	3
Murmure éclairant	Aldebaran	3
Soigner une blessure	Lyre	3
Soigner une maladie	Lyre	2

Ressources

Vie: 16
Énergie: 9
Énergie runka: 11 (Récupération: 1/8)
Renommée: Rang 2 –
Réputé (60 points)

ÉQUIPEMENTS & ARTEFACTS

L'ÉPÉE À VEINE DE MERCURE

« Soupez cette flasque, vous voyez à quel point ce liquide peut être lourd. Ah ! À savoir d'où il vient, vous n'aurez qu'à questionner le groupe de Murol triple pattes, il prend régulièrement quelques jours de repos au *Chameau claqué*. Mais là n'est pas l'important. L'important maintenant c'est cette épée. Prenez-la en main et testez-la sur ce fétu de paille de rueg compacté. Impressionné n'est-ce pas ? Cette sensation ? C'est simple marcheur, vous voyez la boursoufflure visible au milieu de la lame ? C'est le fameux liquide que les anciens appelait le *Vif-Argent* qui est emprisonné dans une rigole à l'intérieur du métal. Avec l'habitude et l'entraînement, cette arme redoutable est capable de trancher les armures ! Alors, intéressé n'est-ce pas ? Allons discuter du prix dans l'arrière salle, foi d'Asmir ».

Nom: fortépée vif-argent.

Description: Identique à une fortépée phénicienne. Sa lame est juste plus large et plus épaisse.

Caractéristiques et coup spécial: Dommages +4, Défense +1, Enc. 1.

Il faut normalement une Passe d'Arme pour donner l'inertie nécessaire à l'arme. À moins d'être préparé, son utilisateur doit utiliser au moins 2 dés de son potentiel de combat à l'Initiative pour agir à la première Passe d'Arme s'il n'est pas prêt.

Trancher: Si le combattant réussit son attaque en ayant soustrait 3 dés à son potentiel d'attaque, les dommages obtenus sont doublés.

Origine: Sombre-Terre.

Rareté (stallite/halte): Très Rare/-.

Prix: 160 Lux.

LES VÊTEMENTS DU NORD

« Ces vêtements m'ont sauvé la vie ! Je les avais achetés à un marcheur de la compagnie du Flambeau qui était descendu à Gweneva avant de remonter dans le grand Nord. Grâce à eux, j'ai survécu à une tempête alors que je tentais de rejoindre Drön, deux de mes compagnons y sont restés. Même l'acide ne traverse pas le cuir huileux tout de suite — ce qui m'a per-

mis de garder ma jambe la dernière fois que j'ai percé une croûte vitrifiée. »

Vêtements en peau de phoque du Nord

Les vêtements de coupe standard sont composés d'une double peau en cuir de phoque ou de béhémoth — plus rare — et fourrés de laine. La teinte varie traditionnellement du gris au blanc. La compagnie du Flambeau possède aussi des havresacs et des escarcelles cousues dans la peau de phoque qu'elle distribue à ses messagers afin d'assurer la protection du courrier — les escarcelles hermétiques flottent.

Caractéristiques: Indice de 2 contre le Froid, protège des dégâts dus à l'acide pendant 5 PA. Les meilleures combinaisons cousues par les Adaptés locaux procure un indice de Protection supplémentaire. Aucun encombrement.

Origine: le nord de Sombre-Terre

Rareté (stallite/halte): Très Rare/Rare

Prix: 50 Lux

ARTEFACT : LE MASQUE DE KAREN

« À l'époque où les pères de nos pères n'étaient pas encore nés, notre tribu recueillit un étranger très gravement blessé. Il s'appela Karen. Puissante était sa voix et terribles étaient ses pouvoirs. Il resta quelques années au village, apprit notre langue, pris

femme parmi les nôtres et veilla sur nous. Parfois, il partait plusieurs mois avant de revenir se reposer et conter des légendes sur l'Obscur lointain. Puis vint le temps où Karen parla de quitter définitivement notre communauté — c'était peu de temps après la mort de sa femme. Pour remercier mes ancêtres de l'avoir secouru, il nous fit don d'un masque qu'il avait façonné à partir des prises qu'il avait amassées pendant ses années d'errances. Il édicta des règles et des épreuves pour choisir l' élu. Et c'est ainsi qu'à chaque génération, le meilleur parmi les meilleurs eut l'honneur de porter le Masque de Karen. Son possesseur devenait le protecteur de la tribu, faisant reculer pilleurs et rôdeurs, parfois même les shankréatures, car Karen y avait mis une parcelle de ses pouvoirs. L'artefact ne rendait pas l' élu invincible et plusieurs périrent en accomplissant leur devoir, mais toujours un autre élu prenait leur place.

« Mon peuple devint plus téméraire. Il s'installa à découvert, chassa ou intégra plusieurs peuplades nomades et agrandit ainsi son territoire. Trop confiante, ma tribu finit par ouvrir ses portes aux étrangers de passage, contre les commandements d'un Karen disparu. Le prix à payer fut lourd: le Masque fut volé et l' élu traîtreusement assassiné par un groupe de maraudeurs, comme vous les nommez. Karen

nous punissait pour avoir enfreint sa loi. Les meilleurs chasseurs partirent sur les traces des coupables alors que le reste du village suppliait notre ancien protecteur des les pardonner. En suivant les empreintes des voleurs, nous sûmes rapidement que la malédiction de Karen les frappait aussi. À travers les haltes et les relais, nous apprîmes que des pilleurs avaient fait parler d'eux. Mes frères rattrapèrent l'un d'entre eux. Il relata les derniers faits: le nouveau possesseur du Masque était devenu fou furieux. Il avait massacré sans raison des nomades puis, de plus en plus violent, s'en était pris à ses propres compagnons. Blasphème parmi les blasphèmes, il avait utilisé le Masque sans avoir passé les épreuves initiatiques! Grâce aux renseignements du prisonnier, nous avons remonté la piste du possesseur du Masque. Mon groupe finit par retrouver le coupable. Sa tête séparée du corps montrait les mêmes traces que nos élus arborent à la fin de leur vie: des zébrures grisâtres sur le visage et le cou. Quant au Masque, il avait disparu. L'interprétation des traces sur le sol ne laissa que peu de doutes, nous laissant abattu: le voleur s'était attaqué à une petite caravane et avait péri dans sa tentative. Notre groupe atteignit le stallite où le convoi s'était dispersé.

« Fourbus et découragés, nous rebrous-sâmes chemin. À notre retour nous apprîmes



que Karen, aussi jeune et puissant qu'aux premiers jours, était apparu courroucé au village. Nous sentîmes sa colère peu de temps après son passage : nos anciens alliés se retournèrent contre nous et bientôt toutes les autres communautés nous assaillirent. Nous dûmes fuir. Notre peuple se dispersa. Mais avant de nous séparer, la plupart des chasseurs jurèrent de chercher le Masque de Karen le reste de leur existence. Je fis partie de ces jeunes intrépides.

« J'ai plus de quarante friges maintenant et aucun membre de mon peuple n'a retrouvé le Masque. Nous sommes devenus des célestes habitant près des portes, des marcheurs dans des compagnies ou des compagnons de relais, toujours à la recherche d'informations concernant le Masque. Je ne perds pas espoir et je continuerais tant que mes jambes me porteront et ainsi en sera-t-il pour mes enfants après moi s'il le faut !

« Étranger qui a écouté mon histoire, n'oublie pas d'ouvrir l'œil à l'avenir. Mon frère tient un relais en bordure du plateau de Silice, n'hésite pas si tu as la moindre information à propos du Masque de Karen. »

LES FILTRES D'ARMUNZIA

« Kathar, Kathar, vous n'avez que ce mot à la bouche vous autres marcheurs ! Bien sûr qu'ils sont bons leurs filtres mais nous n'avons pas attendu que Kathar se réveille pour faire nos propres filtres ! Regarde-moi ça au lieu de faire cette tête de yak empaillé. Double grille de cuivre et trois couches de rueg. Mais attention, les feuilles sont tressées et imbibées dans une préparation de notre cru. Total : un filtre inimitable et d'une qualité supérieure à ceux dit "de Kathar". Il est vendu avec une visière de protection en verre d'excellente qualité et ce casque aux oreillettes amovibles, en cas de vent vraiment violent. Alors ? Maintenant tu peux la faire ta tête d'angré ivre. »

Les filtres d'Armunsia

Le masque se compose du filtre, d'une visière (-I en Percevoir) et d'un casque sur lequel des extensions rabattables permettent de se protéger du bruit assourdissant de certaines tempêtes (-I en Percevoir et S'orienter).

Caractéristiques : Indice 2 à 3 contre Vents/Poussières dépend de la qualité du tres-

sage des feuilles de rueg. Protection d'armure d'indice 1 pour le crâne.

Origine : La Cité des Neufs Ponts – quartier des Guildes.

Rareté (stallite/halte) : Rare/Très Rare.

Prix : 40 Lux – Indice 2, 70 Lux – Indice 3.
Note : Les filtres de Kathar sont devenus avec le temps une référence, presque un standard que les bricoleurs suivent plus ou moins scrupuleusement. Il est ainsi possible de trouver des filtres d'Indice 3 voire moindre, qui ne soient pas originaires du fameux stallite. Simplement Kathar est devenu « un label de qualité » que les marchands exploitent.

HISTOIRES ET RUMEURS DE SOMBRE TERRE

ENTENDU À PHÉNICE AUPRÈS DES PRÔNEURS

Du tréfonds des entrailles brûlantes de notre bien-aimé stallite surgira bientôt le Phare de la Roke ! Sa flamme, déjà destinée à irradier aussi longtemps que le stallite immortel, éclairera d'un jour nouveau votre quotidien. Sachez que l'émérite Romius de la compagnie des Semeurs est à l'origine de ce projet ambitieux. Son talent qui a déjà conquis nos dirigeants vous émerveillera à votre tour. Les illustrations de Veralia, l'auteur des grandes fresques de l'Alliance pour le dernier anniversaire de la Révélation, finiront de vous convaincre. Romius qui est l'un des proches collaborateurs du légendaire Rusk, a d'ores et déjà assuré que le Phare de la Roke fera la joie de tous ses concitoyens ! Vous y trouverez des histoires amusantes, des poèmes, les anecdotes d'illustres marcheurs — si nombreux à avoir élu domicile à Phénice l'éternelle —, mais aussi des conseils pratiques, les appels d'offres des autorités et des marchands et le bulletin officiel. Une place sera laissée libre afin que vous puissiez vous exprimer à votre tour. Il ne vous reste plus qu'à guetter les feuillettes orangées du Phare de la Roke !

LA MAIN OUVERTE ENGAGÉ !

Tu as entendu ? La Main Ouverte recherche des marcheurs et des antéquaires afin d'assurer la bonne marche de leurs prochaines expéditions. Il paraît que l'organisation d'Agnès a sauvé toute une région de la Boue rouge. Elle-même faisait partie des rescapés de la Main Ouverte qui sont allés là-bas malgré le danger. Une sacrée femme pour sûr ! Certains convois n'ont pas eu la même chance. J'ai appris par Ardenk de la porte nord, que le dernier n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs semaines. Seul Solaar sait où il allait ! Agnès est partie sur leurs traces.

PATRIOTES SUSPECTS

Des Patriotes sont recherchés pour le meurtre d'un docte. Il a été retrouvé près de son auberge, tabassé à mort. Les témoins de la scène ont disparu. Sam Piotre le chef des Patriotes a prêté son aide aux autorités pour éclaircir cette histoire avant son départ. En effet, il organise une grande expédition très loin, mais personne ne sait où exactement... certains parlent du continent noir, ouais, Asia ! Ils sont courageux ou fous, toi qu'as voyagé ?

À PROPOS D'OKHAEN

Des émeutes ont éclaté à Okhaen quelques jours après la fête du Serpent. Des histoires d'enlèvement de gamins ont mis le feu au lac comme ils disent là-bas. Omar a remis de l'ordre sans pouvoir empêcher que des Initiés et des types de la Réaction Gaïa échangent quelques politesses, j'aurais voulu voir ça ! Il paraît qu'il est, depuis, surnommé Omar le rouge par les fouineurs. Omar fait rechercher les agitateurs, leurs portraits transitent déjà vers Sparta et Phénice, et Okhaen est devenu plus policée que jamais.

Le pauvre Omar a d'autres problèmes depuis peu : tu sais que les voyageurs en provenance de Sparta empruntent le passage qui relie Okhaen au désert. Entouré des deux côtés par la jungle noire, il est surnommé « Sable rouge » depuis que des marcheurs se font régulièrement attaquer par des bestioles ou des adaptés originaires de la sombre forêt.

QUE LE PLUS RAPIDE GAGNE !

Écoutez tous, une formidable course est organisée à Okhaen. Omar le sage récompensera le meilleur airgonaute et le meilleur pilote de locomobile, d'un prix de 400 Lux ! Les constructeurs des deux meilleurs véhicules seront aussi récompensés et invités à reproduire l'exploit dans les meilleurs ateliers de Portail. La course se déroulera au début de la saison chaude sur la route qui relie Okhaen la prospère à Sparta. Vous pouvez dès maintenant vous inscrire à Portail ou à Okhaen même.

DANS UNE RUELE...

Psiiiiit, psiit! Je sais où aura lieu la prochaine Concentration: le désert qui borde Nâh, à deux heures au sud de la halte Le Sahakral. Si tu es prise, tu oublies mon nom. Je sais pas pourquoi tu risques ta peau pour ces rumeurs de trafic de Sève.

DE LA COULEUR POUR LE ROI !

Le roi de Sunrex veut une bannière colorée à la mesure de sa grandeur. Il veut la faire tendre entre deux tours en construction à l'entrée du stallite. Il prend les pigments de coloration et les tissus de l'Avant à bon prix ! Il vend des esclaves — des adaptés et des fouineurs — pour trouver le Lux nécessaire. Les Maîtres vendeurs les achèteraient par dizaine...

DES ADAPTÉS & DE L'OBSCUR

Campement du maître-soigneur Elridal de la Main Ouverte.

« Un adapté complètement affolé vient d'arriver au campement, maître-soigneur. Il est porteur d'un message qu'il tenait à remettre au "chef" de notre groupe. Le voici. »

Les quatre premiers jours dans un chaos de roche rouge se sont passés sans

encombre malgré des hurlements dans le lointain qui m'ont fait frissonner. Merkil parle de chakral solitaire, Ushruk, le marcheur d'Asia, affirme que c'est un hurlant. J'ai tendance à faire confiance au sombre-fils pour tout ce qui concerne le Shankr, à l'agacement de l'Initié. Nous sommes enfin tombés sur une communauté d'adaptés. Les villageois sont craintifs et se cachent à notre approche, plusieurs ont fui dans l'Obscur. Après quelques palabres, ils acceptent de sortir à notre rencontre. Ils sont grands, pâles, maigres et souffrent de carences alimentaires graves. Pourtant l'endroit n'est pas dépourvu de ressources comme me le fait remarquer Ushruk. Une journée nous est nécessaire pour comprendre correctement leur dialecte. Ceci, ajouté à l'allure provisoire de leurs habitations, laisse à penser qu'ils ne sont pas originaires de cette région. Nos soupçons sont confirmés après quelques jours. Les adaptés ont appris à nous faire confiance. La distribution de nourriture, les soins apportés — aux enfants en particulier — et les spectacles d'Izak notre prôneur-bateleur attiré, n'y sont pas étrangers. Les villageois nous expliquent avec pudeur leur périple. Pour une raison obscure, ils ont dû quitter leur contrée. Un mal inconnu les en a chassés. Ils ont erré de longues semaines. Les pertes ont été nombreuses. Des adaptés locaux semblent les avoir harcelé à plusieurs reprises. Une semaine passe. Mes compagnons et moi-même avons le plaisir de voir les visages de nos protégés reprendre des couleurs, les pleurs ont laissé la place aux rires des enfants qui gambadent joyeusement dans nos jambes tandis que nous essayons d'enseigner quelques notions de médecine aux adultes. Je note un manque flagrant d'intérêt de leur part. Un défaitisme inaccoutumé que j'attribue aux malheurs qui les ont accablés ces derniers mois.

Avec Izak qui, comme toujours, a rapidement cerné les coutumes des adaptés, nous décidons que nous ne pouvons pas faire grand chose de plus à moins d'opérer un long travail sur leur mentalité. Nous décidons de revenir une fois notre parcours initial achevé. Nous profitons de nos derniers jours pour refaire quelques provisions car les réserves s'épuisent vite ! C'est notre

dernier jour, pendant sa chasse Ushruk affirme avoir entendu des hurlements. Un de nos guetteurs réceptionne un messenger du brave Kilkren, responsable d'un autre convoi. Un groupe de marcheurs s'est fait dévorer par une créature inconnue, les autochtones lui ont affirmé que ce sont les « hommes sanglants », des anthropophages dont les traces iraient dans notre direction. Je fais immédiatement le rapprochement avec les hommes qui ont poursuivis nos protégés. Les adaptés sont nerveux, instinctivement ils semblent sentir le danger. Plusieurs ont des poussées de fièvre subites qui m'obligent à dépêcher une partie du personnel assignée à la défense, à les soigner. Nous répartissons les tours de garde. Je m'écroule après avoir veillé sur des enfants comateux de nombreuses heures. Je suis réveillé par une vision cauchemardesque: les enfants au pied de mon lit, une bave sanglante aux lèvres, les yeux rouges luisant faiblement. Je serais mort si Ushruk, surgi de nulle part, ne les avait repoussés. Un hurlement perce dans le lointain sonnant le début du carnage: la majorité des villageois sont victimes de pulsions meurtrières anthropophages ! Les survivants du premier assaut, compagnons et adaptés sains, se regroupent. Nous apprenons alors le reste de l'histoire: l'arrivée d'un étranger avec du bétail, la contamination des premiers villageois et les premiers morts, la fuite continue, leurs anciens frères cannibales à leurs trousses, et la contamination progressive des derniers. Assiégés et épuisés, je nous sais condamnés. Merkil et Ushruk, Initié et sombre-fils côte à côte, vont tenter d'ouvrir une brèche afin que notre meilleur coureur vous atteigne. Mon dernier conseil sera double: retrouvez les villageois et soignez ceux qui peuvent l'être; et surtout, retrouvez la trace de l'auteur de cette horreur.

Fidèlement, Nimiar soigneur de la Main Ouverte.

« Envoyez-moi sur-le-champ des marcheurs éprouvés, amenez-moi le messenger et un traducteur ainsi qu'une pleine outre de cette boisson qui tient le marcheur éveillé. Nous avons tous de sombres journées devant nous... »

LA VÉRITÉ SUR...

Romius

Il ne fait plus vraiment partie de la compagnie des Semeurs depuis qu'il a accepté le droit de regard des autorités phéniciennes sur le contenu du journal. Néanmoins, les prôneurs se sont engagés, en contrepartie, à organiser une campagne d'alphabétisation dans le stallite. Les accusations de corruption de Rusk à l'égard de son ancien compagnon sont-elles si fondées?...

LA BOUE ROUGE

C'est un ver parasite vivant principalement dans le bétail — qui est un porteur sain en général. En effet, le ver se développe préférentiellement dans l'estomac humain. L'hôte est pris de fringale de plus en plus fréquente, avec un goût prononcé croissant pour la viande crue à mesure que le parasite grandit et se multiplie jusqu'à éclatement de l'organe digestif. Les sucs digestifs de la victime, associés à l'acide produit par les vers, liquéfient alors les organes en une pâte rouge sanguinolente que recrache le malade avant de mourir. Le parasite est véhiculé par la nourriture (viande), et par la sueur et les glaires sanglantes des victimes en phase terminale.

La Boue rouge: Virulence: 7, Période: 4 jours, Dispersion: 0. Une variante provoque des crises meurtrières et des envies véritablement cannibales chez leurs victimes.

L'EXPÉDITION DES PATRIOTES

Ce sont bien les meurtriers du marcheur. Josh, second de l'organisation, en est le commanditaire. Le docte possédait la localisation d'un dépôt renfermant, en plus des armes à feu, des blindés. C'est une base militaire chinoise encore protégée par des mines et un système d'autodestruction. Elle est située près de la frontière avec le Tadjikistan, à deux jours de marche des ruines de Kashi. Les Patriotes sont décrits en détails, comme toutes les autres grandes compagnies, dans *La Vapeur*.

OKHAEN & SABLE ROUGE

Les émeutes à Okhaen font référence au premier chapitre de la campagne *Les Éclairés de Gaïa*. Les problèmes rencontrés à Sable rouge sont les prémices d'un encerclement du stallite par la jungle noire. Le plan du Seigneur Douleur, qui réside dans la sombre forêt, est de l'isoler du reste de Solaria, puis de s'attaquer à Portail pour couper Okhaen de sa porte de salut maritime. Enfin, il s'attaquera au stallite. Le plan de Douleur et la jungle noire sont décrits dans *Les Secrets de l'Obscur*.

LA COURSE OKHAEN-SOLARIA

Omar s'inquiète des attaques de plus en plus fréquentes de voyageurs en provenance des terres. Des marcheurs envoyés par Traoul Lubumba ont remarqué la lente avancée de la forêt sur les bords de « Sable rouge ». Conseillé par Erdred, un prôneur proche d'Izmir, Omar a organisé une course qui lui permettra de s'assurer des moyens de communication sûrs vers Sparta et le reste de Solaria, pense t-il... Douleur lui en laissera t-il le temps?

LE MASQUE DE KAREN

Karen est un Harckon. Et s'il a jugé indispensable que les futurs élus subissent des épreuves, c'est pour que les porteurs acquièrent la force d'esprit nécessaire (Trempe et Résister) pour porter son Masque. En effet, le casque renferme une larve de fomalisse, modifiée par ses soins, qui influence son porteur. Les élus dont la Trempe est assez élevée, arrivent à bénéficier des pouvoirs de la formalisse en ne tombant sous son emprise qu'au fil des années. Pour les non-initiés, il y a énormément de chance qu'ils passent sous le contrôle du parasite. Celui-ci les poussera alors à des actions violentes sur d'autres humains, semant ainsi la mort sur son passage en passant de porteur en porteur.

LA LARVE DU MASQUE

Écologie du parasite : la larve formalisse est en dormance la plupart du temps, ce qui la rend presque indétectable à toute forme de repérage (Sens de l'Obscur et Voir le vrai Visage : VD augmenté de 1). Elle se nourrit du sang de son porteur en lui plantant ses mandibules, qu'elle rétracte au moment d'ôter le casque. La victime ne sent rien et ne garde aucune marque (une chance sur six d'être contaminé).

À chaque fois qu'il coiffe son casque, le porteur doit faire un test de Trempe + Résister SR 3. En cas d'échec, il est sous l'emprise de pulsions ténébreuses à la manière d'un sombre-fils (envie de violence et de sang principalement). S'il résiste à l'influence de la larve, le porteur bénéficie des pouvoirs conférés par le parasite: Peur, Régénération, Suffocation.

Les caractéristiques de cet artefact sont Cœur Sombre: 4, Entropie Shankr: 4

SOMBRES RÊVES

Cet article présente l'un des plus curieux phénomènes que le noir nuage ait engendré sur Sombre-Terre, les onirosphères. Ce sont des mondes psychiques générés à partir des flux de la voûte céleste de Sombre-Terre. Il est possible d'y pénétrer et certaines shankréatures en ont le contrôle.

Ces univers psychiques ont attiré l'attention des Harckons depuis des années maintenant. Il n'est donc pas surprenant de constater que les ingénieurs de la Septième Maison ont réussi à en tirer de nombreux avantages.

La formalisse est une shankréature que l'Obscur leur doit. Intimement liée aux flux du noir nuage, la formalisse est capable de générer une onirosphère. Les Harckons ont créé cette shankréature à des fins scientifiques, mais elle s'est par la suite répandue très rapidement à la surface du globe...

LES ONIROSPHÈRES

Une onirosphère est un monde parallèle que certaines shankréatures, ou lieux particuliers de l'Obscur, génèrent à partir des flux que transporte le noir nuage. Ce sont des sphères psychiques dans lesquelles il est possible de se rendre. Cependant, il ne s'agit que d'y projeter son esprit par divers procédés.

Une onirosphère est un monde sculpté par les rêves, phantasmes et cauchemars de l'esprit le plus puissant et le plus corrompu de ceux qui y sont reliés psychiquement. Dans ce microcosme, celui-ci est aussi puissant qu'un dieu, choisissant l'emplacement des montagnes ou la couleur de l'eau... Mais les autres esprits sont victimes de ses choix et doivent subir la vie dans cet univers tant qu'ils sont reliés à l'onirosphère.

On plonge parfois dans une onirosphère par erreur, comme dans un borborygme... Mais il arrive plus souvent que les armées de shankréatures mettent au point de sordides pièges à partir de ces mondes chimériques, pour capturer leurs proies.

Lorsqu'on en est prisonnier, une volonté de fer peut cependant permettre de prendre le dessus et de s'approprier une partie de la domination de cet univers onirique.

LES PROTAGONISTES D'UNE ONIROSPHÈRE

L'ouvreur

L'ouvreur est la source d'existence de l'onirosphère. D'une manière ou d'une autre, consciemment ou non, c'est lui qui attire les émanations psychiques du noir nuage pour les nouer et en tirer une onirosphère. Il peut s'agir d'une shankréature, comme c'est le cas de la reine formalisse décrite plus bas, mais aussi d'un lieu où l'archessence Shankr est très présente, comme une mortezone.

Dans le monde réel de Sombre-Terre, l'ouvreur est indétectable et son onirosphère inaccessible physiquement. Aucun signe ne permet de différencier une grotte ordinaire ou une simple shankréature, du berceau d'un monde psychique, tant que l'on n'est pas projeté dans ce dernier.

Le lien

Les hommes et créatures qui s'introduisent dans une onirosphère ont recours à un « lien » qui leur permet de s'abstraire du monde réel, et d'entrer en résonance avec le monde psychique généré par l'ouvreur. Élément incontournable du fonctionnement d'une onirosphère, le lien ne se manifeste cependant pas au sein de celle-ci.

Ce lien n'est pas toujours voulu par la créature ou l'être humain qui l'exploite. Par exemple, les formalisses utilisent des cocons organiques pour plonger leurs proies dans leur onirosphère. Mais, il est vrai qu'il existe aussi des drogues faites à partir de darkessence qui permettent d'y accéder volontairement...

En règle générale, les liens sont propres à une seule et même onirosphère. Cependant, certaines espèces de shankréatures remplissant ce rôle sont capables de retrouver d'autres ouvriers si le leur disparaît. Il est à noter que le noir nuage pouvant servir de connexion entre l'onirosphère et ses liens, ces derniers peuvent se trouver à de très grandes distances de l'ouvreur et continuer à lier des proies.

Le Maître

Il arrive que certains esprits de shankréatures évoluant dans une onirosphère soient assez

forts pour en prendre le contrôle, et pour le remodeler à leur image. Devenant ainsi Maître des lieux, ils peuvent décider de son aspect, de son paysage, de ses formes, ainsi que de ses lois physiques et naturelles.

Il y a une différence très importante au sein d'une onirosphère entre l'entité qui la génère, l'ouvreur, et celle qui domine au sein de l'espace psychique créé, le Maître. Cependant, ces deux entités n'en font souvent qu'une.

Il y a toujours un seul Maître dans une même onirosphère, bien que celui-ci change en fonction des entrées et sorties. Le Maître d'une onirosphère doit nécessairement être lié au Shankr. Dans la mesure où, en tant que pilier de cet univers psychique, son âme est plongée au cœur de la tempête psychique émanant du noir nuage, une créature vierge d'archessence Shankr ne peut y survivre.

Les rêveurs

Les rêveurs d'une onirosphère sont les esprits qui y sont liés sans pour autant la dominer ou contribuer à son existence. En fait, il s'agit de toutes les créatures reliées au monde psychique, à part l'ouvreur, les liens et le Maître. Autonomes et libres, mais victimes des choix et partis pris du Maître de l'onirosphère, tous ceux qui, parmi eux, possèdent un Cœur Noir sont à tout moment susceptibles de dominer ce dernier, et de prendre à leur tour le contrôle du monde psychique.

La plupart du temps, les rêveurs ne sont pas conscients d'évoluer dans une onirosphère. Ces espaces psychiques sont en effet souvent utilisés par les soldats du Seigneur Shankr comme un moyen de leurrer leurs victimes...

Les phantasmes

Paraissant tout aussi normaux et autonomes que des rêveurs, les phantasmes n'en sont pas moins issus de l'imagination du Maître de l'onirosphère.

Occuper la place de Maître au sein d'une onirosphère permet d'en décider les aspects. Espace nuageux dénué de gravité, stallite ensoleillée ou labyrinthe infini, tout dépend de la volonté et de la personnalité du Maître des lieux. Il lui est donc aussi possible d'y placer des habitants sans lien avec le monde réel, les phantasmes.

Les rêveurs et le Maître d'une onirosphère peuvent interagir avec les phantasmes. Ceux-ci semblent en tout point vivants, si ce n'est qu'ils n'iront jamais à l'encontre de la volonté du Maître, puisqu'ils en sont les manifestations psychiques au sens premier du terme.

POUVOIRS ET APTITUDES SHANKR

L'existence des onirosphères sur Sombre-Terre provient de pouvoirs particuliers dont disposent certaines shankréatures :

Ouvrir une onirosphère

Il s'agit de la capacité à créer un nœud de flux psychiques en provenance du noir nuage et de le stabiliser pour donner naissance à une onirosphère. Certaines shankréatures, comme les reines formalisses, disposent de ce don. Contrairement à l'utilisation d'un pouvoir Shankr, aucun jet de dé n'est nécessaire pour générer une onirosphère. Celle que génèrent certaines shankréatures se crée autour d'elles sans qu'elles en aient conscience. Mais dans tous les cas, la mort de la créature entraîne la disparition du monde psychique qu'elle engendre.

Directement liée à l'archesseance Shankr, cette aptitude prend parfois la forme d'une manifestation de l'Obscur. Certains cratères, certaines mortezones ou bourniers réunissent les conditions nécessaires à la création spontanée d'une onirosphère. Là encore, la destruction du lieu entraîne la dissolution de l'onirosphère dans le noir nuage.

Créer un lien onirique

Singularité: Mensonge.

Portée: Contact ou aire d'effet autour de la shankréature (selon l'espèce).

Valeur d'opposition: Trempe / VD : 3.

Durée: Tant que l'esprit de la cible reste dans l'onirosphère.

Accessibilité: shankréatures de toutes origines.

Manifestation: Celle-ci peut consister en une piqûre, comme c'est le cas avec certains types de Brouilles liées aux mondes psychiques. La plupart du temps, les yeux de la shankréature brillent quelques secondes tandis que ceux de sa victime se ferment.

Effet: Ce pouvoir permet à une shankréature de plonger une victime dans l'onirosphère à laquelle elle est liée. Ce pouvoir a la particularité de se développer chez n'importe quel allié du Shankr (minimum 1 en Cœur Sombre). La proximité de shankréatures ayant l'aptitude d'ouverture décrite ci-dessus semble cependant susciter son apparition. Il est donc impossible de l'associer à une shankréature en particulier.

Toute victime de ce pouvoir est immédiatement plongée dans l'onirosphère liée à la shankréature qui l'agresse. Dans le monde réel, son corps tombe dans un lourd sommeil tandis que son esprit est dans le monde psychique. Il se trouve ainsi à la merci de son agresseur. Tant que la shankréature se situe sous le noir nuage, la distance qui la sépare de l'ouvreur du monde parallèle où elle plonge sa victime est indifférente. Il est ainsi possible de se retrouver projeté dans une onirosphère dont l'ouvreur est à plusieurs centaines de kilomètres.

LES RÈGLES DANS UNE ONIROSPHÈRE

Il est extrêmement difficile pour un rêveur de se rendre compte qu'il évolue dans une onirosphère, s'il n'y est pas entré consciemment, tant ce monde onirique est réaliste du point de vue des sens. En effet, si dans l'onirosphère rien ne semble impossible ou irréel par rapport à l'univers de Sombre-Terre, un personnage n'a aucune raison, ni aucune chance, de réaliser où il se trouve.

Les conditions de vie pour un rêveur sont normales, tant du point de vue subjectif que de celui des règles. Dans une onirosphère, un personnage saute toujours avec Mouvement + Sauter, résiste aux blessures avec la même Résistance et ressent la même souffrance lorsqu'il les encaisse. Les règles de simulation de *Dark Earth* ne sont donc en rien modifiées quand les personnages sont dans une onirosphère.

Cependant, certains aspects du jeu, comme la mort d'un personnage ou le Vécu qu'il acquiert en vivant des aventures dans la sphère psychique, sont tout de même sensiblement altérés. De plus, il existe des règles propres aux lois qui régissent les onirosphères.

Contrôle et conflits

La première règle particulière à l'onirosphère concerne le contrôle de cet espace psychique. Si les rêveurs subissent les lois de la réalité, ils n'en sont pas moins libres de leurs actions et peuvent défier le Maître qui leur impose sa volonté.

Il faut avant tout, pour défier l'autorité du Maître, être conscient d'évoluer dans une onirosphère. Si l'on se croit dans la réalité, il est impossible de remettre les lois physiques en question par la seule pensée...

PRENDRE LE CONTRÔLE D'UNE ONIROSPHÈRE

Tous les rêveurs ne peuvent pas remettre l'autorité du Maître d'une onirosphère en cause. En effet, il faut avoir un Cœur Sombre d'au moins 1 pour prétendre contrôler cette extension du noir nuage. Parmi les personnages que l'on peut interpréter dans *Dark Earth*, aucun n'est susceptible de prétendre à un tel avantage.

En revanche, une shankréature le peut. Lorsque l'une d'entre elles s'introduit dans une onirosphère, elle entre immédiatement en conflit psychique avec le Maître actuel des lieux. Si, dans la réalité de l'onirosphère, cette joute peut prendre toutes les formes que le Maître voudra lui donner, elle se résume à un jet opposé de Trempe. Celui des deux adversaires qui réussit à dominer l'autre s'accapare (ou conserve) le contrôle de l'onirosphère tandis que l'autre en est immédiatement expulsé ou rejoint les rangs des rêveurs.

CHANGER LE MONDE

Cependant, il est possible à toute créature pensante de remettre en question certains aspects de l'onirosphère ou certains éléments et individus qu'elle contient. Il ne s'agit alors pas de dominer le Maître, mais d'imposer sa volonté sur un point précis.

Lorsqu'un rêveur tente d'influencer une onirosphère, il doit effectuer un jet de Trempe + Surmonter, le SR dépendant de l'ampleur de la modification envisagée. S'il échoue, la réalité de l'onirosphère n'est en rien modifiée, le Maître conserve ses droits sur son univers. S'il réussit, il impose son point de vue à la réalité qui s'altère alors selon ses désirs. Bien entendu, le personnage doit avoir une idée précise de la modification qu'il veut obtenir avant le lancer de dés.

MODIFICATIONS DE L'ONIROSPHÈRE

Réussites Modifications possibles

- 1 Faire apparaître un objet, diminuer ou intensifier le vent, ou encore décider de son propre aspect.
- 2 à 3 Faire apparaître une porte dans un mur, mettre le feu à un bâtiment ou décider du comportement d'un phantasme.
- 4 et 5 Faire apparaître une maison, créer et contrôler ID de phantasmes ou différencier les rêveurs des phantasmes parmi les résidents de l'onirosphère.
- 6 et 7 Faire apparaître une ville ou l'équivalent en volume, prendre le contrôle des phantasmes de l'onirosphère pendant ID heures ou reconnaître le Maître parmi les résidents.

EXEMPLE

Yaneck et Tolgran sont tombés dans une citerne datant de l'Avant au cours d'une exploration dans l'Obscur. Le liquide corrompu qu'ils ont ingurgité en nageant les a plongés dans une onirosphère dont le Maître est une ghastr étonnante. La shankréature a donné à son univers l'aspect d'un réseau infini de grottes lugubres et totalement obscures. Surpris et désorienté, Yaneck ne sait que faire. En revanche, comprenant ce qui vient de leur arriver, Tolgran tente aussitôt d'influencer l'onirosphère pour qu'une luxance apparaisse devant lui. Il effectue son jet de Trempe + Surmonter et obtient 2 réussites. *Faire apparaître un objet* ne demande qu'une réussite. Une magnifique luxance apparaît soudain dans le tunnel sombre, éblouissant les deux marcheurs.

Dominer

Le Maître a tout contrôle sur son onirosphère, à l'image d'un dieu. Il décide de ses habi-

tants, des lois physiques en vigueur, ou même de la façon dont s'y écoule le temps. Cependant, il lui est plus aisé de créer un monde proche de celui qu'il connaît.

Sortir du rêve

Le meilleur moyen de sortir d'une onirosphère reste d'y mourir. En effet, lorsque l'équivalent psychique d'une créature (humaine ou non) meurt dans la réalité psychique, son esprit en est immédiatement expulsé. La conséquence directe de ce phénomène est le réveil, dans le monde réel, de l'individu en question. Une bonne migraine et une sensation d'engourdissement l'accompagnent pendant les premières heures (-2D à tous les jets pendant ID heures).

La mort dans une onirosphère peut être accidentelle, volontaire ou même avoir pour origine la volonté du Maître d'écarter certains rêveurs de son univers. Il est à noter que les Maîtres peuvent quitter leur onirosphère à volonté. En revanche, si l'ouvreur arrête son activité, l'onirosphère se désagrège aussitôt et tous ceux qu'elle héberge se réveillent.

Pendant ce temps, dans le monde réel...

Tandis que les esprits des hommes, animaux et shankcréatures évoluent dans une onirosphère, leurs corps semblent endormis dans le monde réel. Il leur est impossible de savoir ce qui se passe autour d'eux. Il peut ainsi leur être infligée la pire souffrance. Ils ne peuvent pas en prendre conscience tant qu'ils sont retenus par l'onirosphère. Il n'existe aucun moyen de tirer un être de ce curieux sommeil depuis le monde réel, si ce n'est en tuant ou en détruisant l'ouvreur ou le lien qui retient le personnage.

Bien évidemment, il y a une limite à cette isolation, la mort physique de la créature liée à une onirosphère. Ainsi, dès lors que le corps peut être considéré comme mort dans la réalité (en tombant à 0 point de vie), l'image psychique cesse aussi d'exister dans le monde où elle évolue. Étant donné qu'il n'y a aucun moyen d'entretenir, de nourrir ou d'hydrater son corps pendant que l'on se trouve dans un monde psychique, la mort peut survenir avec le temps, sans qu'aucun danger concret n'en soit responsable.

EXEMPLE

Une fois le calme retrouvé grâce à la lumière de leur luxance, Yaneck et Tolgran font le point sur leur situation. S'il a du mal à croire qu'il évolue dans l'esprit d'une créature du Shankr, Yaneck se rappelle tout de même que les deux compères étaient encore dans l'eau des citernes au moment où ils ont basculé dans l'onirosphère. Réalisant que leur corps sont en train de se noyer, Tolgran saisit sa balance et brise net le coup de son ami avant de se tirer un coup de lançat entre les yeux. Un instant plus tard, les marcheurs reprennent conscience au fond de la citerne. Presque noyés, ils doivent encore se sortir du liquide sans en ingurgiter à nouveau...

Le Vécu onirique

Les aventures que vivent les personnages au sein d'une onirosphère ne sont pas que des rêves du point de vue du Vécu. En effet, il est possible de tirer un enseignement d'une telle expérience et d'obtenir ainsi des points de Vécu à la fin d'une aventure passée au beau milieu d'un nœud psychique.

Concrètement, une partie s'étant déroulée dans une onirosphère rapporte le quart des points d'expérience qu'elle aurait octroyé dans la réalité. Le maître de jeu doit donc diviser par 4 et arrondir le résultat au plus proche, une fois qu'il a calculé les points de Vécu acquis par les personnages. De plus, s'ils peuvent être utilisés normalement pour augmenter Connaissances et Compétences, ces points ne peuvent pas servir à l'avancement des Caractéristiques et Talents physiques du personnage. L'existence dans un monde psychique étant totalement spirituelle, il ne peut augmenter que ses caractéristiques Prestance et Trempe, ainsi que leurs Talents associés.

EXPLOITER LES ONIROSPHÈRES

Les informations suivantes concernent les formes que peuvent prendre les onirosphères, et leurs limites en termes de jeu.

Paysages oniriques

Bien qu'elles puissent prendre toutes les formes possibles et imaginables, voici deux

exemples d'onirosphères à partir desquelles le maître de jeu peut développer les siennes, en fonction des besoins de ses scénarios.

LE TUNNEL

En bordure de ruines de l'Avant, une grotte à moitié pleine d'une eau noirâtre s'enfonce dans les entrailles d'une falaise. Les champignons qui y pullulent dégagent des gaz qui entraînent les esprits vers une onirosphère des plus insupportables. Les champignons constituent ici les liens de l'ouvreur, qui n'est autre que la grotte en elle-même.

Créée à l'image de ces moisissures, cette onirosphère se présente sous la forme d'une masse en décomposition dans laquelle le rêveur est compressé. S'y frayer un chemin ne sert à rien, toute l'onirosphère se compose de cette masse en putréfaction. Elle donne le sentiment d'évoluer dans les entrailles visqueuses d'une créature monstrueuse.

Il n'y a rien à faire ici, sinon mourir broyé entre plusieurs parois spongieuses pour se réveiller dans la grotte maudite.

LA TERRE DES HANHAC

Fuytya était une petite fille issue d'une tribu d'adaptés nommée Hanhac. Cette communauté fut dévastée par une horde de shankréatures. Fuytya et son urs s'en sortirent tant bien que mal. S'ils devinrent l'un comme l'autre des shankréatures, l'urs resta fidèle à la petite malgré cette épreuve. Fuytya, de son côté, n'oublia pas complètement son passé humain...

Après une longue et douloureuse période de mutation, le curieux couple de shankréatures exploita ses nouveaux pouvoirs. Aujourd'hui, Fuytya arpente l'Obscur, juchée sur son urs lorsque la faim la tenaille. Mais elle passe le plus clair de son temps dans l'onirosphère que l'animal entretient sans le savoir. Ingérant ses poils pour accéder au royaume psychique de l'urs, la petite est Maître du lieu, et l'a sculpté en fonction des souvenirs qu'elle a gardés de son enfance. Dans cette onirosphère, la communauté d'adaptés vit sur elle-même et ne vieillit pas. Tous ses membres y sont heureux. Les rêveurs doivent l'être aussi, sous peine de subir le courroux d'un terrible dieu, le grand Fuytya.

Ce n'est qu'un rêve...

Un personnage défiant le Maître d'une onirosphère semble véritablement disposer d'un pouvoir très puissant. *Il peut décider de ce qui est ou n'est pas dans cet univers.* L'idée n'est alors pas de lui empêcher de donner libre cours à ses envies, au contraire. De toute façon, rien de tout ce qu'il y bâtit n'a d'incidence sur son existence réelle... Il ne s'agit, après tout, que d'un marcheur rêvant d'être sultan; quoi de plus banal?

Quoi qu'il arrive aux personnages au sein d'une onirosphère, le maître de jeu ne doit pas perdre de vue que le pire, la mort, n'entraîne qu'un douloureux réveil sur Sombre-Terre. Ainsi, une onirosphère doit être considérée comme une terre des excès du point de vue du maître de jeu. Dans cet endroit, les personnages peuvent prendre part à des événements qui déstabiliseraient Sombre-Terre dans son ensemble s'ils étaient réels. Il serait dommage de passer à côté de cet espace de liberté pour le moins épique.

LES ANGES D'UN AUTRE MONDE : LA MENACE FORMALISSE

Sinistre résultat d'expériences menées par la Maison Harckon sur des fourmis, cette shankréature a développé des facultés uniques sur Sombre-Terre. Elle fait partie des quelques espèces à part disposant de capacités liées au Shankr, mais différentes des pouvoirs habituellement maîtrisés par les esclaves du Sombre Seigneur.

Sa taille tout d'abord la rend bien plus dangereuse pour l'homme qu'une fourmi ordinaire. De plus, au sein des colonies que forment les formalisses, une sorte de conscience collective relie chaque individu par l'entremise de la voûte céleste de Sombre-Terre, traversée de flux psychiques. Chacun partage ainsi son savoir et son potentiel intellectuel avec ses pairs. Or, une colonie peut compter plusieurs dizaines de milliers de membres...

Les reines de ces colonies ont la capacité de servir d'ouvriers à l'onirosphère un peu particulière dont elles sont les Maîtres.

MILIEUX

Si la formalisse est présente un peu partout sur Sombre-Terre, sa grande capacité d'adaptation a entraîné l'apparition de caractéristiques marquées en fonction des régions où elle se trouve. Celles qui vous sont présentées ici constituent l'espèce la plus répandue dans la Roke et sur l'ensemble de Solaria.

D'une manière générale, ces shankréatures établissent leurs colonies dans des régions au sous-sol chargé de minerai de fer, dont elles se nourrissent en partie. Certaines ruines de l'Avant, casses et autres concentrations de métaux constituent aussi des lieux d'implantation potentiels. L'eau ne leur est en rien indispensable. Mais elle ne leur nuit absolument pas, pas plus que les végétaux.

Leurs colonies sont souterraines et ne peuvent que difficilement s'établir dans les régions au sol instable. Ces réseaux s'étendent sur plusieurs kilomètres. Mais ils ne s'enfoncent jamais profondément dans les entrailles de Sombre-Terre. La reine dirigeant la communauté doit être proche des flux du noir nuage pour coordonner les consciences de ses sujets, ainsi que pour assurer le contrôle et la stabilité de l'onirosphère. La plupart du temps, la colonie est repérable par l'unique entrée de ses galeries. Celle-ci ressemble à un cratère parfaitement lissé à l'acide, large de 50 à 500 mètres. Sa surface uniforme transmet, à travers l'ensemble du réseau souterrain, les vibrations que produisent les créatures s'aventurant dessus. Cela sert autant de piège que de protection à la communauté formalisse.

DESCRIPTION

Ces créatures ressemblent à des fourmis d'environ cinquante centimètres de long. Leur corps est intégralement recouvert d'un exosquelette métallique sculpté d'entrelacs aux courbes harmonieuses, nimbé de reflets chromés et rouille. Cette carapace donne aux mouvements des formalisses un air mécanique. La forme de leur tête et leur morphologie exacte varie selon la fonction qu'elles occupent au sein de la colonie.

Elles se déplacent très rapidement et ne ressentent pas l'effort, le froid ou la chaleur. N'ayant pas besoin de sommeil, les formalisses restent actives tant qu'elles peuvent se nourrir. Si elles viennent à manquer de nourriture, elles restent parfaitement efficaces jusqu'à l'instant

de leur mort. Elles s'alimentent de chair animale ou humaine, ainsi que de métaux, dissous à l'aide de l'acide qu'elles sécrètent.

Les formalisses ne sont jamais isolées. Au pire, il arrive qu'elles circulent par groupes d'une demi-douzaine d'individus, jamais moins. Partageant le même esprit, constitué de la somme des potentiels psychiques de chacun, les groupes inférieurs en nombre ne sont pas assez intelligents pour être utiles à la communauté, et ils le ressentent instinctivement. Dans cette situation, des individus ne parvenant pas à retrouver un groupe où s'intégrer, errent jusqu'à la mort.

STRUCTURE ET FONCTIONNEMENT DE LA COLONIE

Les soldats

Les soldats représentent environ 70 % de la population d'une colonie. Leur tête s'ouvre sur

de grandes mâchoires pourvues de dents longues et acérées. Ces spécimens ont la capacité de projeter l'acide qu'ils sécrètent par leurs orifices respiratoires. Ce jet peut atteindre une cible postée à plusieurs mètres de la créature.

Au sein de la colonie, leur rôle est d'aménager les galeries et d'en protéger le territoire. Mais cette variété de formalisses a aussi à charge d'alimenter la communauté en gibier. Et c'est à la chasse que se consacre la majeure partie des soldats. Un groupe de formalisses s'aventurant hors du réseau souterrain de sa colonie se compose généralement de deux tiers de soldats, lorsqu'il n'en est pas uniquement constitué (à l'exception du relais).

Les relais

Les relais conditionnent les moindres faits et gestes de toute la communauté. Pourvus d'ailes transparentes et d'un long corps effilé, ils centralisent les émanations psychiques

de leur groupe et permettent ainsi la fusion des potentiels de chaque individu en une seule entité.

Un groupe de formalisses dépourvu de relais a autant d'initiative qu'un troupeau de moutons apeurés par l'orage. En revanche, un seul relais suffit à coordonner un nombre illimité de formalisses. Plus ils sont nombreux à coordonner un même groupe, plus ce dernier est rapide et intelligent. Bien que cette conscience soit animale et n'ait rien de commun avec l'intelligence humaine, un groupe peut se montrer aussi rusé qu'un homme moyen lorsque 20 % de ses membres sont des relais. Généralement, une colonie comprend 10 % de relais. Les groupes susceptibles d'être croisés dans l'Obscur sont donc, en moyenne, moins intelligents que des marcheurs.

Les colons

Les colons sécrètent en permanence une bave corrosive. Celle-ci devient gélatineuse en



séchant, et les recouvre d'une seconde peau rosâtre et partiellement translucide. Ils constituent 10 % des effectifs de la colonie et y occupent une place particulière.

Tous ces spécimens ont la possibilité, à un moment de leur vie, de muter pour devenir une reine et fonder une nouvelle colonie. Cependant, ils ont aussi une fonction maternelle et nourrissent les larves que la reine pond en permanence au centre du réseau de galeries. De même, ils gèrent les réserves de nourriture de la communauté. Dans cette optique, ils récupèrent les animaux que les soldats leur ramènent morts, inconscients ou agonisants. Lorsqu'ils en ont suffisamment, ils passent de longues heures à les coller les uns aux autres à l'aide de leurs sécrétions. Se constituent ainsi de grosses grappes de viande lentement rongées par l'acide. Des parois de ces sphères de corps atrocement assemblés, suinte en permanence une substance résultant de leur liquéfaction et dont toutes les formalisses se nourrissent.

La seconde carapace des colons leur confère, de plus, la possibilité de parasiter un organisme animal et d'en prendre le contrôle sans pour autant le tuer. Il en résulte un pantin dont l'esprit est plongé dans l'onirosphère de la reine de la colonie. De ce point de vue, les colons sont les liens de l'Onirosphère.

Entretien cette léthargie, le parasite a accès à l'esprit de son hôte et peut en décrypter le contenu à la hauteur de l'intelligence collective de son groupe. Il peut donc se servir d'une machine ou d'un objet s'il a investi le corps d'un humain. Mais l'utilisation de ce corps reste réduite à celle que l'on peut faire d'un véhicule. Le parasite ne peut pas simuler une émotion ou un comportement dans la mesure où son intelligence, si fine puisse-elle être, reste animale. Le pantin, humain ou autre, se comporte comme tel.

Dans l'Obscur, les pantins sont utilisés pour défendre la communauté. Une fois implantée, cette dernière tente de trouver l'espèce de prédateurs la plus dangereuse de la région pour faire de certains de ses membres des marionnettes efficaces.

La reine

Lorsqu'un colon fonde une nouvelle colonie, il passe par un premier stade de chrysalide au cours duquel sa taille et la quantité de ses

sécrétions se démultiplient. Au terme de cette incubation, la nouvelle reine commence à pondre, ce qu'elle ne s'arrêtera plus de faire jusqu'à sa mort.

Dans cet état, la reine n'en est pas pour autant réduite à la stagnation. À mesure que sa population croît, elle réintègre les éléments déficients, blessés ou morts que comptent ses rangs, par le procédé de fusion que maîtrisent les colons. Cette matière première lui sert dans le processus d'enfantement et constitue sa seule source de nourriture. Il s'agit donc d'une créature qui ne cesse de croître dès sa création, sa taille étant toujours proportionnelle aux effectifs de sa colonie.

MAÎTRE ET OUVREUR DE SON ONIROSPHÈRE

La reine a la capacité d'entretenir une onirosphère. Cette propriété est liée à sa fonction de coordinatrice des consciences de ses sujets, mais il ne faut pas les confondre. D'un côté le lien psychique de la reine permet à la colonie de partager ses pensées ou pulsions, et ainsi d'agir comme une seule et même entité. De l'autre, la reine entretient une onirosphère dans laquelle sont projetées les victimes de ses soldats, par le biais de ses colons entretenant le garde-manger de la colonie.

Les créatures progressivement rongées dans les grappes nourricières des colons sont déconnectées de leurs souffrances et perdent toute volonté de fuite, car elles sont plongées dans l'onirosphère de la reine. Sans s'en rendre compte, humains et animaux rêvent d'un monde imaginaire en tout point semblable à la réalité, mais dont ils ne peuvent pas sortir tant que la reine les tient.

PILIER PSYCHIQUE DE LA COLONIE

La reine assume aussi un autre rôle. Si la cohésion de chaque groupe est assurée par le relais, la coordination des différents groupes est, quant à elle, assurée par la reine. Antenne fédératrice, c'est elle qui rend possible la conscience collective qui unie les psychés de tous ses sujets. Cette unité psychique est un pilier du fonctionnement de ces shankréatures. Aucune cohésion n'est possible au sein de la colonie sans le lien que génère la reine. Si cette dernière meurt ou se retrouve dans l'incapacité de remplir ce rôle, l'ensemble de la colonie devient fou, chaque élément agis-

sant sans considérer les autres, à partir d'un potentiel intellectuel inférieur à celui d'un petit animal.

SOUS LA COUPE DU SEIGNEUR SHANKR

Enfin, du fait de cette position de charnière entre la colonie et le Noir Nuage, la reine est en relation directe avec les émanations du Seigneur Shankr. Cela explique que ces shankréatures sont souvent partie prenante dans les manœuvres de grande envergure que met en place le Seigneur. Coriaces et facilement manipulables, elles constituent un élément intéressant de son armée à bien des égards.

C'est d'ailleurs l'un des thèmes qu'aborde le scénario situé dans la partie *Campagne* de la présente gazette.

POUVOIRS ET CAPACITÉS

Vol de corps

Singularité : Chaos

Portée : Contact

VD : 3

Manifestation : Le colon se fixe sur le corps de sa victime et augmente massivement le volume de ses sécrétions jusqu'à former un monticule dans lequel il est totalement isolé de l'extérieur. Cette masse légèrement acide fusionne avec la peau de l'hôte, ouvrant à la formalisse une sorte de sas gélatineux par lequel elle intègre le corps. La masse de sécrétion se détache d'elle-même quelques heures après que le colon l'a désertée pour intégrer le corps de l'hôte.

Effet : La cible doit être endormie ou inconsciente pour que ce processus s'accomplisse. Seuls les colons et la reine maîtrisent cette faculté. En 10 - nombre de réussites minutes, la créature prend possession des centres nerveux de sa victime et connecte son âme à l'onirosphère de la reine, par le biais du noir nuage.

Lien psychique

Le contact qu'entretient la reine avec ses relais et les hôtes de ses grappes ou de ses colons est maintenu tant que les uns et les autres se trouvent sous le noir nuage. L'influence des



relais sur leur groupe ne s'étend, quant à elle, pas à plus de 100 mètres. Cette particularité n'est pas un pouvoir Shankr, mais une faculté naturelle de la formalisse. Elle agit automatiquement et est active tant que la créature est en vie.

Voler

Il ne s'agit pas d'un pouvoir lié à l'influence du Shankr, mais les relais sont capables de voler. En vol, cette créature double son score de Mouvement. Cependant, légère et disposant d'ailes assez fragiles, elle ne peut voler par des vents trop violents (à l'appréciation du maître de jeu).

CARACTÉRISTIQUES

Ces données concernent un individu unique, qu'il soit soldat, colon ou relais. Seules les armes, pouvoirs et capacités diffèrent entre les types de formalisses. Ne se déplaçant qu'en groupes, elles compensent leur faiblesse individuelle par le nombre.

AGILITÉ 4 / Esquiver 1, Sauter 1
FORCE 1 / Porter 8
HARGNE 3 / Agresser 2, Supporter 5
MOUVEMENT 4 / Grimper 5
PRESTANCE 1
RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Régénérer 3
SENS 2
TREMPE 1 / Résister 3, Surmonter 3

Armes

Mâchoire : Dommages + 0
(Bonus de Force compris)

Acide (soldats) : Dommages + 1*, Portée 3/8/12

Les effets de l'acide sont les mêmes que ceux d'un poison sur le plan des règles (cf. pages 83 et 84 de Dark Earth, seconde édition). Tant que l'acide ne s'est pas dispersé, la cible perd un nombre de points de vie égale à sa Virulence, à laquelle elle peut opposer le jet de Résistance habituel.
Virulence : Dommages du jet d'acide,
Période : 5 Passes (30 secondes)
Dispersion : 1

Armure

Exosquelette métallique (Pr. 2)

Vie : 5
Cœur Sombre : 2
Entropie Shankr : 5

Pouvoirs Shankr

DRAIN (JOUR, CONTACT)

Les formalisses ont les pouvoirs communs à toutes les shankréatures et disposent de ceux qui sont en rapport avec leur rôle dans la colonie. Les colons ne peuvent pas communiquer leurs pouvoirs Shankr à leurs pantins. Une créature possédée par un colon ne peut donc pas utiliser DRAIN, même si le parasite qui l'habite le peut pour lui-même.

CORPS & AMES PREMIER ÉPISODE

Avertissement

Bien que pouvant être jouée indépendamment sans la moindre modification, cette aventure constitue le premier d'une série de trois épisodes, dont les deux suivants paraîtront dans les numéros à venir 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.

LES VOLEURS DE CORPS

Ce scénario peut convenir à n'importe quel groupe de quatre à six marcheurs ayant un minimum d'expérience. Il peut être mis en scène dans n'importe quel stallite de Sombre-Terre où les Initiés ont le pouvoir, pour peu que ses sous-sols soient percés de galeries humides ou de conduits d'égout pestilentiels.

Cependant, dans le cadre de la campagne *D'Âme et de Corps*, les conséquences de cette épopée sur le stallite où elle prend sa source risquent d'être assez graves... Il est donc conseillé au maître de jeu de placer l'action dans un puits de lumière mineur de Sombre-Terre, l'idéal étant d'en créer un pour l'occasion.

À un tout autre niveau, cette aventure est destinée à un groupe de personnages entretenant d'assez bons rapports avec l'Alliance Runka ou tout du moins, n'ayant aucune animosité envers cette institution. Dans le cas où ses personnages ne rempliraient pas cette condition, le maître de jeu peut s'appuyer sur la description de la Main Ouverte, fournie dans le chapitre *Aides de jeu* de la présente gazette, pour amener son groupe à établir une relation saine avec l'Alliance locale. Dans ce cas, il lui faut s'arranger pour que les personnages de ses joueurs rejoignent cette organisation. Ils y rencontrent alors Harmandy.

Ce dernier les protège spontanément en taisant auprès de ses confrères une erreur commise par les personnages. Par la suite, il est appelé à rejoindre le stallite où se déroule l'action et doit donc quitter la Main Ouverte. Mais un jour, il revient avec une promesse de rémunération en échange d'un petit service... Ils ne peuvent décemment pas refuser, et l'aventure peut commencer !

UNE MYSTÉRIEUSE AFFAIRE L'ALLIANCE A BESOIN DE TOI !

Lorsque l'aventure commence, nos héros ont été conviés à un rendez-vous avec un Initié nommé Harmandy. Même s'ils ne sont pas membres de la Main Ouverte, ils savent au moins de lui qu'il s'agit d'une des figures de proue locales de l'Alliance. Lors de leur dernière rencontre, Harmandy a particulièrement insisté pour qu'ils se voient dans un endroit discret...

La nuit est tombée depuis longtemps sur le stallite. Les personnages se trouvent devant une petite maison anodine, perdue au milieu d'un quartier modeste. À l'intérieur, Harmandy les attend, seul, le regard soucieux. Une ambiance de complot se dégage de cette situation et pousse à la méfiance. Après avoir fait entrer les personnages, l'Initié s'adresse à eux avec une gravité qu'ils ne lui connaissent pas. À vrai dire, il s'exprime même comme un soldat venant chercher le soutien de ses pairs.

Concrètement, le vieil Initié attend de nos héros qu'ils lui rendent un service d'ampleur. En effet, il leur demande de mettre en place, dans la plus grande discrétion, une expédition pouvant acheminer une dizaine de caisses scellées, aussi lourdes que des hommes, à deux semaines de marche du stallite. Le chargement et la destination sont tenus secrets pour le moment, mais il va de soi qu'une telle mission nécessite un matériel choisi, et ne peut pas être préparée à la va-vite. De plus, pour des raisons de sécurité, il est hors de question que nos héros fassent appel à une aide extérieure (mercenaire ou autre). En revanche, Harmandy est disposé à dédommager les personnages à la hauteur des risques qu'ils s'approprient à encourir. Il leur offre suffisamment pour les faire fléchir, quel que soit leur prix. Mais il sait se montrer âpre si les négociations dépassent les limites du raison-

nable (au-delà de 600 Lux par personne). Avant de les laisser, il leur confie 3 000 Lux, en monnaie sonnante et luisante, pour couvrir leurs frais de préparation, et leur donne rendez-vous à la même adresse, trois jours plus tard.

PRÉPARATIFS ET SINISTRE RENDEZ-VOUS

S'équiper

Le chargement que les personnages vont devoir transporter est assez lourd, mais ne représente pas un volume trop important. Une bonne charrette et quelques urs ou yacks devraient faire l'affaire. À partir de là, les marcheurs ont carte blanche pour remplacer, rénover ou améliorer leur matériel personnel. C'est peut-être pour eux l'occasion de dessiner les contours d'une future compagnie ou d'acquiescer un véhicule digne de ce nom.

En arpentant les marchés du stallite, il leur sera ainsi possible de tomber sur Rorg Yanhalas. Ce jeune bricoleur de génie passe le plus clair de son temps à réparer ou à monter de toutes pièces des engins aussi bruyants et impressionnants qu'utiles dans l'Obscur. Ses produits n'ont pas la réputation d'être très fiables, mais force est de constater qu'ils ont sauvé plus d'une vie à ce jour et que la communauté des marcheurs le respecte. Il vient justement de terminer son nouveau « bijou » et cherche preneur le plus vite possible, ses créanciers se faisant actuellement on ne peut plus pressants... Les caractéristiques du crevacier, l'engin en question, se trouvent dans l'encart ci-contre. Il le propose pour 4 000 lux, mais est prêt à descendre jusqu'à 3 000 si les personnages savent s'y prendre (Prestance + Influencer, SR 3).

Si les joueurs refusent son offre, le maître de jeu est invité à leur proposer des articles en provenance du supplément *La Vapeur*, ou à défaut, du livre de règles de *Dark Earth* seconde édition, à des prix raisonnables.

LE CREVACIER

Le crevacier se présente sous la forme d'une sphère métallique de 3 mètres de diamètre percée de suffisamment de petits trous pour être à demi transparente. En

son centre, une chaudière à vapeur alimente un astucieux système de roulement à billes placé contre la paroi. Ce principe rend l'enveloppe sphérique de l'engin capable de « rouler » tandis que son contenu, comprenant la chaudière ainsi qu'une plate-forme pouvant accueillir 6 passagers et le pilote, reste à l'horizontal. Assez lent et très peu confortable, ce véhicule a le mérite de pouvoir se déplacer sur à peu près tous les terrains de Sombre-Terre, quel qu'en soit l'inclinaison.

Il n'existe pour le moment qu'un seul crevacier sur Sombre-Terre, et pour cause, son inventeur vient tout juste de le terminer. Si dans quelques années cet engin se vend près de 10 000 lux, les problèmes financiers que connaît actuellement Rorg Yanhalas le poussent à casser les prix... Aux personnages de saisir leur chance!

Données techniques

Nombre de passagers : 6 + le pilote

Vitesse : 15 km/h sur terrain plat,

5 en pente ou en côte quel qu'en soit le degré d'inclinaison

Autonomie : 3 jours sur terrain plat,

2 en terrain accidenté ou incliné

Armement : Aucun

Caractéristiques

Blindage : Léger (Pr 2)

Châssis : équivalent à moyen

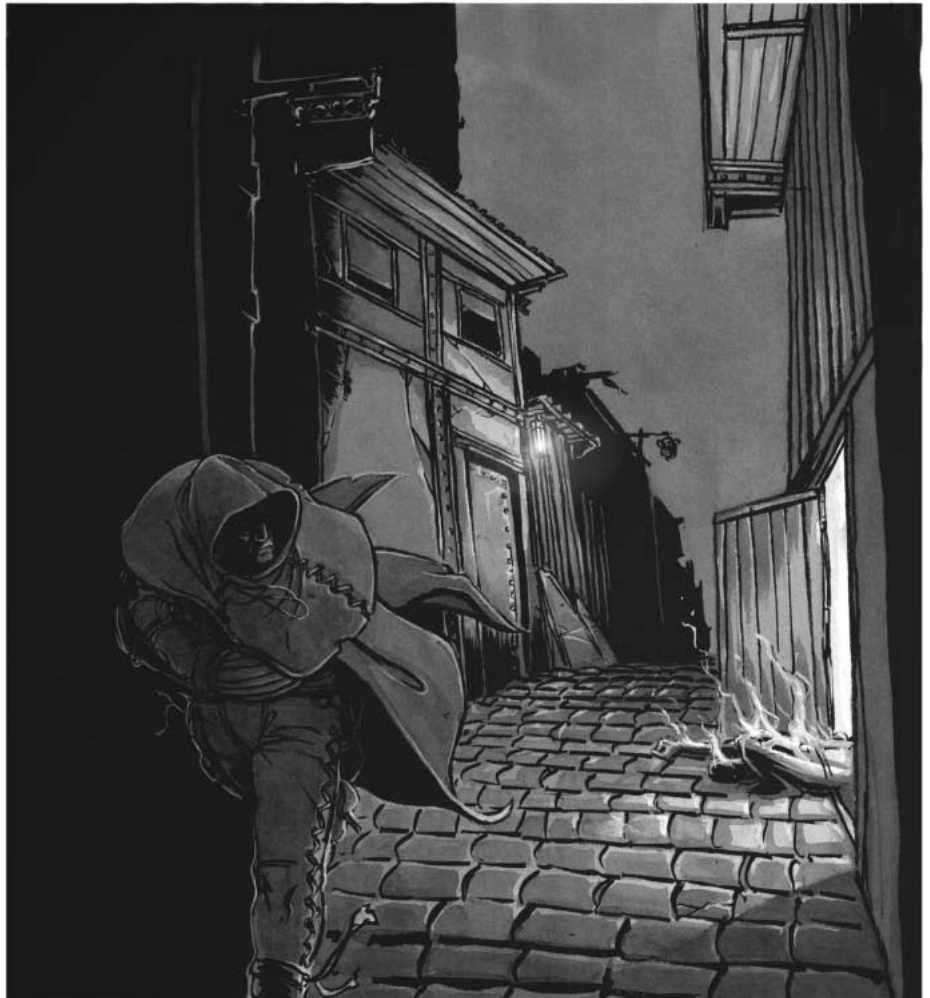
Mode de déplacement :

Roue sphérique unique

Chaudière : moyenne

Armement : Néant

Autres éléments : plate-forme intérieure avec rambarde protégeant les passagers de la paroi mobile. Visibilité extrêmement réduite (multiplier les SR des jets de SENS par 2)



cheurs qui apparaissent à certains mouvements de sa course.

Il serre un objet de la taille d'un bébé enveloppé d'un linge dans ses bras. À peine sorti de la maison, il s'enfuit très vite par les ruelles adjacentes, sans se retourner.

S'il est possible de tenter de lui courir après (Mouvement + Sprinter, SR 5), les marcheurs n'ont aucune chance de le rattraper avant qu'il ne disparaisse au détour d'un croisement, par le biais d'une plaque d'égout. En revanche, un poursuivant observateur (Sens + Percevoir, SR 3) peut remarquer la démarche saccadée, presque mécanique, de ce mystérieux fuyard. Le trou dans le sol s'ouvre sur une petite échelle. Il se situe à l'aplomb du croisement de plusieurs conduits particulièrement encombrés de détrit. Une fois en bas, s'il est possible d'entendre des pas s'éloigner, rien ne permet de distinguer la direction d'où viennent

les sons (quel que soit le SR obtenu sur un jet de Sens + Percevoir, considérer que le résultat est un échec). Une fouille méthodique du réseau de galeries est envisageable, bien sûr, mais elle risque de s'éterniser sur plusieurs semaines...

Dans la maison, une demi-douzaine de cadavres, dont celui d'Harmandy, se décomposent à vue d'œil. Le spectacle est atroce, et l'odeur qui se dégage des chairs attaquées par de l'acide, insoutenable. Il n'y a plus rien à faire pour ces pauvres diables.

L'OPÉRATION FORMALISSE

OÙ COMMENCE LE CAUCHEMAR

Harmandy est à l'origine du départ pour l'Obscur d'une expédition secrète qui eut lieu deux mois avant le début de cette aventure. Entièrement composée d'Initiés dévoués à l'Alliance, cette mission avait pour objectif de vérifier certaines rumeurs concernant la présence, dans

Fin prêts ?

Trois jours plus tard, nos héros arrivent à l'heure convenue devant la maisonnette. La porte entrouverte ne présage rien de bon, comme s'en doutent les plus perspicaces. Comme pour confirmer ce pressentiment, un curieux individu quitte les lieux à la hâte en bousculant les personnages qui s'apprentent à y entrer. L'homme est vêtu d'une grande cape sombre, mais porte des vêtements de mar-

les environs du stallite, d'une espèce de shankréatures encore méconnue, la formalisse.

Les Initiés finirent par trouver le lieu d'implantation de ces créatures et commencent à les étudier. La colonie de formalisses en question était assez importante. Mais, inconscients du danger, les Initiés s'installèrent à proximité. Faut de matériel suffisant pour résister à l'attaque qui eut bientôt lieu, les membres de l'Alliance furent décimés par les hordes de formalisses déferlant sur eux. Celles-ci phagocytèrent ensuite les corps agonisants de leurs victimes. Elles décidèrent d'infiltrer le stallite, sous l'impulsion psychique du Seigneur Shankr, et d'y implanter une nouvelle colonie.

Arrivés au stallite depuis une bonne semaine, les Initiés possédés par les formalisses ont pu y pénétrer sans problème, le parasite n'étant pas détectable par les gardiens mystiques tant qu'il se cache au sein d'un corps. Leur nouvelle colonie s'est implantée dans les égouts et y croît encore alors que les personnages découvrent Harmandy et ses hommes assassinés. Tandis que l'une des créatures amorce sa transformation en reine, les autres exploitent les connaissances de leurs hôtes pour éradiquer la menace que représentent, à leur égard, les Initiés locaux. C'est donc bien un membre de la première expédition que les personnages viennent de croiser sur le lieu de leur rendez-vous. Contrôlé par un parasite, il a suivi Harmandy jusque-là et l'a rapidement éliminé ainsi que ses hommes à l'aide de l'un des premiers Soldats enfantés par la nouvelle Reine (cf. partie *Décor* de la présente gazette).

LA SITUATION

Quelques jours avant le début de cette aventure, Harmandy a commencé à s'inquiéter de l'absence de nouvelle de son expédition, alors que les premiers assassinats d'Initiés avaient lieu. Soupçonnant la réalité se cachant derrière ces meurtres sanguinaires, il a profité d'une rencontre fortuite avec les personnages pour les solliciter. Il comptait leur demander d'aller enquêter sur ce qu'il est advenu de sa première expédition.

De leur côté, les formalisses les ont éliminés, lui et les quelques confrères en lesquels il avait confiance, juste avant que nos héros les rencontrent et en apprennent plus sur l'affaire.

ET MAINTENANT ?

À partir de cette introduction, la trame de ce scénario se divise en deux parties distinctes et successives.

Tout d'abord, les personnages vont tenter d'en apprendre plus sur le curieux assassinat des Initiés. Cet épisode s'achève avec la rencontre d'un membre de la Maison Sarkesh, le seul homme capable de prendre les choses en main tandis que les shankréatures ravagent les rangs des soldats de la lumière.

La deuxième partie amènera nos héros à partir dans l'Obscur pour localiser la colonie originelle, et évaluer les moyens à mettre en œuvre pour éliminer totalement la menace qu'elle représente.

L'ENQUÊTE

Bien que pris de nausées et certainement horrifiés par le spectacle qui s'offre à leurs yeux dans cette sinistre maisonnette, les personnages peuvent tenter de trouver quelques indices qui leur permettraient d'en apprendre plus au sujet de ce massacre. Après tout, ils sont liés à ce carnage, et rien ne laisse penser qu'ils ne sont pas les prochains sur la liste du meurtrier.

Si ce n'est pas le cas, les autorités locales les y obligent dès le lendemain. En effet, des joueurs peu enclins à aller chercher l'action lorsqu'elle ne vient pas à eux voient leurs personnages tirés du sommeil à l'aube par des gardiens du feu peu avenants. La description qu'ont fourni d'eux les témoins habitant les environs du lieu du crime a suffi à les prendre. Le gradé qui les reçoit en sait assez sur ce qui s'est passé pour être certain de leur innocence. Mais les meurtres de ce type sont de plus en plus fréquents et les investigations n'aboutissent pas. Il menace donc les personnages, plus ou moins ouvertement, de leur mettre ces méfaits sur le dos s'ils ne prêtent pas main forte à ses troupes en enquêtant de leur côté. Conciliant, il est prêt à les payer ou à oublier certains de leurs « exploits » passés, s'ils collaborent sans poser de problème...

LES LIEUX DU CRIME

Trois pistes s'offrent à nos héros sur les lieux du crime : la nature particulière de l'acide, des documents laissés sur la table et des

traces de pas ensanglantées qui se dirigent vers l'arrière du bâtiment.

L'acide

Visiblement à l'origine de la mort des Initiés, la substance bleutée qui finit de ronger les corps n'est pas commune. Les personnages sensibles aux émanations de la darkness remarquent ainsi qu'elle en contient. De plus, seule une personne ayant une connaissance très précise des forces de l'Obscur (Érudition + Shankréature, SR 6) peut déterminer l'origine de cet acide. En cas d'échec, le groupe doit se tourner vers ses contacts dans le stallite.

En questionnant les rebouteux et autres sorciers de pacotille du stallite, ils peuvent en apprendre un peu plus. En effet, Malkarak est une ancienne marcheuse qu'une mauvaise gangrène a obligée à se stabiliser dans ces ruelles empuanties. Au cours des longues marches qui ont ponctué sa jeunesse, elle s'est déjà retrouvée confrontée à quelques formalisses isolées. Contre quelques lux, il est possible que la mémoire lui revienne. Elle peut alors donner une description assez précise de ces créatures ainsi que quelques informations concernant la portée de leurs jets d'acide ou l'importance des relais au sein de leurs groupes.

Les documents

Les documents en question rassemblent toutes les informations dont l'Alliance dispose au sujet des formalisses. Il s'agit essentiellement de rapports et de témoignages plus ou moins confus concernant ces shankréatures. La majeure partie des informations qui s'y trouvent est fautive, et la lecture de ces récits soulève plus de questions qu'elle n'apporte de réponses. Les personnages peuvent aussi découvrir une carte habilement tracée sur un petit parchemin de ruego. Bien qu'aucune indication n'y soit reportée, ils peuvent deviner qu'elle indique un lieu se trouvant à une quinzaine de jours de marche du stallite.

TROUVER LA LUMIÈRE

Les traces ensanglantées d'un survivant sorti par-derrière pendant le massacre, peuvent être suivies. Mais elles ne mènent qu'à une

fontaine perdue dans une petite cour discrète. Blessé par les jets d'acides, Argalythe Morfes, un Initié de l'Alliance, a en effet réussi à se traîner jusque-là et à échapper à la mort en se plongeant dans l'eau. Atrociement déformé, en proie à une douleur sans fin, il a ensuite rejoint sa demeure, à quelques pas d'ici, et s'est alité. Il rédige depuis ses mémoires, convaincu d'être condamné à mourir dans de brefs délais et suffisamment traumatisé pour ne plus oser sortir de sa chambre.

Pour remonter jusqu'au survivant, les personnages doivent mener une petite enquête parmi les Initiés de l'Alliance qu'ils connaissent dans le stallite. Ce passage du scénario dépendant essentiellement du vécu des personnages, le maître de jeu doit se tenir prêt à l'adapter. Voici tout de même une petite idée de ce à quoi cela peut ressembler :

Si les traces de pas ensanglantées se perdent devant la fontaine, les Initiés assassinés avaient une vie sociale ancrée dans le stallite. Les autorités ou les proches présents aux funérailles des défunts peuvent ainsi fournir leurs adresses, ou du moins, celles de certains d'entre eux. Hors, c'est en allant rendre visite aux familles des victimes que les personnages finissent par rencontrer le domestique de l'un des Initiés. Bien plus disposé que nombre de veuves éplorées à répondre à leurs questions, il attire leur attention sur le fait que son maître fréquentait très régulièrement une archiviste du nom de Polnamienne. Celle-ci peut être rencontrée dans une de ces échoppes à l'architecture incroyable où aiment à se retrouver les bâtisseurs les plus téméraires du stallite. Si elle ignore tout de l'affaire qui préoccupe nos héros, elle a personnellement connu l'ensemble des victimes, et peut leur communiquer l'adresse du survivant.

POURSUIVIS !

Cette petite enquête peut paraître très linéaire. Mais c'est sans compter les actions engagées par les diverses factions qu'elle concerne. Suit donc une liste de ces dernières et de leurs faits et gestes durant l'investigation des personnages. Le maître de jeu est invité à s'appuyer sur ces informations pour créer des scènes inattendues et des complications en fonction des décisions de ses joueurs.

L'Alliance et les Initiés

Les autres membres de l'Alliance remontent la trace des personnages, convaincus qu'ils sont à l'origine du massacre de leurs frères. L'Alliance est déstabilisée par les crimes qui déciment ses rangs, et ses dirigeants sont sur le point de sombrer dans une panique irraisonnée.

Les Initiés n'appréhendent cependant pas tout de suite les personnages. Ils les prennent en filature dans l'espoir de mettre à jour l'ensemble du réseau Konkallite auquel ils pensent avoir affaire. Concrètement, les personnages peuvent se rendre compte qu'ils sont suivis dès le lendemain (Sens + Percevoir, SR 4). Leurs poursuivants se montrent cependant très prudents et s'éclipsent au moindre signe de suspicion des investigateurs.

Puis qu'une réelle contrainte, cet élément doit être utilisé pour faire monter la pression qui pèse sur les joueurs. Par exemple, le maître de jeu a intérêt à leur laisser une chance de remarquer la filature dans les moments les moins opportuns à une prise de contact avec ces mystérieux individus. Une fois libres de leurs mouvements, ces derniers disparaissent et deviennent à nouveau invisibles.

Le Konkall

Dans le même temps, le Konkall remarque l'effervescence qui règne dans les rangs des soldats de la lumière, et s'intéresse à nos héros. Son but n'est autre que de comprendre quelque chose à ce qui se trame, et de semer le trouble dans cette histoire déjà complexe. L'un d'entre eux, nommé Toirban a reçu l'ordre d'entrer en contact avec les personnages et de leur tirer les vers du nez en toute discrétion.

Les personnages tombent sur lui alors qu'ils cherchent une fois de plus à saisir les mystérieux individus qui les suivent. Se faisant passer pour un simple antéquaire, il les aide dans cette démarche (en faisant mine d'essayer de ralentir dans sa fuite un Initié repéré) et en profite pour nouer une relation amicale. Il semble compatissant avec eux et leur offre un verre.

Ce que les personnages lui disent de leur situation n'a en soit que peu d'importance, les événements à venir vont s'enchaîner assez

rapidement pour que les Konkallites soient pris de cours. Mais cet entretien alarme les Initiés de l'Alliance qui surveillent nos héros, et les pousse à changer de tactique. À partir de ce moment-là, leur priorité devient l'élimination des personnages ou leur capture, dans l'optique d'un interrogatoire musclé.

Harcèlement

Le maître de jeu doit dès lors mettre en scène le harcèlement des personnages par les Initiés. Il est clair qu'il ne doit pas lésiner sur les moyens que l'Alliance met en œuvre pour leur mettre la main dessus. Cependant, il ne doit pas perdre de vue qu'il leur faut mener une enquête. Voici donc quelques pistes pour gérer cette situation.

Les autorités du stallite se mettent à la poursuite des personnages. Manipulés par l'Alliance, les gardiens du feu placardent leurs visages aux quatre coins de la cité et arpentent les rues jour et nuit. Quelques altercations peuvent être mises en scène, mais nos héros doivent toujours avoir un minimum de chance de s'en tirer.

La population appuie de son côté les gardiens du feu et dénonce les personnages dès que ceux-ci se font remarquer ou se promènent à visage découvert dans les rues. Quelques poursuites dans les étroites allées de marchés ou sur les toits sont alors envisageables.

Les Initiés surveillent activement les lieux habituellement fréquentés par les personnages. Les proches de ces derniers sont longuement interrogés, puis étroitement surveillés. Les accès au stallite sont filtrés. Mais surtout, les filatures se transforment en poursuites. Hautes en couleurs, celles-ci doivent être le cadre de manifestations spectaculaires des pouvoirs que confère l'alliage céleste.

Bien qu'éprouvantes pour les personnages, toutes ces situations ne doivent au demeurant pas les empêcher de mener leur enquête. Le maître de jeu doit donc doser subtilement la liberté d'action qu'il donne aux personnages pour les maintenir dans une paranoïa et un stress croissants sans les pousser à renoncer. En cas de dérapage, il peut alors avoir recours à l'aide providentielle d'un proche des personnages pour redonner courage à ses joueurs ou, au pire, avancer l'intervention d'Armif (voir plus loin).

LE SURVIVANT

Malgré les problèmes que génèrent les Initiés de l'Alliance et les Konkallites placés sur leur route, les personnages finissent par retrouver Argalythe, l'homme de confiance d'Harmandy qui a survécu à l'attaque des formalisses.

Lorsqu'ils arrivent chez lui, les marcheurs trouvent porte close. De nuit, ils peuvent cependant constater que de la lumière filtre depuis la fenêtre du premier étage... Une intrusion s'impose (Force + Forcer, SR 3 pour enfoncer la porte ou Technique + Crochetage, SR 2 pour en forcer la serrure). Une fois à l'intérieur, c'est encore un spectacle des plus atroces qui s'offre à leurs yeux. Mort depuis une bonne journée de ses blessures, Argalythe se décompose assis à son bureau, la plume à la main.

Les personnages sont arrivés trop tard, mais la table est couverte de parchemins de ruego griffonnés à la hâte. En les consultant, ils constatent que l'écriture est de plus en plus illisible et transpire la douleur qu'Argalythe a éprouvée jusqu'à sa mort. De ces sombres notes, ils peuvent extirper les tenants et les aboutissants de l'histoire, le pauvre diable y ayant confiné l'évolution de l'affaire dans ses moindres détails. Le reste des documents le concerne personnellement. Il y expose de la manière la plus scientifique possible l'atroce souffrance qu'il a vécue. Le sentiment de sentir la darkessence réduire à néant, petit à petit, les moindres parcelles d'alliage céleste contenues dans ses veines, tandis que la folie fait son chemin dans les méandres de l'âme.

Avec cette confession, les personnages ont donc connaissance de l'existence de la première expédition qu'Harmandy a envoyée vers la colonie de formalisses. Ils savent que celle-ci ne donnait plus signe de vie et qu'ils étaient supposés la retrouver et lui apporter un soutien logistique ou, du moins, s'enquérir du destin qu'elle a connu. Le texte fait mention de leurs noms et, de ce fait, les innocents auprès des Initiés de l'Alliance qui les soupçonnent de comploter avec le Konkall.

MISSION MAINTENUE

Forts de cette preuve écrite de leur innocence, les marcheurs se rendent probablement auprès des Initiés de l'Alliance pour s'expliquer. Cependant, il est possible qu'à ce stade,

nos héros soient peu enclins à affronter la paranoïa des soldats de la lumière. Le cas échéant, le maître de jeu doit mettre en scène leur capture par les Initiés.

Qu'ils y soient traînés sous bonne garde ou qu'ils y viennent de leur plein gré, nos héros se retrouvent donc dans l'un des quartiers les plus huppés du stallite, devant une assemblée composée de ce qui reste de l'élite locale des Initiés de l'Alliance. Un véritable conseil militaire semble se tenir lorsqu'ils les rencontrent. En effet, la Maison Sarkesh vient de dépêcher Armif Telgulat, l'un de ses meilleurs éléments, auprès des forces de l'Alliance Runka. Enquêtant depuis la mort d'Harmandy sur cette affaire, les Sarkesh se sont enfin décidés à prendre les choses en main, consternés par le manque d'efficacité des membres de l'Alliance, et trop heureux de pouvoir insister sur leur incompétence en cas de crise grave.

C'est Armif qui prend la parole et invite les personnages à s'asseoir. Il les invite tout d'abord à s'expliquer et reçoit les preuves de leur innocence sans plus de surprise. Il leur présente ensuite toutes ses excuses quant aux filatures et au harcèlement dont ils ont jusqu'ici fait l'objet. À présent, les choses s'éclaircissent, et l'heure est bien plus grave qu'il n'y paraît. Il est temps pour les personnages d'en apprendre un peu plus et de se rendre vraiment utiles.

Depuis le massacre des principaux dirigeants de l'Alliance dans ce stallite, les Initiés membres de cette organisation sont méthodiquement assassinés par les mêmes agresseurs. L'enquête de la Maison Sarkesh a cependant fini par mettre à jour la nature de ces derniers, ce sont les marcheurs de la première expédition dont Argalythe fait mention dans ses mémoires. Armif et ses hommes pensent qu'ils ont été contaminés par le Shank et qu'ils ont établi une sorte de place forte dans les égouts de la cité. Une opération de nettoyage est déjà en préparation.

Cela dit, et après maintes digressions sur l'incompétence des membres de l'Alliance, comme tout Initié de Sarkesh qui se respecte, Armif en vient à ce qu'il attend des personnages. Selon lui, il ne faut pas en rester là, et si l'idée d'aller étudier des shankcréatures le fait sourire, il tient à détruire le mal à sa source. Il attend donc que les personnages partent dans l'Obscur et retrouvent le

site que visait la première expédition. Bien entendu, il n'attend pas d'eux qu'ils s'attaquent seuls au nid de shankcréatures. Il ne s'agit que d'une mission de repérage. Mais si, une fois sur place, le risque paraît acceptable à nos héros, libre à eux de prendre des initiatives.

Armif a ici besoin de l'aide des personnages. D'une part, il ne sait pas encore à quoi s'en tenir face aux shankcréatures ayant infesté les égouts de la ville. D'autre part, il ne peut se permettre d'envoyer d'autres Initiés retrouver la colonie dans la mesure où nombre d'entre eux ont déjà été éliminés. Il est donc prêt à maintenir le salaire qu'offrait Harmandy ainsi qu'à laisser aux personnages tout le matériel et les bénéfices de l'expédition. Dans ces conditions, quel marcheur refuserait cette petite balade?

Armif n'est cependant pas fou. Il n'envisage pas de les laisser partir seuls. Aussi, il leur impose un guide, dont le rôle est de s'assurer qu'ils respectent leurs engagements envers les forces de la lumière. La chose paraît normale, mais risque, malgré tout, de surprendre les personnages. En effet, l'homme qu'il choisit pour les accompagner est un sombre-fils...

EN ROUTE POUR L'ENFER

Le lendemain, lorsque les derniers préparatifs sont bouclés, les personnages font la connaissance d'Obsylas, leur mystérieux guide. Impressionnant, ce dernier semble pourtant bien sympathique et entretient visiblement de très bonnes relations avec Armif.

UN VOYAGE TRANQUILLE

Les premiers jours de voyage se passent assez bien. Comme pour toute sortie dans l'Obscur, le danger et les difficultés sont au rendez-vous. Mais, toutes proportions gardées, rien de bien méchant ne se présente. La carte d'Harmandy (retrouvée sur les lieux de son assassinat) est particulièrement précise et détaillée sur le début du parcours et se révèle très utile.

Cependant, suivant les conditions dans lesquelles les marcheurs se déplacent (ont-ils un véhicule?), et l'état de santé général du groupe, le maître de jeu peut les amener à affronter un borbier ou toute autre nuisance propre à l'Obscur.

Au fil des jours, les personnages apprennent à connaître un peu mieux Obsylas. Discret et réservé dans un premier temps, il ne manque jamais une occasion de servir les intérêts du groupe. Bien entendu, les mauvaises langues remarquent cette lueur bestiale qui s'est animée dans son regard depuis que les portes du stallite ont été passées (Communication + Empathie, SR 5). Mais nul ne peut nier que le sombre-fils est un marcheur très compétent, et qu'il fait tous les efforts possibles pour s'attirer la sympathie de ses compagnons de route. Par exemple, si le groupe comprend d'autres sombre-fils ou des radieux, Obsylas les traite de la même manière que les humains. Ceci dans l'optique d'éviter la formation de clans au sein de la petite caravane, et d'en préserver l'unité. Mais encore faut-il comprendre cette démarche !

UN PROBLÈME ?

Au bout d'une semaine de voyage, alors que nos héros ont normalement sympathisé avec Obsylas, celui-ci commence à manifester de curieux troubles du comportement. Il est schizophrène. En plus de sa véritable personnalité, quatre autres individus indépendants se partagent son esprit. Ceux-ci ne s'étaient pas manifestés depuis plusieurs années, la vie paisible que menait Obsylas au sein du stallite lui ayant permis de maîtriser ces fantômes. Le contact de l'Obscur les réveille aujourd'hui.

Matériellement, seul un léger changement est perceptible de l'extérieur lorsque l'un de ces parasites prend le dessus sur la personnalité du sombre-fils (Sens + Percevoir, SR 4). Mais Obsylas devient véritablement quelqu'un d'autre, avec de nouveaux souvenirs, de nouvelles peurs ou envies, et une nouvelle identité. De plus, rien ne permet de prévoir le prochain changement de ce type avant qu'il survienne. En revanche, il est possible de faire émerger la véritable personnalité d'Obsylas

en le calmant (Prestance + Influencer, SR 3 à 6 selon son état de nervosité) ou en le faisant dormir.

Confessions d'un ange déchu

Si le sombre-fils est questionné au sujet de ses multiples personnalités, dans l'un de ses rares moments de lucidité, il est disposé à tout expliquer aux personnages. Il a passé la majeure partie de sa vie à errer dans l'Obscur, luttant désespérément contre ses sombres pulsions. Finalement, pour se préserver de ces dernières, il emprunta le chemin de la folie et donna naissance aux fantômes qui l'habitent aujourd'hui. Si, depuis lors, il n'est plus victime de crises meurtrières, il a développé un grave complexe en ce qui concerne sa maladie mentale et il lui est très difficile d'en parler.

Il eut la chance de sauver Armif d'une mort certaine, une dizaine d'années plus tôt. Avec l'appui que lui offrit l'infinie reconnaissance de l'Initié, il réussit à se faire admettre au sein du stallite et commença une nouvelle vie. Ses personnalités parasites se firent de moins en moins pressantes avec les années et finirent par disparaître... Du moins le croyait-il.

Ayant une confiance aveugle en son protégé, Armif n'hésita pas à le solliciter pour escorter les personnages. Le réveil de ses démons est aussi inattendu que problématique, mais indubitablement dû à la sournoise influence de l'Obscur.

La liste des passagers

L'esprit torturé d'Obsylas abrite quatre individus en plus de lui-même. Le maître de jeu est invité à imaginer les manifestations de ces êtres imaginaires, et à les faire intervenir aux moments opportuns, à mesure que les personnages se rapprochent de la colonie. Si ce dernier envisage de poursuivre cette aventure avec les épisodes à paraître par la suite, il est indispensable qu'il présente aux personnages l'intégralité de cette curieuse clique. En effet, le personnage d'Obsylas jouera un rôle central dans le prochain épisode de cette trilogie.

Jeannot est un petit enfant de cinq ans ne rêvant que d'une chose, rejoindre ses parents qui l'attendent. Jovial, timide et curieux, c'est de loin le plus amusant des fantômes.

Amilissa est une marcheuse téméraire et provocatrice. Mordant dans la vie à pleines dents, elle est sans cesse en quête de sensations fortes, qu'il s'agisse de se jeter à l'assaut



du moindre danger ou dans les bras des personnages masculins qui l'accompagnent. Brutale et brailarde, elle apparaît généralement lorsque la fatigue pousse ses frères de marche à prendre un peu de repos.

Konkalite aussi pervers que sournois, **Jorku** se prend pour une sorte d'antéchrist de Sombre-Terre. Heureusement, il ne se manifeste que rarement. Mais lorsqu'il est là, tous lui doivent respect et obéissance. C'est vrai, après tout, il est temps de faire passer le goût de la révolte à ces jeunes recrues impétueuses qui l'accompagnent vers la gloire !

Enfin, **Ser Benaf Barres** est un philosophe à la parole profonde et posée, mais toujours décalée par rapport à la situation. À des kilomètres des réalités de Sombre-Terre, ce vieillard ne sait rien faire de ses dix doigts et passe son temps à palabrer sur la condition humaine. Sa compagnie pourrait être agréable s'il lui arrivait de s'exprimer autrement que par d'incompréhensibles dictons sortis d'on ne sait où : « la petite pierre qui parle est parfois incomprise par le buisson de nuages écarlates, mon petit... »

LE SITE DES RECHERCHES

Au bout d'une semaine éprouvante à tenter de canaliser les errements psychologiques du sombre-fils, les personnages atteignent la zone qui, selon la carte d'Harmandy, abrite la colonie de shankréatures. À partir de là, ils ne mettent que quelques jours à tomber dessus. Le cabanon de tôle qui a abrité la première expédition jusqu'au drame est perché au sommet ouest de ce qui semble être un cratère étonnamment régulier de plus d'un kilomètre de diamètre. Cet hémisphère rocheux, aussi lisse que du verre et particulièrement glissant par temps de pluie, est percé en son centre d'un trou large d'un mètre à peine.

Ce cratère est bel et bien l'entrée du réseau qui abrite la colonie de formalisses. Après l'avoir découvert, les Initiés de la première expédition se sont installés à proximité, envers et contre toutes mesures de sécurité, convaincus que leurs pouvoirs Runkas suffiraient à tenir tête aux shankréatures. Ces dernières ne mirent pas plus de dix minutes à les capturer pour les phagocyter, lorsqu'elles se décidèrent à passer à l'action.

Rappelons qu'à ce stade de l'aventure, les personnages n'ont pas encore vu de formalisse. Les seules informations auxquelles ils ont eu accès au sujet de ces shankréatures sont erronées et imprécises. Pendant toute cette scène, le maître de jeu doit avoir bien en tête que ses joueurs n'ont pas idée de la nature exacte de la menace qui pèse sur eux, ni de son ampleur...

L'EXPLORATION DES RUINES

Pour le moment, l'endroit semble désert. Lorsqu'ils découvrent les lieux, les personnages se dirigent certainement tout de suite vers le cabanon des Initiés, soulagés de trouver un îlot de civilisation après leur longue marche.

Étant donné les risques de glissades incontrôlées qu'il y a à couper par le cratère (Agilité, SR 4), il vaut mieux faire le tour par ses bords. Un échec entraîne, tout d'abord, 3D de dommages auxquels il est possible d'opposer un jet de Résistance et la protection d'une éventuelle armure. Ensuite, le personnage se retrouvant proche du centre du cratère, il lui faut remonter (Agilité + Grimper, SR 4 ou 2 s'il peut s'aider d'une corde ou d'un objet pointu lui permettant de prendre appui). Un nouvel échec a pour conséquence une nouvelle chute... Et de nouveaux dommages.

Alors qu'ils s'approchent de la cahute, nos héros se rendent compte que celle-ci n'est plus qu'une ruine. Le métal semble avoir été attaqué et percé en de nombreux endroits par un puissant acide. À l'intérieur, les poussières et champignons qui prolifèrent dans la région ont repris leurs droits sur le mobilier sommaire qui ornait l'unique pièce. Une rapide inspection permet à nos héros de se donner une idée des événements qui ont ravagé les lieux. À en juger par la disposition des décombres, les Initiés se sont retranchés dans la cabane et ont tenté de tenir un siège désespéré face à des adversaires particulièrement puissants et nombreux...

Malgré l'état lamentable de l'endroit, un personnage observateur (Sens + Chercher, SR 3), peut extirper des décombres un cahier en papier véritable relativement conservé, le journal de l'expédition. Alors que nos héros commencent à l'étudier ou se décident à quitter les lieux, des bruits étranges se font entendre en provenance du cratère.

LE PIÈGE

Si l'un des personnages est assez courageux pour aller étudier le trou central du cratère, il déclenche l'attaque des formalisses, même si le groupe n'a pas encore fouillé le cabanon. Attirées par la présence des marcheurs, les shankréatures sortent en masse de leurs galeries et foncent sur le groupe. Les personnages n'ont que peu de temps pour se sortir de là et prendre leurs jambes à leur cou. De façon à faire monter la pression, le maître de jeu est invité à demander trois jets de dés à ses joueurs (Mouvement + Sprinter, pour fuir le cabanon ou Agilité + Grimper pour s'extraire du cratère, tous deux en opposition contre les formalisses). Un échec implique que le personnage se retrouve à portée des premières créatures à un moment de sa fuite et doit essuyer une attaque à l'acide. Deux échecs consécutifs indiquent que l'ID de créatures peuvent tenter de l'atteindre. Enfin, trois échecs à ces jets impliquent que le pauvre diable est rattrapé par le flot de shankréatures... Plus rien ne peut alors être fait pour le sauver.

Alors que la menace devient bien réelle et qu'une véritable mer de monstres à six pattes crachant de l'acide fond sur le groupe, le personnage le plus proche d'Obsylas peut remarquer la lueur de résignation qui brille dans son regard. Le sombre-fils, désespéré de voir ses vieux démons refaire surface à sa première sortie dans l'Obscur, vient de faire un choix. Pour lui, la marche s'arrête là. Laisant les personnages le distancer, il arrête sa course et se retourne pour faire face à la marée meurtrière. Les marcheurs les plus alertes peuvent l'entendre leur intimer l'ordre de poursuivre sans se retourner. Mais les cris d'agonie qui s'échappent de sa gorge lorsque, submergé, il cède face aux formalisses, se perdent dans l'Obscur... Le maître de jeu peut éventuellement sauver de la mort un personnage particulièrement malchanceux aux dés en plaçant le sacrifice d'Obsylas au moment précis où il va se faire rattraper, le sombre-fils ralentissant alors suffisamment la progression des monstres pour lui permettre de rejoindre les autres.

Son sacrifice n'est pas inutile, grâce à lui, nos héros parviennent à prendre suffisamment d'avance pour se perdre dans les reliefs du terrain avoisinant le cratère. À bout de



souffle, ils finissent par s'écrouler entre quelques rochers providentiels. Les formalisses semblent les avoir perdus, et seul l'écrasant silence de l'Obscur leur tient maintenant compagnie.

VENGEANCES !

MARCHE FORCÉE

Même si les joueurs se sont montrés suffisamment prévoyants pour garder l'essentiel de leur matériel de survie sur eux ou pour laisser leur moyen de transport loin du site, le retour au stallite s'annonce difficile. Le temps se gâte, le moral est au plus bas et le souvenir d'Obsylas peuple les repos fiévreux de nos héros.

Comme si cela ne suffisait pas, il est bientôt clair qu'ils se sont perdus et que les milieux qu'ils arpentent sont hors de la carte. Si les joueurs exigent le droit à un jet de dés pour

retrouver leur chemin (Sens + S'orienter, SR 5), ils parviennent à retrouver leur moyen de transport. Mais une panne survient bientôt, les obligeant à laisser l'engin derrière eux...

De jour en jour, les réserves de nourriture s'amenuisent, le gibier se fait de plus en plus rare et le froid devient bientôt insoutenable. Le maître de jeu est invité à faire durer ce passage de l'aventure le plus longtemps possible. Shankréatures vicieuses et invincibles, borbiers, terrains dangereux et maraudes sans scrupule se succèdent et finissent par se ressembler, tant ils sont nombreux.

Serait-ce la fin ? Est-on passé à côté de la seule chance de se sortir vivant de cette histoire ? C'est du moins ce que les joueurs doivent finir par se demander lorsqu'une énième meute de voutpes s'apprête à avoir raison de leurs dernières forces...

LA CAVALERIE S'EST FAIT ATTENDRE

Tout semble donc désespéré, et pour ainsi dire terminé, lorsque, au cœur de l'action, l'un des personnages se retrouve nez à nez avec une échelle de corde tombée du ciel.

Partis du stallite depuis plusieurs jours à bord d'un dirigeable de la Maison Sarkesh, Armif et les meilleurs de ses hommes ont arpenté la région de long en large pour retrouver Obsylas et les personnages. Une fois nos héros tirés d'affaire, ils sont aussitôt pris en main par le médecin de bord, un Initié Druwed aux seringues affûtées nommé Gargometh. Épuisés, blessés pour la plupart, ils sombrent rapidement dans un sommeil réparateur.

À leur réveil, quelques dizaines d'heures plus tard, ils sont aussitôt menés sur le pont principal où les attend Armif, le regard sombre. Les soins que leur a prodigués l'Alchimiste Doré ont porté leurs fruits, et les per-

sonnages ont récupéré, sur le plan de la santé, une bonne moitié de ce qu'ils viennent de perdre dans l'Obscur. Évidemment, il ne s'agit pas là d'un miracle. Il n'est pas question, par exemple, de faire repousser le membre qu'un marcheur a perdu. Mais les Initiés Druwed n'ont pas volé leur réputation et savent se rendre utiles dans un moment de crise comme celui-ci.

LA SITUATION

Armif attend des personnages un rapport détaillé de leur opération de reconnaissance. Comme il le leur explique à son tour, les formalisses ont été éradiquées du stallite à la suite du siège expéditif, mais particulièrement violent, de leur nid, situé dans les égouts. La disparition d'Obsylas l'attriste énormément. Il veut venger la mort de son frère d'âme à tout prix et compte sur l'aide de nos héros. Il est hors de question pour lui de retourner au stallite tant que la colonie n'a pas payé pour le mal qu'elle a causé.

Le dirigeable est équipé et contient assez de matériel militaire pour envisager une attaque, bien que la menace soit de taille. Les personnages étant les seuls à bord à avoir déjà arpenté le terrain, Armif les invite à l'aider à préparer l'assaut. Profondément marqué par la mort du sombre-fils, il se montre attentif à leurs commentaires et s'en remet à eux pour une bonne part de ces préparatifs. Il n'est cependant pas possible de le faire changer d'avis et de le pousser à rebrousser chemin. Si les personnages se montrent trop pressants en ce sens, il est prêt à les débarquer dans l'Obscur et à les laisser se débrouiller seuls.

« Les Initiés Sarkesh meurent, s'il le faut. Ils ne se rendent pas, et ne cèdent pas aux arguments des couards ! »

EN FINIR AVEC LA COLONIE

Si la trame de cette histoire est assez dirigiste dans l'ensemble, le final reste totalement ouvert. Les idées des personnages sont écoutées et les Initiés n'ont pas de plan précis pour venir à bout de la colonie. Les joueurs échafauderont certainement quelques stratégies farfelues pour mener à bien cette ultime mission. Mais ils n'ont pas toute latitude non plus. Armif est expérimenté et sait mettre en évidence les défauts des perspectives irréa-

listes. S'il tient à sa vengeance, il compte bien s'en sortir vivant.

Arsenal

Les Initiés à bord du dirigeable sont une dizaine. Seuls trois d'entre eux sont nécessaires à son bon fonctionnement, ce qui laisse un effectif réduit, mais intéressant tout de même, à la disposition des coordinateurs de l'opération.

Sur le plan matériel, les soutes du véhicule contiennent protections et armes en nombre plus que suffisant pour ce petit groupe. De plus, une dizaine de tonneaux pleins d'huile de rueg y a été embarquée, ainsi qu'une petite quantité d'archessence Runkas. Dans un premier temps, Armif se montre assez réticent à l'idée d'utiliser cette dernière denrée. Comme il l'explique, il ne devrait pas être en possession d'une telle quantité de ces précieux cristaux. Et, s'il les a emportés par mesure de sécurité, ce ne serait pas plus mal qu'il puisse les remettre à leur place, une fois rentré au stallite. Cependant, il n'est pas suicidaire et sait se résigner à ce sujet si les arguments qu'on lui présente tiennent la route.

Suggestions

Voici quelques pistes destinées à permettre au maître de jeu de gérer cette fin ouverte. Si les personnages n'arrivent pas à mettre en place un plan ayant un minimum de chances de suc-

cès, Armif peut les aiguiller vers l'une de ces solutions.

Il est possible d'**organiser une diversion** qui permette à une partie du groupe de s'attaquer à la colonie, tandis que la plupart des formalisses sont hors des galeries. De bons coureurs pourraient ainsi descendre au sol et s'arranger pour être pris en chasse par la nuée de shankcréatures, laissant le temps au dirigeable de pilonner le cratère avec des explosifs conçus à l'aide de l'huile de rueg. Dangereuse pour les hommes au sol, cette stratégie a le mérite de donner lieu à des scènes particulièrement épiques.

Incendier les souterrains paraît aussi envisageable. Après avoir créé quelques appels d'air en trouant la surface vitrifiée du cratère en divers endroits, il est possible d'y déverser le contenu des tonneaux et de l'allumer. C'est certainement la méthode la plus sûre, bien qu'une certaine adresse soit requise pour la mener à bien.

Enfin, **transformer le dirigeable en un gigantesque missile** et le crasher au centre du cratère est aussi envisageable. Spectaculaire, cette solution est assez radicale. Elle implique que le matériel nécessaire à un retour à pied jusqu'au stallite soit préalablement débarqué. À partir de là, il ne reste plus qu'à espérer que le personnage qui se charge des dernières manipulations à bord ait le temps de désertier les lieux avant l'impact. Dans des conditions aussi stressantes, un imprévu est si vite arrivé...



Quelle que soit la tournure que prennent les événements, le maître de jeu doit rester conscient du fait que la colonie disparaît dès lors que sa reine meurt. Massacrer toutes les formalisses n'est donc pas nécessaire pour mettre fin à la menace qu'elles représentent.

THE END ?

Le cratère est en flammes et le petit groupe retourne à présent vers le stallite. Nul doute qu'une fois sur place, ils entreront dans la légende (10 à 30 points de renommée). Les personnages s'en tirent avec nombre de traumatismes et de blessures, certains d'entre eux y ont peut-être même laissé la vie... Mais ils ont gagné un allié de confiance en la personne d'Armif et ceux qui s'en sont tirés obtiennent entre 4 et 6 points de Vécu. De plus, l'Alliance et la Maison Sarkesh ont désormais une dette envers eux. L'occasion d'accorder à ceux qui le désirent le droit d'intégrer les rangs des soldats de la Lumière? Pourquoi pas!

Cette aventure peut se conclure ainsi. Mais dans le cadre de la campagne *Corps et Âmes*, la situation des personnages n'a rien d'aussi enviable. En effet, intégrés par les formalisses à leurs grappes nourricières depuis le sacrifice d'Obsylas, ils ont tout simplement vécu cette fin héroïque au sein de l'onirosphère de la reine de cette colonie. Ainsi, dans le prochain épisode, ils vont être conduits à réaliser cet état de fait et à tenter de sauver leur peau avant qu'elle ne soit totalement digérée par l'acide des shankréatures...

CARACTÉRISTIQUES

Toutes les informations concernant les formalisses se trouvent dans la partie *Décor* de la présente gazette.

HARMANDY

Grand, maigre et totalement chauve, Harmandy a un air doux et rassurant que son large sourire ne dément jamais. Il s'habille de vêtements amples qui, bien que simples, en disent long sur sa fortune personnelle.

Il occupe une place importante au sein de l'Alliance et accomplit son devoir avec une ferveur et un sérieux irréprochables. Malheureusement, il est encore assez jeune (31 ans)

et son manque d'expérience l'amène à commettre nombre d'erreurs d'appréciation.

Caste: *Prôneur*

AGILITÉ 2 / *Esquiver* 1

FORCE 3

HARGNE 2 / *Agresser* 1, *Supporter* 2

MOUVEMENT 3

PRESTANCE 4 / *Impressionner* 1, *Influencer* 3, *Séduire* 1

RÉSISTANCE 3 / *Contrôler* 1, *Endurer* 1

SENS 3 / *Percevoir* 1

TREMPE 3 / *Motiver* 2, *Surmonter* 1

ARTS MARTIAUX 1 / *Poignard* 1

COMMUNICATION 3 / *Éloquence* 4, *Empathie* 1, *Marchandage* 1, *Représentation* 2

ÉRUDITION 4 / *Avant* 1, *Lettre* 3,

Intendance 2, *Runka* 1, *Shankréatures* 1

SURVIE 0

TECHNIQUES 1 / *Corps* 2

Armes

Poignard

Ressources

Vie: 15

Énergie: 8

Renommée: Rang 3 - Célèbre (137 points)

Statut: 3 (*Médiateur*)

Énergie mystique: 1/8 heures

Pouvoirs Runkas

Orion: *Perception Accrue* 5,

Détecter le mensonge 5,

Détection des auras 5

Sirius: *Concentration* 3,

Télépathie passive 5, *Apaiser la colère* 7

Aldebaran: *Persuasion* 4, *Volonté de fer* 4

Fomalhaut: *Obéissance* 2, *Organisation* 4

ARMIF, INITIÉ SARKESH

Fort et trapu, Armif est âgé de 42 ans. Sa longue tignasse poivre et sel ainsi que sa grosse moustache lui donnent un air grognon et renfrogné. Il est vêtu d'un uniforme de gardien du feu.

Armif est un chef avant tout. Après une dizaine d'années passées à gravir les échelons de la caste des gardiens, il a été accueilli à bras ouverts par la Maison Sarkesh. Il a baroudé

pendant de longues années pour le compte de cette dernière et fut finalement placé dans le stallite des personnages pour l'y représenter. Obsédé par la discipline, sûr de ses avis et de son expérience, mais aussi proche de ses hommes et moins ferme que par le passé, il a tout du général en fin de carrière.

Caste: *Gardien du Feu*

AGILITÉ 3 / *Camoufler* 2, *Esquiver* 3, *Sauter* 1

FORCE 4 / *Forcer* 4, *Lancer* 2, *Porter* 1

HARGNE 4 / *Agresser* 5, *Supporter* 3

MOUVEMENT 3 / *Grimper* 1, *Sprinter* 3

PRESTANCE 2 / *Impressionner* 4

RÉSISTANCE 3 / *Contrôler* 3, *Endurer* 2,

Régénérer 3

SENS 2 / *Percevoir* 2, *S'orienter* 3

TREMPE 4 / *Motiver* 2, *Résister* 2,

Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 4 / *Falchion* 4, *Balance* 4

COMMUNICATION 2 / *Éloquence* 3

ÉRUDITION 2 / *Lettre* 1, *Runka* 2,

Shankréatures 5

SURVIE 4 / *Montagnes* 3, *Premiers Soins* 3

TECHNIQUES 2

Armes

Falchion céleste: *Dommmages* +7

(*Bonus de Force compris*), *Défense* +1

Balance: *Dommmages* +5

(*Bonus de Force compris*), *Défense* +1

Grenades phéniciennes: *Dommmages* +5,

Portée 5/10/20

Ressources

Vie: 15

Énergie: 12

Renommée: Rang 2 - Réputé (80 points)

Statut: 2 (*Vicaire*)

Énergie mystique: 1/12 heures

Pouvoirs Runkas

Markab: *Purification cardiaque* 3, *Consumer la Darkness* 4

Achernard: *Force accrue* 3, *Renforcer* 2,

Affaiblir 2

Aldebaran: *Volonté de fer* 3,

Peur de la lumière 4

Formhaut: *Obéissance* 2,

Discipliner les éléments 3

OBSYLASS

Laid et squelettique, Obsylass a toujours l'air calme et détaché. Emmitoufflé dans de grands vêtements de fourrure, il paraît maladroit. Il est donc surprenant de le voir faire preuve de son agilité féline.

Silencieux, calme et posé, Obsylass semble, au premier abord, avoir reçu la formation des Adeptes de Gaïa. Une fois qu'on le connaît mieux, il est clair que les considérations aussi conceptuelles que les voies de Sombre-Terre ne l'intéressent guère. Portant derrière lui un lourd passé, il tente de se maîtriser en s'imposant une discipline stricte mais tournée vers son entourage. On peut d'ailleurs sentir l'influence d'Armif derrière certains de ses comportements.

Caste: Marcheur

AGILITÉ 4 / Camoufler 3, Esquiver 4, Sauter 2

FORCE 2 / Forcer 1, Porter 2

HARGNE 4 / Agresser 3, Supporter 1

MOUVEMENT 3 / Grimper 1, Nager 1,

Sprinter 4

PRESTANCE 2 / Impressionner 1

RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3,

Régénérer 3

SENS 3 / Percevoir 3, S'orienter 2

TREMPE 1 / Résister 2, Surmonter 1

ARTS MARTIAUX 3 / Falchion 2, Balance 2

COMMUNICATION 2 / Marchandage 1

ÉRUDITION 2 / Lettre 1, Runka 2,

Shankréatures 5

SURVIE 4 / Tous les Milieux à 2, Premiers Soins 1

TECHNIQUES 1

Armes

Falchion: Dommages +4 (Bonus de Force compris), Défense +1

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

Ressources

Vie: 15

Énergie: 9

Renommée: Rang 0 – Inconnu (0 point)

