



Retour de flammes

Un scénario pour
Dark Earth





Sommaire

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION.....	5
SITUATION DE DEPART	5
• <i>Les PJ sont déjà à Phénice.....</i>	5
• <i>Les PJ reviennent de Nâh.....</i>	5
• <i>Les PJ reviennent de la croisade.....</i>	5
CHAPITRE 2: PENURIE	5
2.1 INTRODUCTION.....	6
2.2 UN RENDEZ-VOUS MYSTERIEUX	6
2.3 LE PARADIS PERDU	6
2.4 RETABLIR DE L'ORDRE, OU LE RACKET D'UN VENDEUR AU NOIR.....	7
2.5 LE VOL.....	7
2.6 OU ON ENTRE DANS LE VIF DU SUJET.....	8
2.7 LA CAPTURE.....	9
CHAPITRE 3: DANS LES MINES DE SEL.....	9
3.1 VERS LA MINE.....	9
3.2 INTRONISATION	10
3.3 MINEURS DE SELS	10
3.3.1 <i>Les Ordonnateurs.....</i>	11
3.3.2 <i>Les voutpes hurlants.....</i>	11
3.3.3 <i>Les Régisseurs.....</i>	11
3.3.4 <i>Les Solaariens.....</i>	12
3.4 VA VOIR AILLEURS SI J'Y SUIS.....	12
3.5 ET SI ON ALLAIT VOIR AILLEURS SI ON Y EST ?.....	13
CHAPITRE 4: EVASION	13
4.1 LA CARAVANE DES DECHARNES.....	13
4.1.1 <i>La Caravane.....</i>	13
4.1.2 <i>Voyage.....</i>	14
4.2 LES CHASSEURS.....	15
CHAPITRE 5: SOMBRE MENACE.....	15
5.1 COMMENT FAIRE UNE BONNE OMELETTE	16
5.2 L'ECLOSION DE L'OEUF	17
5.3 LE RETOUR A PHENICE	17
5.4 LES ENNUIS PHENICIENS	18
CHAPITRE 6: L'I.A.....	18
6.1 OU ON APPREND QUE LES REVERES SONT TOUT A FAIT MORTELS.....	19
6.1.1 <i>A la Prévôté.....</i>	19
6.1.2 <i>Chez le Passeur.....</i>	20
6.2 UN ENTRETIEN PARTICULIER	20
6.3 ENQUETE SUR LES VOLS DE NOURRITURE.....	21
6.3.1 <i>Le Dojo.....</i>	21
6.3.2 <i>Course poursuite dans le Ghetto.....</i>	22
6.3.3 <i>Souffle de panique.....</i>	22
6.4 ENQUETE SUR LES MEURTRES DES REVERES	22
6.4.1 <i>Le puits de la Rédemption.....</i>	22
6.4.2 <i>Vers la fourmilière.....</i>	23
6.4.3 <i>Jean le Croisé.....</i>	23



6.5	LES SOUTERRAINS	24
6.6	UN POINT DE LA SITUATION	24
CHAPITRE 7: HECATOMBE		25
.1	OU LE LEVIATHAN RENAIT DE SES CENDRES	25
.1.1	<i>Le vol du Léviathan</i>	25
.1.2	<i>A la recherche du Léviathan</i>	25
.1.3	<i>Comment arrêter un Léviathan</i>	26
.2	OU ÇA DEVIENT LE BORDEL : LES MARAUDES	28
.2.1	<i>Encore des questions, toujours pas de réponses</i>	28
.2.2	<i>Le combat</i>	29
CHAPITRE 8: PALERM ET LES CHARMES DU PLATEAU DE SILICE		31
8.1	PREPARATIONS	31
8.2	EN ROUTE POUR PALERM	32
8.3	VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE.....	33
8.4	C'EST PAR OU LA SORTIE ?	34
CHAPITRE 9: LA FUITE FACE AUX TENEBRES		34
9.1	CHASSES	35
9.2	LE MONASTERE PHENICIEN DE GAÏA	35
9.3	LES CHARMES DE LA VIE TROGLODYTE	36
9.4	HORS DU TROU	36
CHAPITRE 10: STALLICIDE		38
10.1	MISE EN PLACE	38
10.2	PHENICE, HAVRE DE PAIX.....	38
10.3	DE L'AIDE POUR OTHERO.....	39
10.4	QUI A PEUR DU GRAND MECHANT SHANKR ?	40
10.5	ON L'APPELAIT BEREZINA.	42
10.5.1	<i>L'armée de Phénice</i>	42
10.5.2	<i>L'armée des ténèbres</i>	44
10.6	LE COMBAT	46
10.6.1	<i>Mise en place</i>	46
10.6.2	<i>Traîtrise</i>	47
10.6.3	<i>Catapultes</i>	47
10.6.4	<i>Attaque aérienne</i>	47
10.6.5	<i>Attaque interne</i>	47
10.6.6	<i>Ouverture des portes</i>	47
10.6.7	<i>Panique chez les révéres</i>	48
10.6.8	<i>Arrivée du seigneur de la destruction</i>	48
10.6.9	<i>Le commando</i>	49
10.6.10	<i>Et une éruption, une !</i>	49
10.6.11	<i>La totalité</i>	49
10.6.12	<i>Les sauveurs du sunrex</i>	50
10.6.13	<i>Les ténèbres repoussés de Phénice</i>	50
10.7	FIN DE LA BATAILLE	50
10.8	AU FAIT, CES VOLEURS DE NOURRITURE, C'EST QUI ?	51
CONCLUSION.....		51



Année 318 Post-Apocalypsus

Trois années se sont écoulées depuis la croisade de la ville mouvement. Depuis trois ans, le shankr rumine sa défaite.

Toutes ses tentatives pour vaincre les runkas se sont durant ces années soldées par un échec. La croisade a pu empêcher ses créatures de détruire Nople et Istan, les monastères ont devancés ses créatures en de nombreuses occasions. La guerre du Dragon s'est pareillement soldée par la victoire des forces de la Lumière. Et à chaque fois, le stallite de Phénice est intervenu. Même lorsque le Shankr n'était pour rien dans la destruction des forces de la lumière, comme à Nâh, c'est Phénice qui a résolu le problème.

Depuis la croisade, le Shankr a été percé par les Initiés, et il le sait. Mais, désormais, ses seigneurs des fléaux sont tous prêts et véritablement terrifiants... Le panthéon des 6 singularités est complet. Et aujourd'hui, le Shankr est prêt à l'attaque...

Et il compte frapper un grand coup. Détruire le stallite immortel. Sa destruction entraînerait à long terme la fin de la résistance humaine qu'il symbolisait jusqu'alors.

Malgré ces trois années, le stallite de Phénice n'a pas récupéré des nombreuses pertes humaines causées par la croisade. Le pouvoir devient de plus en plus injuste et les lois sont de plus en plus lourdes. Un grand nombre de fouineurs ne croient plus en la religion de Solaar. Quelques émeutes meurtrières ont persuadé de grands groupes de fouineurs à lutter contre les gardiens du feu, pour l'anarchie.

Mais Phénice a pu entrer dans l'ère du contact, s'est ouvert de plus en plus avec d'autres stallites, surtout Nâh. Les routes s'agrandissent de jour en jour et le moral remonte dans le stallite. Depuis quelques temps, un vent de bonheur souffle et motive les Phéniciens...

Mais depuis 3 ans, le Seigneur des Ténèbres prépare ses forces. Il a donné des ordres aux seigneurs des fléaux. Il a préparé une armée gigantesque, de plusieurs dizaines de milliers de shankrcréatures. Les Harckons se sont infiltrés, pendant ces trois années, jusqu'aux plus hautes sphères du pouvoir Phéniciens, et ils sont à même de provoquer des tensions et des troubles graves. Le Konkâl s'est considérablement agrandi. Les thèses rédemptrices Horla ont de plus en plus de succès chez les marcheurs.

Le Seigneur est donc prêt. Son armée est en marche. Elle se terre encore près de la mer d'Aral mais arrivera bientôt. Il ne manque qu'une chose: une arme, surpuissante. Capable de détruire à elle seule une armée en marche, et, surtout, de tuer le Runka phénicien. Il pense qu'il y en a qu'un seul. Il attend juste une occasion ou la force du stallite va s'éclipser pour attaquer.

Sombre-terre a déjà un pied dans la tombe...



CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

Situation de départ

- **Les PJ sont déjà à Phénice**

La Compagnie de la Nuit Horizon vient d'être fondée, et l'ancien mentor des PJ, monsieur l'Ambre, est mort.

Phénice est en train de panser les blessures de la croisade de la ville mouvement qui a eu lieu il y a trois ans. Les pertes humaines ne sont pas encore comblées, certes, mais le stallite commence à reprendre espoir et à développer ses relations avec d'autres stallites.

Récemment, les nourrisseurs ont annoncé l'existence d'une maladie qui a affecté l'ensemble des cultures du stallite. Le moral est à son plus bas niveau, la nourriture commence à se raréfier, et les vols se multiplient.

De plus, depuis quelques temps, les Veilleurs observent une recrudescence de créatures de l'Obscur aux portes de Phénice et les marcheurs viennent de moins en moins nombreux.

- **Les PJ reviennent de Nâh**

La situation est identique, sauf qu'on ne les laissera pas rentrer facilement dans le stallite. Il n'y a pas assez de nourriture pour tous. Seul leur statut d'Initié, et le fait qu'ils doivent rapporter aux maisons les résultats de leur mission, pourra leur permettre d'accéder au stallite. (problème : comment faire valoir son statut d'Initié ?)

- **Les PJ reviennent de la croisade**

La situation est la plus noire possible. Quelques jours après leur arrivée, les nourrisseurs font leur annonce.

Note : lors de l'attaque finale, la Compagnie de la Nuit Horizon devra avoir été fondée.

CHAPITRE 2 : PENURIE

DUREE: 5 jours

Il s'agit de l'introduction à la campagne.

Il faut montrer aux PJ l'ambiance du stallite immortel après cette déclaration de pénurie, et leur montrer l'un des principaux acteurs: Tremgrofar, le Horla qui veut leur perte.

Pour le Shankr et ses serviteurs, le projet Pénurie est l'occasion qui affaiblira Phénice et qui leur permettra d'attaquer.



2.1 Introduction

Les PJ rentrent au stallite immortel, après un périple dans l'Obscur ou ailleurs, et découvrent avec horreur, au bout de quelques jours, des populations qui meurent de faim dans les bas quartiers Phéniciens de la fourmilière, de la ceinture de Nux (multiplication des enfants de Nux) et de l'Assommoir principalement, mais la famine est partout....

De plus, des prôneurs illuminés annoncent de plus en plus la fin de Phénice, à cause des péchés des habitants, dans toutes les rues du stallite immortel... Le moral est au plus bas. Quelques hommes se suicident, d'autres tentent parfois des vols de nourriture qui se finissent par une main coupée, ou le plus souvent par le bannissement ou la mort. Les gardiens "vident" les prisons pour bannir ou même exécuter les prisonniers, qu'ils ne peuvent de toute façon plus nourrir. Des problèmes sont de plus en plus fréquents dans le stallite, tels que les émeutes ou des commandos de voleurs... Les prôneurs sont en train de réfléchir pour faire une annonce et sortir le stallite de ce mauvais pas. Les gardiens, aux effectifs réduits depuis la croisade, sont débordés. Les inventeurs luttent entre eux pour vendre leurs inventions. Dans la ville basse, c'est presque partout le chaos. Dans certains quartiers se livre une guérilla urbaine meurtrière pour de la nourriture. Le marché noir est en plein essor, et beaucoup cherchent des lux illégalement pour pouvoir se nourrir....

Les PJ apprennent des gens de ces quartiers qu'une étrange maladie a été contractée dans la coulée de la Fourche, ce qui rend la nourriture dangereuse à la consommation...

2.2 Un rendez-vous mystérieux

Les PJ sont contactés chez eux. Un caillou lancé de l'extérieur (ils ne pourront pas trouver le lanceur), et un papier accroché autour leur délivrent ce message: "rндz-vou dmain à 6 heur solair au prdi Prdu; detrusz ce papié" Tous les PJ reçoivent ce mot. Les lettres sont partiellement effacées car elles ont été mouillées par la pluie qui tombe abondamment en cette période de l'année. Ensemble, ils pourront comprendre la totalité du message.

Espérons que les PJ se rendent au lieu indiqué. Sur le chemin, on peut les faire tomber dans des traquenards où ils risquent de se faire racketter, voler ou tout simplement agresser. Ils risqueront un lynchage public s'ils ne sont pas fouineurs et devront déboursier tous leurs lux ou perdre leurs objets personnels s'ils veulent arriver à bon port.

Une embuscade: au milieu d'une rue, tout à coup, un homme s'approchera d'eux. Tous les badauds se retourneront brusquement vers les PJ et ceux-ci pourront découvrir que toutes ces personnes sont des hommes aux visages balafrés. Leur chef leur dira de ne pas être agressifs. Il veut que les PJ donnent tout leur équipement et leurs lux. Il s'exprime d'une voix claire qui paraît honnête et annonce que les habitants ne peuvent plus se nourrir et que les enfants commencent à mourir de faim. Il n'est pas mauvais et souhaite que son peuple vive heureux... C'est pourquoi il veut prendre la nourriture des PJ Par habitude, il sait que la menace est ce qui marche le mieux.... Il ne compte réellement voler les PJ que s'ils ne donnent pas leur argent...

Soit les PJ donnent leurs lux, auquel cas ils gagneront le quartier en relation au niveau 2 et garderont leur équipement (sauf rations de nourriture), soit ils ne veulent rien donner. Dans ce cas, ils affronteront chacun quatre hommes à la fois, puis seront soulagés de leurs effets personnels et repartiront quasi nus dans le froid de Phénice. Avant de les laisser filer, le chef du gang leur infligera un grand coup de poignard sur la poitrine afin de laisser aux PJ une nette cicatrice. Les PJ se mettent le quartier en relation au niveau -2 et seront toujours les ennemis de ce groupe de délinquants.

Ils viennent de rencontrer Lamar Sadik, un Saigneur Fouineur et ses trois gardes du corps..

2.3 Le Paradis perdu

Au Paradis Perdu les attend un homme, très grand, aux yeux gris métalliques, qui parle avec assurance. Cet homme se nomme Trémgrofar Il s'agit en réalité d'un Horla, décidé à tuer les PJ. Il se fera passer pour un Marcheur anciennement Nourrisseur. Il laissera entendre qu'il a beaucoup d'amis parmi les Célestes peuplant Phénice et qu'il a entendu parler des PJ de manière élogieuse. En gros, il se fera passer pour un homme proche du pouvoir "occulte" (Furets, Contrefeux,...) et il voudrait de l'aide. Des personnes de leur renom ne peuvent pas refuser.



Il leur demande alors de mettre à mal un vendeur du marché noir qui pratique des prix exorbitants sur les rations et qui, par là même, fait monter les prix de la nourriture. "Il faut, à tout prix une meilleure distribution et des prix plus bas quant à la nourriture dans les Bas Quartiers, sinon ce sera bientôt la Guerre Civile, mais chut, il ne faut pas que cela s'ébruite ." leur dira-t-il. A la question: "Pourquoi ne le faites-vous pas tout seul?" , Trémgrofar répondra qu'il est blessé gravement à la jambe et que son état physique ne lui permet pas actuellement de remplir lui-même cette mission. Il fera, bien sûr, semblant de boiter au moment de partir ou quand les PJ le voient marcher.

De plus, il émet des doutes sur la réalité du poison qui aurait - soit disant - abîmé les récoltes. Il se dit un grand nourrisseur expert en champignons et leur raconte l'histoire d'un stallite entièrement détruit à cause d'une maladie dans la nourriture (si les PJ réussissent un jet de communication + empathie de SR 6, ils découvriront une lueur de folie dans ses yeux (le SR passe à 5 lorsqu'il parle de morts). Si les PJ disent particulièrement l'observer quand il parle, le SR est diminué de 2...)

Le Horla leur donne rendez-vous dans vingt-quatre heures afin que les PJ lui rendent compte de leurs actions contre le vendeur.

2.4 Rétablir de l'ordre, ou le racket d'un vendeur au noir

Gageons que les PJ iront rendre visite à ce vendeur au noir. Rétablir un peu d'ordre ne devrait pas les apeurer. Pour approcher cet homme, ils devront attendre une nuit et se rendre au bar du "Cerbère Enragé". Là, après avoir consommé pour un ou deux lux d'alcool, ils réussiront à amadouer l'aubergiste qui les mènera jusqu'au vendeur qu'ils recherchent. Dans une petite grange, au fond, un homme est confortablement installé. Deux urs sont tranquillement placés dans des box tandis que le reste de la grange est décoré avec un mauvais goût évident mais puant la richesse à plein nez. Le marché noir doit rapporter beaucoup à cet homme. Un passage à l'opposé de celui utilisé par les PJ pour venir s'enfonce dans les entrailles du volcan (sens + s'orienter de SR3 : le passage mène droit vers la Nouvelle Coulée, cela pourra servir pour plus tard). Le marchand leur demande ce qu'ils veulent et propose de leur vendre des rations. Les PJ semblent avoir de l'argent (deux lux pour boire un coup, c'est pas rien). Le prix de ses rations est hors norme : quarante lux la ration, cent lux les trois rations, et mille deux cents lux ses quarante-cinq rations.

Ils peuvent :

- ✓ Essayer de lui faire un sermon: ils seront chassés après qu'il aura détaché ses urs.
- ✓ Tenter de le réduire au silence par la force. Attention aux Urs !
- ✓ Lui acheter ses rations (cinquante lux la ration)

Ensuite, les PJ peuvent essayer soit de revendre les rations (ils seront mal vus par la population si cela se sait) ou les donner dans la rue (+1 aux quartiers pour tous les groupes de dix rations, mais ils seront fichés par les nourrisseurs et les Contrefeux). Ou alors ils peuvent les donner au Horla, qui dira rapidement que la nourriture est empoisonnée. Dernière possibilité et des plus probables, ils peuvent garder la nourriture pour eux.

2.5 Le vol

Le Horla sera au rendez-vous. Il leur dit alors qu'ils lui ont l'air honnête et que cette mission lui a prouvé qu'ils étaient bien des personnes de confiance. Dans un murmure de confiance, il va leur confier une nouvelle mission et des plus importantes : voler de la nourriture à la Coulée de la Fourche. Ensuite, lui vérifiera si la qualité de la nourriture est bonne, et si, comme il dit le penser, les nourrisseurs sont des traîtres. Pour cette mission, les PJ recevront, selon sa promesse, trente lux par personne. Son plan est de faire condamner les joueurs (voir les objectifs de Trémgrofar) pour vol de nourriture dans une Coulée (délit très grave pour les Phéniciens). L'expédition va bien évidemment mal tourner, mais les PJ doivent s'en sortir (de justesse).

Les PJ vont devoir entrer dans les serres et voler quelques échantillons de ruing. Malheureusement les Coulées sont bien gardées et la tâche est ardue. Ils peuvent donc fracasser les vitres des serres (pas discret) après avoir maîtrisé les gardes,



tenter de soudoyer un nourrisseur ... Une fois à l'intérieur, ils devraient essayer de trouver différents types de nourriture: champignons, rüeg, fleurs et plantes diverses.

Bien sûr, ils devront se fondre dans la masse des nourrisseurs de la Coulée et s'ils n'ont pas pensé à au moins se déguiser (vêtements type de préservés), ils seront limités au niveau du temps car tous les hommes qu'ils croiseront les suspecteront et risqueront d'alerter les gardes . Si les PJ traînent trop, une brigade de dix Gardiens du Feu essayera de les arrêter. Attention se faire arrêter posera quelques problèmes avec les autorités et même avec les Initiés.

Ils verront, en entrant dans une salle isolée, un homme en train de trancher la langue d'un vieux nourrisseur. Les PJ ne pourront pas faire grand chose pour éviter son geste, mais devront le tuer (il les agresse dès qu'il remarque leur présence). Heureusement lui aussi n'a aucun intérêt à donner l'alarme.

En partant, un groupe de sept Konkallites aux ordres d'un certain Bolakna, bras-droit du chef Phénicien du Konkall, les agresseront. Leur attaque est trop organisée pour qu'elle soit spontanée pourront se dire les PJ

Faites jouer cette scène de combat sur les serres, qui se fissureront puis pourront se briser, séparant des combattants dans la nuit, faisant chuter de plusieurs mètres (trois à cinq) les joueurs imprudents (qui ratent un test de Sens + observer de SR 3 pour voir les fissures). Bolakna ne se battra pas, il se contentera d'agir discrètement en tirant à l'arbalète (et de loin) sur les PJ . Ceux-ci ne pourront rien lui faire et il semblera fuir avant la fin du combat.

Une fois leurs adversaires éliminés ou mis en fuite, les PJ devront déguerpir s'ils ne veulent pas que les Gardiens du Feu mettent la main sur eux. Bolakna, caché non loin de là, reviendra, déblayera les corps et fera disparaître les traces des Konkallites. Il mettra aussi de fausses traces : vêtements déchirés ressemblant à ceux des PJ (le Konkall a eu le temps de les épier) et placera des cadavres de nourrisseurs (préalablement tués avec les armes utilisées classiquement par les PJ) afin d'accuser les PJ. Avec un peu de chance et l'aide d'une dénonciation anonyme, les PJ vont se retrouver dans la panade. S'ils en ont le temps

Le Horla les attend à l'auberge ou dans un autre lieu mal famé. Il dit qu'il est content d'eux, et qu'ils peuvent partir. S'ils se plaignent de ne pas recevoir leur récompense, il leur dit qu'ils recevront les lux dès demain. Il ne peut porter tant d'argent sur lui. Il leur remet une dizaine de lux par personne pour les calmer s'ils se montrent vraiment réticents. Il leur dira aussi qu'il semble désormais dangereux pour eux de se montrer, et qu'ils feraient bien de se taire s'ils tiennent à la vie à Phénice (à cause du bannissement probable si leur vol se sait).

Le lendemain matin, leurs supérieurs Initiés les manderont pour les mettre sur une mission particulière : il s'agit de retrouver des voleurs de nourriture en collaboration avec une meute de Gardien du Feu.

2.6 Où on entre dans le vif du sujet

Rapidement, l'enquête va être engagée par les Gardiens du Feu, sur des Konkallites qui tenterait de saboter le peu de serres valides qui reste. Cette enquête est confiée aux PJ, mandés par le bellatore Vérité en personne, grâce à leur prestige d'anciens commandores de la croisade, et ils découvrent vite que les Konkallites en question, c'est eux !

Si les PJ ne connaissent pas le Bellatore Vérité (ou son équivalent), ce sont les Initiés qui chargent les PJ de l'enquête. Les Initiés obtiendront pour les PJ un ordre de mission officiel obligeant les Gardiens du Feu à coopérer avec eux. Cet ordre de mission leur permet aussi de visiter le lieu des crimes.

On leur donnera ensuite une carte du lieu où cela s'est produit (là où ils ont volé la nourriture), puis on leur dira que des végétaux et du rüeg ont été subtilisés. Les voleurs ont tué plusieurs hommes, des nourrisseurs et un gardien. Cela a eu lieu il y a x jours (quand les PJ ont commis le vol)

Deux possibilités :



- Ils avouent tout (mais ils ne sont normalement pas au courant de la réelle identité du Horla qui est introuvable,) et sont alors sauvés par les Maisons, qui n'ont pas envie de perdre leur première Phalange de Lumière. Ils sont alors chargés de retrouver le Horla.

- Ils inventent une jolie histoire pour se couvrir, tout en tentant de retrouver leur commanditaire. Ils n'y parviendront pas.

Dans tous les cas, ils se retrouvent à chercher Trémgrofar. Sauf que c'est lui qui va les trouver, et les faire prisonnier. Son plan se déroule à merveille. Les PJ sont dans la panade et c'est le moment de les envoyer souffrir le reste de leur existence dans les mines de sel.

2.7 La capture

En effet, alors que les PJ enquêtent dans des bars douteux ou des cabarets répugnants afin de retrouver Trémgrofar, celui-ci a préparé son forfait.

Une fois les joueurs sortis d'une fumerie dans la ceinture de Nux (ou de tout autre lieu mal fréquenté), ils se retrouvent encerclés par une dizaine d'hommes, tous équipés d'armures lourdes, de puissantes arbalètes et de fusils à rug. Au milieu, on voit un homme gigantesque, et d'une allure dégageant une puissance phénoménale... C'est Nahri, le chef du Konkall de Phénice lui-même qui est venu les arrêter. A sa droite se trouve Bolakna avec une mitraille. Ses yeux brillent de haine. A gauche de Nahri et légèrement en retrait, Trémgrofar qui parlera à Nahri, dans le creux de l'oreille. Nahri dira à un homme de désarmer les PJ puis de les attacher solidement. Si les PJ résistent, ils subissent les tirs des dix konkalites. Gageons qu'ils auront du mal à survivre... Ils devraient logiquement être intimidés par la force de feu du Konkall et se laisser faire...

Ils sont rapidement emmenés dans un lieu sombre, les yeux bandés...

CHAPITRE 3 : DANS LES MINES DE SEL

DUREE: 1 mois

Les joueurs vont être écartés du stallite immortel, le temps que les préparatifs du seigneur se fassent. Sur l'initiative des harckons, un maximum d'Initiés seront assassinés.

Cette période correspond au temps que met l'armée de l'ombre pour se déplacer de la Mer d'Aral jusqu'aux abords du plateau de silice...

3.1 Vers la mine

Les joueurs, enchaînés, débarrassés de toutes leurs armes, armures et autres gadgets en tout genre, sont donc emprisonnés dans la bastide Konkallite. On leur fait une plaie au niveau du bras droit et le Konkall y ajoute du sel, pour le plaisir de les voir se tordre de douleur... Leurs plaies seront régulièrement réouvertes au poignard, pour les élargir et montrer aux PJ qu'ils ne sont pas en vacances... Puis on leur mettra quelques gouttelettes d'acide dans les yeux (ils perdront deux en Sens le premier jour, puis un ensuite jusqu'à obtenir 10 R avec un test de résistance + régénérer, en ajoutant les réussites au rythme d'un test par jour (à priori, ils seront bons pour les mines).

La nuit tombée, plusieurs hommes arrivent, avec à la main des massues qui n'engagent à rien de bon. Et, effectivement, pour les joueurs, quelques secondes plus tard, c'est le noir le plus total.



Leurs yeux s'ouvrent. Puis se referment immédiatement, agressés par la poussière. Au bout d'un bon quart d'heure, ils peuvent enfin « voir » où ils sont : dans l'Obscur, et plus précisément dans un enclos, en compagnie d'une trentaine de personnes, qui ont l'air dans un aussi mauvais état qu'eux. Tous, hommes comme femmes, sont nus, exposés au vent glacial, aux poussières, et aux rats qui rôdent dans l'enclos.

Un jour passe. Aucune nourriture ne leur est apportée. Seuls les rats peuvent servir de maigre repas, éventuellement. Dans la soirée, la porte de l'enclos s'ouvre, et un homme rentre, armé d'un fouet. Il détache une femme, l'emporte. Quelques heures plus tard, elle reviendra, manifestement violée. Puis, un par un, tous les occupants de l'enclos subissent le même sort (même les hommes, il n'y a pas de raison). Lorsque le dernier est ramené, tous sont enchaînés ensemble à nouveau, puis on les fait sortir de l'enclos pour les attacher à deux par chariots (un en avant, et un en arrière). Ils sont régulièrement fouettés et les plus faibles (ceux qui tombent et ne peuvent se relever) sont découpés en morceaux sur place, à même le sol, et on nourrit les autres personnes de leur chair alors qu'ils vivent encore, jusqu'à ce qu'ils perdent trop de sang ou que leur cœur soit arraché et mangé devant tous les yeux par un Konkalite, visiblement honoré... Ce sera le cas d'une personne... et puis, faites faire chaque tranche de deux heures un test de Résistance + endurer de SR 2. Si le PJ échoue, il tombe. Il a alors deux tentatives pour un test de Force + forcer de SR 1 pour se relever. S'il échoue, il est dévoré sur place devant ses yeux...

S'ils tentent quelque chose, ils ne doivent pas oublier qu'ils sont entravés et nus, alors que leur adversaire est libre et armé... Une fois qu'il sont attachés aux chariots, un des Konkalites va prendre une pince et une torche. Il va passer vers chacun des prisonniers, et leur arracher lentement le cristal. Très lentement, en prenant bien garde à le tourner de temps en temps pour élargir la blessure. Puis, une fois le cristal sorti, il brûlera le bras de Phéniciéens avec sa torche. Cela aura pour effet de cautériser la plaie, mais également de marquer les personnes comme esclaves du Konkal.

Puis la marche infernale va commencer. Toujours nus, les prisonniers seront traînés à travers l'Obscur. Le soir, on leur accorde un repas frugal. Sur les trente-cinq prisonniers, seuls seize survivront au delà du deuxième jour (et parmi eux, il faut l'espérer, les PJ), les autres étant jetés en pâture aux deux voutpes qui accompagnent les Konkalites. Chaque soir, les viols continuent. Un MJ particulièrement sadique pourra même faire intervenir les voutpes dans l'opération... Ceux qui auront survécu deux jours (une dizaine d'hommes, et les PJ espérons) verront leur vie s'améliorer quelque peu. Ils ont passé la période probatoire. On leur donnera des vêtements, et un masque. Guère plus que des chiffons, mais cela devrait les protéger un minimum.

Une semaine plus tard, les mines se dressent devant eux. Les joueurs doivent être à présent complètement démoralisés. Le groupe des prisonniers est réduit à moins de dix membres. A leur arrivée, Erlaik, le contremaître, les accueille plutôt froidement. Il n'a besoin que de six personnes, et ils sont près de dix. Les autres ne seraient que des bouches supplémentaires à nourrir.

3.2 Intronisation

Il va donc falloir abandonner quelques personnes. Ca tombe bien, un combat de voutpes était prévu pour distraire les prisonniers ce soir-là. On va donc remplacer dans la fosse les voutpes par les prisonniers... et six armes. Deux ou trois ne doivent pas ressortir. (Note : si vous avez plus de six joueurs, adaptez les chiffres).

Alors que le dernier des quelques malheureux tombe, les voutpes entrent dans l'arène. Au PJ de réussir à sortir... par là où les voutpes sont entrées. La partie s'annonce passionnante. Autour, les paris et les encouragements fusent, de la part de gens plus décharnés et plus malheureux qu'eux. Les voutpes ne se montreront pas très féroces envers les vivants, à moins que ceux-ci ne les attaquent. Par contre, elles se feront une joie de « recycler » les deux morts. A la sortie, les joueurs sont attendus par des Konkalites, qui les pousseront ensuite dans les rangs des autres esclaves.

3.3 Mineurs de sels

Les PJ apprendront la dure vie de mineurs : au travail douze heures par jour, peu nourris, sans cesse en train de piocher et de pelleter pour ramasser le sel. De plus, ils auront droit au traditionnel racket que les plus forts des prisonniers ont mis en place. La règle est simple : soit ils donnent la moitié de leur nourriture, soit ils sont victimes d'un « accident ». Un de leurs compagnons



d'infortune va d'ailleurs refuser de payer ce racket. Il sera retrouvé le surlendemain. Une rapide observation montre qu'on lui aurait enlevé la peau avant de le rouler dans le sel...

Si les joueurs refusent eux aussi de payer, la mort de leur compagnon leur sera présentée comme un «avertissement». S'il continuent de refuser après cet épisode, deux possibilités :

- Les PJ restent ensemble : ils auront alors à affronter un petit groupe de racketteurs, à un contre deux. S'ils gagnent, on leur fera une proposition d'embauche.

- Ils se séparent (les fous...) : chacun d'entre eux se trouvera face à cinq racketteurs... la fuite est alors la solution la plus probable. Il y a fort à parier qu'ils essaieront de se rassembler, ce qui devrait donner lieu à plusieurs courses poursuite dans les mines. (Note : prenez vos joueurs à part pour cette phase... le rassemblement n'en sera que plus difficile.). Retour ensuite à la première situation.

Note : il est peu probable que les joueurs fassent appel à leurs pouvoirs d'Initiés (trop visible...) Si cela est le cas, passez directement à la partie « Va voir ailleurs si j'y suis »

On propose donc aux joueurs de se joindre à la caste dominante des prisonniers (ils se présentent comme « les ordonnateurs »). On ne saurait trop leur conseiller d'accepter, même si cela n'est pas obligatoire. Mais, dans ce cas, ils deviendront des parias parmi les prisonniers.

S'ils refusent, bizarrement, la nourriture ne leur parviendra même plus, et leurs paillasses auront mystérieusement disparu...

S'ils acceptent, en revanche, leurs sort s'amélioreront grandement... Ils devront toujours donner la moitié de leur nourriture en paiement, mais recevront l'équivalent d'un repas complet en plus chaque jour, soit un gain net de ½ repas...

Ils entreront alors dans le jeu des luttes de bandes. Eux appartiennent aux «Ordonnateurs», mais quatre organisations se partagent ainsi les mineurs, qui sont tout de même plus de mille.

On y trouve les «Voulpes Hurlants», les «Régisseurs», et enfin les «Solaariens». De tous, les Solaariens sont les plus appréciés, ou les plus haïs, selon que l'on soit un membre ou une victime...

1. Les Ordonnateurs

Une structure hiérarchique stricte régent cette bande. A sa tête, le grand ordonnateur a droit de vie ou de mort sur tous les autres membres. Leur politique est simple : ils prennent la moitié de la nourriture que chacun reçoit, puis la redistribuent à leurs membres, en fonction de leur rang. Ils sont environ quatre-vingt-dix, et gouvernent cent quatre-vingts personnes.

2. Les vourpes hurlants

Ce sont eux qui ont le plus de liens avec les Konkalites, qui leur permettent d'entretenir des vourpes.

Cette bande, riche d'une petite trentaine de personnes, possède en effet six vourpes, dont elle se sert pour faire régner l'ordre. Elle est dirigée par un conseil de six hommes, chacun étant le maître d'un vourpe. Ils ne s'attaquent pas trop aux bandes rivales, mais des individus seuls et sans défense pourraient bien être rackets de la totalité de leur nourriture... Aux joueurs de bien réfléchir s'ils ont voulu refuser de rejoindre les Ordonnateurs... Ils ne prennent qu'un quart de la nourriture de leurs «sujets», dont la moitié va aux vourpes. Ils gouvernent environ cent trente personnes.

3.3.1 Les Régisseurs

C'est une bande analogue aux Ordonnateurs, si ce n'est qu'ils sont, et de loin, les plus violents. On raconte que la dernière personne qui a refusé leur racket a mis plus d'une semaine à mourir, et que ses cris ont été entendus dans toutes les mines pendant le mois qui a suivi. Les sujets qui présentent une certaine beauté y sont systématiquement violés, et ce de manière



répétée jusqu'à ce qu'ils lassent. Leur politique est identique à celle des Ordonnateurs. Ils sont environ soixante-dix, et gouvernent à cent soixante personnes.

3.3.2 Les Solaariens

La plus grande des quatre. Elle a été fondée par une femme qu'on dit touchée par le soleil, Ilout de Santer. C'est en fait une radieuse, enlevée pour être étudiée, et qui a été envoyée ici après qu'il soit devenu manifeste qu'elle aurait préféré se suicider plutôt que de se laisser approcher par des créatures de la nuit. Au moins, ici, la présence des autres humains à aider la force à se maintenir en vie. Cette organisation n'a pas de sujet. Elle ne connaît que des membres, et des ennemis, ceux qui dépendent des autres organisations. Leur fonctionnement est assez particulier : tous les membres mettent leur nourriture en commun, puis elle est redistribuée équitablement, avec le surplus. D'où provient le surplus ? Des bandes adverses, que les Solaariens pillent sans cesse. Le groupe est fort de plus de cinq cents personnes.

3.4 Va voir ailleurs si j'y suis

En tant que membre des Ordonnateurs, les PJ auront à garder les réserves de nourriture des raids des Solaariens. Ces raids se produisent assez régulièrement, et les joueurs seront amenés à en repousser un, à un moment de leur « carrière ».

Lors de ce raid, mené par un des lieutenants des Solaariens, les joueurs se trouveront face à une dizaine de personnes. Elles leur demanderont de déposer les armes, et de leur donner toute la nourriture, puis les attaqueront, sans autre forme de procès (Si les PJ ont posé les armes, ils seront attaqués quand même...)

Il y a fort à parier que les joueurs se défendront, et qu'un ou deux morts seront à déplorer dans le camp solaarien. Notamment le lieutenant, qui semble pris d'un rage meurtrière, et ne rompra pas le contact, même après avoir été blessé. (Il est contaminé au niveau 2, et en proie à une pulsion)

Peu après cet épisode, alors que les joueurs sont au repos, ils sentiront un filet s'abattre sur eux (Note : les Solaariens ne sont pas stupides, ils essaieront de les prendre un par un, si possible). Puis ils seront traînés devant Ilout. Celle-ci leur demandera les raisons de la mort de son lieutenant. L'interrogatoire va être étrange. On ne leur fera aucun mal, mais au bout d'un moment, on les laissera seuls avec Ilout, séparés d'elle par un grillage (très) solide.

Alors, celle-ci se mettra à luire, sous l'utilisation d'un pouvoir Runka. Cela devrait, espérons-le, faire une certaine impression aux joueurs, qui sentiront de toute manière l'envie irrépressible de dire toute la vérité à l'étrange dame.

Une fois qu'elle aura appris qu'ils sont Initiés, l'attitude d'Ilout changera du tout au tout. L'interrogatoire deviendra alors une discussion amicale, où la radieuse leur parlera de ses projets de rébellion. Elle a en effet commencé à entreposer, dans le plus grand secret, des armes et armures dans un coin de son secteur, et projette de soulever les prisonniers pour les conduire vers la liberté. Il y a cependant plusieurs obstacles.

Les autres bandes ne sont pas encore dans le coup. Il va falloir les prévenir, et les gagner à cette cause

Les Konkalites possèdent quelques cerbères de combat, contaminés, qui présentent un danger plus qu'impressionnant. Leur résistance et leur force leur permet de tenir en respect une dizaine d'hommes simultanément (Il ne faut pas oublier que les prisonniers sont faibles et peu entraînés au combat). Il faut donc des guerriers aguerris pour s'en débarrasser.

Les mines se trouvent à une grande distance du refuge le plus proche, et il faudra nourrir les hommes pendant ce temps. C'est pour ça que les Solaariens entreposent de la nourriture, mais il faudra un moyen de la transporter. Dans l'éventualité d'un retour à Phénice : aucun des prisonnier n'a gardé son cristal...

Laissez les PJ résoudre ces différents points, avec l'appui d'Ilout et de son état major.

Aux PJ de se débrouiller, d'envoyer des commandos pour tuer à eux tous un ou plusieurs voutpes pendant quelques nuits, de voler de la nourriture aux autres bandes (principalement les Régisseurs et les Voutpes hurlants, Ilout proposera de s'allier aux



Ordonnateurs, qui sont assez proches de leurs idées), d'économiser la nourriture sans pour autant massacrer les prisonniers. Une bonne partie de plaisir en prévision...

3.5 Et si on allait voir ailleurs si on y est ?

Au bout d'un moment, les problèmes seront (il faut l'espérer) résolus, et la libération aura lieu. Si l'attaque est bien coordonnée, les Konkalites seront rapidement débordés par la masse des prisonniers (qui sont près de quinze contre un). Les PJ auront cependant à se défaire des cerbères. Ilout, ainsi que quelques hommes soigneusement choisis, les aideront. Mais, gros problème, une partie des prisonniers se révolte contre Ilout et les PJ, menés par les chefs des Voulpes hurlants, favorisés par le Konkal et devenus de leurs membres, chargés de semer le chaos chez les prisonniers... Ils comptaient, dans quelques mois, que tous leurs sujets deviennent des Konkalites et leur permettre de partir (évidemment, ces Konkalites-là ne seraient que de la chair à canon, ou des personnes que l'on sacrifierait pour sauver un autre konkalite) et ainsi avoir une recrudescence de soldats chez eux... A cause de cela, une centaine d'hommes va agresser l'armée des PJ et d'Ilout de Santer, causant des pertes énormes, de l'intérieur...

Pour les pertes subies, comptez mille hommes de base, - cent (traîtres des Voulpes hurlants), - 30D6 (combat contre les Konkalites), - huit pour chacun des dix voupes konkalites survivants...
Il restera ainsi entre 870 et 640 hommes vivants...

Ensuite, la fuite commencera. La caravane (car c'en est une) va s'enfoncer dans l'Obscur. Dès le premier jour, les rations seront réduites afin de pouvoir tenir le plus longtemps possible. Il y aura bien sûr encore des querelles de clans, quelque peu atténuées par le fait d'avoir retrouvé la liberté. Puis, au fur et à mesure de la progression, alors que les hommes commenceront à mourir d'épuisement ou de malnutrition, les rancœurs se feront plus fortes, et les tensions apparaîtront au grand jour.

CHAPITRE 4 : EVASION

DUREE: 1 semaine

Cette partie va faire gérer aux PJ un voyage dans l'Obscur comme ils n'en ont jamais fait : avoir à s'occuper de près d'un millier de loques humaines, sans équipement ni nourriture. Pendant ce temps, l'armée de l'ombre se cache à quelques centaines de kilomètres de Phénice, attendant que "l'arme" soit prête.

4.1 La Caravane des décharnés

Les PJ viennent d'organiser leur évasion de la mine. Ils se retrouvent maîtres d'un demi millier d'anciens esclaves dans un état plutôt piteux.

Soit ils ont réussi à mettre hors d'état de nuire les Konkalites et dans ce cas ils ne seront pas poursuivis, soit les Konkalites sont parvenus à se replier et à se regrouper dans les alentours de la mine, et ils organiseront alors une poursuite selon les moyens du bord. En gros, ils harceleront le groupe d'anciens esclaves afin de ralentir la caravane en attendant les renforts qu'un messager est parti chercher dès la libération de la mine.

4.1.1 La Caravane

Il va falloir choisir:



- *Un Maître Caravanier* : le chef de la Caravane. Il prend les choix de la direction suivie et se doit de veiller au respect des règles des Marcheurs. C'est un boulot exténuant car les conditions ne sont pas favorables. Il devra faire front à tous ceux qui pensent qu'il est incompetent. Il n'a pas droit à la moindre erreur.
- *Un intendant*. A lui de gérer la distribution de la nourriture. Il doit aussi organiser les chasses. Il s'occupe également de la maintenance des équipements (trois chariots, distillateurs, ...). Trois anciens nourrisseurs, rescapés des mines, se placent sous ses ordres pour la distribution de nourriture. De plus, une dizaine de chasseurs sont sous ses ordres.
- *Un Chef de la Garde*. Ce sera le responsable de la sécurité. A lui de prévoir les mouvements de rébellion, dissiper les manifestations contestataires, éviter les vols de ration, protéger la caravane. Il ne va pas s'ennuyer. A sa disposition, il a une centaine d'hommes mais tous ne sont pas très obéissants.
- *Un Maître Soigneur*. L'état des esclaves est si déplorable que les anciens soigneurs devront reprendre leur boulot. Le Maître Soigneur est responsable de la trousse médicale du groupe (c'est-à-dire de pas grand chose) mais c'est aussi à lui de choisir si on garde ou abandonne dans l'Obscur les hommes trop malades[...]. Pour l'aider, il y a Ilout et cinq autres soigneurs.

Gageons que les PJ prendront ces postes clefs et qu'ils guideront la caravane des anciens esclaves jusqu'à bon port.

Les PJ peuvent récupérer, avant de partir en direction de Phénice, le matériel abandonné par les Konkallites dans la mine. Pelles, pioches, barres à mines, quelques rations (pas assez), des vêtements et un peu de matériel de marche (voyons s'ils s'en servent ou s'ils le donnent aux plus faibles des esclaves). Les Konkallites ont laissé aussi trois chariots tirés par des Yaks. Ils seront aptes à porter la nourriture et les esclaves les plus faibles.

Il y a assez de rations pour dix jours de voyages, il faudra donc économiser la nourriture comme le voyage dure plus d'un mois. De plus, il sera nécessaire d'envoyer chasser des hommes mais cela ralentira la caravane. Dès le départ, les PJ se rendent compte qu'ils n'auront pas assez de nourriture. A eux de garder l'information secrète pour éviter la panique. En effet si la population de la caravane apprend qu'elle ne pourra avoir à manger jusqu'à l'arrivée, on peut être certain que les rancœurs vont réapparaître rapidement. Les groupes vont se réorganiser pour survivre, les esclaves les plus faibles disparaîtront pour laisser place à des festins anthropophages. Ce ne sera pas la joie et le Chef de la Garde ainsi que l'intendant auront bien du boulot pour calmer les esprits et maintenir un semblant d'ordre et d'humanité dans la caravane.

4.1.2 Le voyage

Et les voilà partis pour traverser l'Obscur jusqu'à Phénice. Le trajet devrait durer trois bonnes semaines.

On peut imaginer quelques scènes:

- Tentative (avortée?) de corruption de l'intendant.
- Empêcher un vol de nourritures dans les chariots.
- Protéger des femmes rackettées.
- Mutinerie.
- Organisation de chasse au Razorbak.

Le voyage dure 10 - nombre de réussites d'un test de sens + s'orienter du maître caravanier, + le jour de la tempête...

Pendant le voyage une tempête de poussière va déferler sur les pauvres prisonniers, causant des ravages énormes

Au nombre de survivants précédents, on enlève ce nombre définit comme suit:

10D6 par jour et 25D6 pour le jour de la tempête

à cela, on ajoute ou on retranche au nombre de dés lancés à chaque jours:

1 dé si l'intendant réussit un test d'érudition + intendance de SR 3



1 dé ou - 2 dés ou -3 dés si une chasse à eu lieu avec succès (si grosse chasse: - 3 dés le 1er jour,- 2 le 2ème, -1 le 3ème, ...)

+ 2 dés en cas de mutinerie mal arrêtée

+ 1 à + 3 dés pour des maladies contagieuses qui sont mal soignée (si le médecin rate plusieurs fois d'affilé un test de Technique + corps de SR 4 pour détecter des maladies, il y aura des épidémies)

..... bien d'autres bonus ou malus donnés en fonction de se que font les PJ, de leurs précautions, ...

Il devrait donc rester environ 450 hommes pour des résultats normaux et des précautions honnêtes.

4.2 Les Chasseurs

Une semaine passe. Durant la journée, une animation importante se fait sentir en tête de la caravane. Quelques hommes chargés de la protection de la caravane ont arrêté un maraudeur qui espionnait la caravane. Celui-ci est présenté aux PJ pieds et poings liés et semble très coopératif. Surtout après deux ou trois coups dans le ventre.

Les PJ apprennent alors que le maraudeur, du nom d'Alonzo, fait parti d'un groupe de pseudo-adaptés qui parcourt cette zone de la Roke. Ils chassent les animaux de l'obscur pour pouvoir se nourrir. Ils ont ainsi délimité un territoire de chasse assez vaste qu'ils protègent. Mais depuis quelques temps un groupe "d'étrangers" s'est installé sur leur territoire. Alonzo espionnait la caravane pour savoir si elle ne rejoignait pas les envahisseurs.

Il a vu l'état de mal nutrition de la population de la caravane et propose aux PJ de fournir un peu de nourriture en échange de leur aide. Il glisse furtivement que le groupe qui vient de s'installer sur leur territoire comporte certaines de ces créatures abominables touchées par l'Obscur et qui rôdent avec pour seul but de détruire les hommes:

"Sauf que maintenant, elles sont unis et accompagnées d'hommes, les créatures!" conclura-t-il, l'air apeuré.

La proposition d'Alonzo, qui leur propose de la nourriture, ne peut être refusée et les PJ seront guidés, suivis par la caravane, jusqu'au camp des chasseurs. C'est un camp de fortune comptant une cinquantaine de chasseurs, une vingtaine de femmes et autant d'enfants. Quelques tentes rapiécées sont installées dans le fond d'une combe abritée du vent et cinq sentinelles vigilantes gardent les alentours. De nombreuses peaux de bêtes séchent sous le vent sec de l'obscur et diffusent une odeur particulière dans tout le camp.

Dès leur arrivée, les PJ sont accueillis par le chef des chasseurs, Bertoldo. Il leur demande de les aider à bouter hors de leur territoire la horde qui s'est appropriée une partie de leurs terres. En échange, il proposera de leur donner de la viande de trois yaks et de récupérer toute la nourriture qu'ils pourront trouver chez les envahisseurs.

Remarque: les chasseurs possèdent un soigneur capable de soulager les maux de nombre d'anciens esclaves. Aidé d'Ilout, il pourra soigner les hommes de la caravane qui pourront aider plus efficacement à combattre les Shankcréatures.

CHAPITRE 5 : SOMBRE MENACE

DUREE: 1 mois



Trois semaines plus tôt, quelques part entre Istan et Phénice, la tribu d'Alika le Preste campait aux bords du Fleuve des Ames Perdues, lorsque l'œuf arriva.

Un guetteur de la tribu tenait son quart lorsqu'il entendit un bruit mat à quelques pas de lui. Un objet venait de tomber au sol. La vigie crut à une attaque et sonna l'alerte. Deux minutes plus tard, les guerriers éclairés de leurs luxances entouraient l'objet. Au loin, ils entendirent le battement des ailes d'un oiseau qu'ils imaginèrent gigantesque au vu de la taille de l'œuf gisant devant eux.

Parmi cette tribu d'adaptés, un Sombre-Fils avait pris la place de l'ancien Chaman. Il était devenu le conseiller le plus écouté du Chef Alika qui respectait la parole de l'enfant de l'Obscur.

Le chaman au contact de l'œuf eût un songe. La tribu d'Alika était désormais la gardienne de l'Œuf qui, tel un talisman, protégerait la tribu.

Les jours suivant, les sentinelles s'aperçurent que de nombreux Esprits Vivants des Ténèbres entouraient le campement mais, grâce à l'œuf et au pouvoir du Chaman, ils ne pouvaient attaquer. Les Esprits seraient leurs protecteurs.

Suivant leur Chaman, lui-même guidé par le Noir Nuage, la tribu parcourut un long chemin avant d'arriver à cette grotte qui telle - l'utérus de la Terre devait accueillir l'œuf. La tribu s'installa. Les Esprits des Ténèbres aussi.

Il faut encore que la créature achève sa mutation avant de devenir une arme absolue...

Le Shankr venait d'envoyer une arme redoutable contre Phénice. Discrètement et en finesse, il avait placé ses pions. Bientôt, le Stallite Immortel serait à genoux. La roke avait déjà un pied dans la tombe...

5.1 Comment faire une bonne omelette

Quelques heures après leur arrivée au campement des chasseurs, les PJ sont guidés vers la zone où sont installés les envahisseurs: la tribu d'Alika.

De loin, ils voient quelques feux de ruego qui délimitent une zone illuminée: une colline et une grotte s'ouvrant en son sein. La grotte est en train d'être fortifiée grâce à des pierres taillées et assemblées avec soin. Ce ne peut être le travail que de véritables bâtisseurs. S'ils envoient des espions, les PJ se rendront compte qu'il n'y a, à l'extérieur, que des hommes, mais ils pourront sentir le Shankr (grâce à leur pouvoir d'Initié) dans la zone.

Les PJ tenteront certainement une action de force visant à déloger les occupants de la grotte. Alika - dès le début de l'attaque - essaiera de parlementer. De toute façon, ils ont une position stratégique presque imprenable et ils ont les moyens d'attendre, protégés dans la grotte et avec quelques nourritures. Son chaman lui a dit aussi que l'Obscur les aiderait. De plus, les réserves de nourritures du groupe des PJ ne permettent pas de tenir un siège. Les PJ doivent agir maintenant.

Si les PJ attaquent, ils perdront 15D6 hommes et l'assaut sera repoussé, au prix de nombreux morts de la tribu...

Le chef de la tribu déclare qu'il veut connaître les raisons de l'attaque et il accueillera dans la grotte (ou à l'entrée) une délégation. Alika expliquera qui ils sont mais le Sombre-Fils, à ses côtés, lui déclarera que les PJ sont des traîtres et qu'ils veulent le malheur de la tribu. Alika leur demandera alors de les suivre pour leur montrer l'œuf et il les fera entourer de guerriers dès leur entrée dans la grotte. Alika n'a pas l'intention de les tuer mais il veut leur montrer que l'œuf n'est pas un danger pour les chasseurs.

Voilà les PJ dans le ventre du mal et ils ressentent tout de suite un malaise. L'alliage Céleste dans leur sang commence à les faire souffrir. Au fond de la grotte, il découvre l'Œuf, une belle boule noire, entouré d'un autel et de peaux de bêtes. Quelques gamins jouent autour. L'œuf est saturé d'Archessence Sombre. Les PJ ne peuvent que vouloir le détruire.



5.2 L'éclosion de l'Oeuf

Mais, peut être a-t-elle senti la présence de l'Alliage Céleste. La créature décide de se réveiller. Malheureusement pour elle, c'est encore bien tôt et elle ne pourra sortir que sous la forme d'une larve. Il lui faudra encore muter pour prendre sa forme terminale.

L'œuf se fend. Aux PJ de motiver les guerriers pour les aider, tandis que le Chaman se met à hurler la bienvenue à leur Dieu. Il va falloir convaincre Alika que la créature qui sort de l'œuf est maléfique sinon ...

... la créature ne fera qu'une bouchée des gamins autour et du Chaman puis commencera à ramper vers la sortie et donc vers les PJ La bête ressemble à un immense vers de terre sauf que te petite tentacules munies de petites bouches rougeâtres pendent un peu partout de son corps filiforme. Le vers est énorme, vif et puissant. Les PJ n'ont aucune chance dans un combat au corps à corps.

Potentiel de combat =	12
<u>Résistance</u> =	8 + peau écailleuse protection d'indice 3
<u>Armes</u> =	morsure dégâts + 6 jet d'acide dégâts + 2 pas de test de résistance Drain , régénération, désintégration Cœur sombre 4 Entropie sombre 10

La peur emplit vite tous les cœurs tandis que la créature avance inexorablement vers la sortie. Il faut trouver une solution. Faire effondrer la voûte de la grotte sur elle en serait une bonne. Gageons que les PJ trouveront, sinon ils seront obligés de fuir, laissant derrière eux la tribu d'Alika et les chasseurs en proies à la créatures et aux nombreuses Shankréatures venues à la rescousse. Ils perdent une bonne part des anciens esclaves dans la bataille.

S'ils arrivent à l'enfermer dans la grotte. Les Shankréatures aux alentours resteront à distance et les PJ pourront partir tranquillement en ayant reçu de la nourriture de la part de la tribu d'Alika et des Chasseurs, qui peuvent décider de s'allier pour survivre.

5.3 Le retour à Phénice

Pendant ce temps, à l'extérieur, des hommes sont partis n'attendant pas les PJ, en essayant de dérober la nourriture de la maraude. Ils l'ont volé mais ont été vus... La maraude a agressé les prisonniers, tuant 5D6 X 10 hommes et les PJ rentrent donc avec environ 275 hommes en guerre contre la maraude, qui exigera des excuses, de la nourriture et 50 esclaves pour compenser leurs pertes (très peu élevées;, mais les PJ ne le savent pas...). Si les PJ acceptent, ils perdront encore 50 hommes et n'auront plus de nourriture, s'ils refusent, les maraudeurs les attaqueront avec leur percevent de loin, tuant 10d6 hommes à l'arbalète avant de fuir, évitant le corps à corps et profitant de la vitesse du véhicule...

Conclusion: deux semaines plus tard, les PJ rentrent à Phénice sain et sauf avec le reste des esclaves.

Pour cela, il reste encore 20 jours - 2 X le nombre de R du caravanier avec un test de sens + s'orienter

Au nombre de survivants, on enlève ce nombre définit comme suit:

7D6 a cela, on ajoute ou on retranche au nombre de dés lancés à chaque jours:

1 dé si l'intendant réussit un test de érudition + intendance de SR 3

1 dé ou - 2 dés ou -3 dés si une chasse à eu lieu avec succès (si grosse chasse: - 3 dés le 1er jour,- 2 le 2ème, -1 le 3ème, ...)



+ 2 dés en cas de mutinerie mal arrêtée

+ 1 à + 3 dés pour des maladies contagieuses qui sont mal soignée (si le médecin rate plusieurs fois d'affilé un test de Technique + corps de SR 4 pour détecter des maladies, il y aura des épidémies)

..... bien d'autres bonus ou malus donnés en fonction de se que font les PJ, de leurs précautions, ...

En tenant compte de la progression des PJ depuis le départ, du niveau des précautions à prendre avec les survivants, et de ce qu'il faut faire en cas de problème, ils devraient avoir une cinquantaine d'hommes avec eux à l'entrée de Phénice.

5.4 Les ennuis Phéniciens

Mais les autorités ne voudront pas les laisser entrer si facilement. Ils devront les persuader de les laisser faire:

Test de Prestance + influencer de SR 5, par l'un des PJ choisi par tous, un test par jour jusqu'à ce que le test réussisse...

Les homme meurent dehors à 6 par jour....

Les PJ devraient donc faire entrer une vingtaine d'hommes à Phénice.

Dès leur entrée, les réfugiés seront accueillis par les Soigneurs du Lazaret. Malheureusement, les PJ comme la totalité des esclaves, sont désormais dépourvus de Cristal et même s'il peuvent pénétrer dans le Stallite, leur champ d'action sera fort limité. Par contre, il sera beaucoup plus dur de réintégrer dans le stallite tous les anciens esclaves, qui deviendront assez rapidement d'autres « esclaves » pour les chefs fouineurs...

Pour chaque dizaine d'hommes pouvant entrer dans Phénice (arrondi au supérieur) , les PJ gagnent chacun 1 point de renommée (après 50 hommes, c'est un point pour 20 hommes et à partir de 100, c'est un points pour 50 hommes.... Le tout limité à 10 points de renommée)

CHAPITRE 6: L' I . A .

DUREE: 2 semaines

Phénice, marche des Lumières. Tard dans la nuit,

Irain Gazel dort profondément. La journée a été rude et il s'est encore affronté à Minkaor Talib au sujet du partage des pouvoirs durant le prochain Plan. Minkaor veut que la caste des Prôneurs récupère le pouvoir de décision absolu : le Plan ne serait alors plus qu'une farce. Irain Gazel s'y oppose et, heureusement, il n'est pas seul. Quelques heures auparavant, un de ses hommes - infiltré dans les proches de Minkaor Talib - est venu lui annoncer que le Révéré préparait une action. Il n'a pu lui en dire plus.

Irain Gazel rêve d'un stallite Immortel où Solaar régnerait en maître incontesté, où les Célestes vivraient en harmonie, respectant les Castes et l'ordre établi.



L'assassin est rentré dans la Marche des Lumières par les égouts. Ce travail a ses inconvénients mais quel plaisir de voir ses proies périr ! Il s'approche de la demeure étroitement surveillée du Révéré. Il ne sera pas facile d'y pénétrer. Pas facile mais pas impossible. Le Konkalite enduit la lame du poison que son contact Horla lui a fourni. Il est maintenant dans la chambre d'Irain. Sa proie sommeille paisiblement, un sourire sur le visage. Le Konkalite pense que c'est un des plus beaux jours de sa vie : il va tuer un Révéré et, comble d'ironie, son organisation a été payée par un autre Révéré. Il veut voir sa proie souffrir.

D'un coup sec, il réveille Irain, le bâillonne puis, d'un coup, lui griffe la gorge de son poignard. Le poison s'insinue. Irain souffre. Il ne comprend pas ce qui se passe. Il se dit qu'il est dans un cauchemar. Il va se réveiller. Il ferme les yeux au moment où ses entrailles commencent à bouillir d'un feu inconnu.

Irain Gazel dort du sommeil sans réveil.

Le Seigneur Shankr a prévu des alliances, afin de vaincre le stallite sans trop de pertes. Krahl a promis la direction du stallite à l'I.A., si elle parvient à le déstabiliser et à préparer l'assaut. Evidemment, Krahl compte bien trahir l'I.A., mais en attendant, il s'agit d'un allié de poids, et cet allié commence à accomplir sa tâche destructrice.

Le Shankr endort sa proie. Phénice sera bientôt un corps sans tête.

6.1 Où on apprend que les Révérés sont tout à fait mortels

6.1.1 A la Prévôté

Les PJ sont de retour à Phénice et ils ont un petit compte à régler avec leur copain le Horla du début, Trémgrofar.

Les Initiés les contactent par le biais de deux ivrognes, aux habits déchirés, dans un bar de la ceinture de Nux. En effet, quelques heures auparavant, chez eux ou chez les Soigneurs (ils reviennent à peine d'un long voyage dans l'Obscur), un jeune garçon est venu les voir pour leur annoncer qu'ils étaient conviés par un homme, dont le nom leur est inconnu, dans la ceinture de Nux. Dans le bar, les deux ivrognes les accueillent à leur table et leur glissent à l'oreille : "Rendez-vous..... cesoir au ... à la Hum hum.... prévôté Thorgrad... Nous en faisons partie." Le pouvoir de reconnaissance des PJ confirment que les deux hommes sont bien des Initiés. Puis ils leur donnent l'adresse (si les PJ ne la connaissent pas encore) en arrétant cette fois de simuler l'ivresse.

Une convocation chez les Thorgrads n'est pas forcément synonyme de plaisir....

En arrivant, ils sont reçus par le Prévôt et ils apprennent :

- Qu'on les cherche depuis bientôt deux semaines, et que certains Sarkesh ont failli décréter qu'ils étaient des renégats... mais ils étaient simplement capturés...
- Qu'un des Révérés a été assassiné par le Konkal. Il s'agit du dénommé Irain Gazel...
- Qu'une rumeur court comme quoi le Sunrex a levé une armée pour marcher sur Phénice (en fait, le Konkal a saboté des bâtiments, assassiné des généraux,... en faisant croire qu'il s'agit d'envoyés de Phénice).
- De nouveaux vols de nourriture ont eu lieu. Les proportions de nourriture volées sont de plus en plus grandes et l'on craint que de la nourriture empoisonnée ne soit dispersée dans les autres stocks de nourritures saines afin de provoquer une panique générale en déclenchant de nombreux empoisonnements. Les Initiés ont analysé les échantillons récoltés en de nombreux endroits et tous étaient empoisonnés : ils sont maintenant certains de l'existence d'une maladie qui corrompt les plants... En effet, les échantillons leur provenant venaient de quelques renégats à la solde des Harckons, et ils ont bien sûr donné les échantillons choisis par les Harckons....
- Que deux Sartharils, des Ethésiens, sont morts dans d'atroces cauchemars. Selon les Thorgrads, la date correspond juste au jour de l'éclosion de l'Oeuf.



Le temps de donner des explications qui vont rassurer tout le monde : l'histoire de l'œuf va expliquer la mort des Sartharils, et faire croire qu'il n'y a plus aucun danger, puisque la créature est détruite ou ensevelie, et on les envoie enquêter sur la mort du Révéré, tout en leur demandant de garder en mémoire le fait qu'ils doivent retrouver les voleurs de nourriture. La deuxième mission n'existe plus s'ils ont déjà avoué leur méfait.

Si la créature n'a pas été ensevelie ou détruite auparavant, les Thorgrads prennent note de l'existence de la Shankcréature. De toute façon, ils ne peuvent, pour l'instant, pas faire grand chose et des Shankcréatures, il y en a plein l'Obscur.

Avant de partir de la Prévôté, les Thorgrads leur rendent l'équipement qu'ils avaient avant d'être envoyés vers les mines. En effet, une enquête menée par les Sarkesh, suite à leur disparition, a mené les inspecteurs vers un refuge Konkalite. Les Konkalites présents ont été occis et l'équipement des PJ a été retrouvé là.. Il y a presque tout, mais il manque les équipements de combat et surtout les armes à feu. Les PJ vont devoir retrouver quelques objets utiles... Les cristaux, eux non plus, n'ont pas été retrouvés.

De plus, les Initiés leur fournissent à chacun un nouveau Cristal que les Druwed ont taillé eux-mêmes pour les PJ

En contrepartie, ces derniers doivent se débrouiller pour interroger un Révéré et savoir ce qu'il savait sur les hypothétiques amis ou ennemis d'Irain Gazel.

6.1.2 Chez le Passeur

S'ils pensent à aller chez le Passeur pour voir le corps :

L'entrée du sanctuaire du Passeur leur est, bien évidemment, refusée. Les PJ doivent donc se débrouiller pour entrer et voir le corps. Une petite enquête aux alentours ou quelques connaissances des Coutumes Prôneur leur permettront de savoir que les corps des dignitaires sont placés à l'étage supérieur, à environ sept mètres du sol. De plus, ils devront faire vite car le corps ne reste qu'une seule nuit avant d'être plongé dans la lave. A eux de se débrouiller pour le trouver....

En l'autopsiant, ils verront que tous les organes ont été liquéfiés en un fluide noir et sombre, qui est empoisonné (Virulence : 5, dispersion : -1, durée : 1 passe). Il s'agit en réalité d'un poison utilisé par les assassins Horlas et les Harckons... Voici ses caractéristiques:

Le venin de Scorpions Noirs :

Virulence : 8

Période : 1 passe

Dispersion : -1 par test

L'antidote, que possèdent sur eux les Horlas, annule l'effet du poison au bout de deux passes d'armes.

6.2 Un entretien particulier

Ils devront donc se faire valoir pour demander une audience à un Révéré. S'ils sont rentrés de la croisade en tant que commandores, s'ils sont prôneurs de statut 4 (mashter) au moins, s'ils sont d'un statut de 5 ou plus dans une autre caste ou encore s'ils ont accompli de hauts faits dans Phénice, cela ne devrait pas être fondamentalement impossible. Ils devront juste remplir une dizaine de formulaires (donc savoir lire et écrire). Ils seront obligés de donner leurs armes et autres équipements à des gardiens de la Phalange Basaltique et à justifier de toutes leurs dernières actions..

Pour répondre aux questions : Prestance + influencer dont le SR dépend des explications des PJ (= 1, avec +1 dès qu'ils se trompent ou provoquent un doute par leurs paroles: hésitation, contradiction, ...) .Faites leur poser une douzaine de questions bien emmerdantes du style : "pourquoi n'étiez-vous pas là durant deux semaines?" . S'ils parlent du Konkal, ils seront assaillis d'autres questions et auront +1 au SR (liens possibles avec le Konkal)) , pourquoi sont-ils allés à Nâh, pourquoi étaient ils des engagés récalcitrants lors de la Croisade, ...

Cuisinez bien vos PJ un par un, puis voyez les ressemblances entre les raisons. Si les PJ ont pensé à cela, il n'y aura pas de problème, sinon, quelques PJ pourraient bien être refusés.

En clair : une belle séance de roleplaying....



Puis ils doivent enlever leurs vêtements, mettre une toge blanche (en lin) et se séparer de tout leur équipement jusqu'à leur sortie.

Note : s'ils ont sur eux des substances illicites ou autres équipements interdits (mitrailles, poisons dangereux comme la coque du levant), ils auront certainement quelques problèmes.

Ils parviennent donc à parler au Révéré Dragor Tremkur. Il s'agit d'un vieil asiatique qui haït les fouineurs et sera donc extrêmement cassant avec les PJ de cette caste. Alors qu'ils l'interrogent (en étant gentils et en cachant leurs questions sous d'autres paroles et discussions...), un serviteur apporte une collation (en fonction de l'heure, le dîner ou le déjeuner). Il est escorté de deux Meilleurs en robe de bure. Mais l'homme les écarte d'une coup de poing, dégoupille un grenadion qu'il avait caché, et se suicide en sautant sur le Révéré qu'il tue, sauf si les PJ sont très attentifs et très rapides. La grenade utilisée est une grenade de roche d'Arnad, du stallite Magna : elle inflige huit points de dégât sur un cercle de huit mètres de diamètre, puis on retire 1 aux dégâts tous les cinquante centimètres).

La scène a lieu à quatre endroits en même temps. Par chance, un des assassins a été intercepté et n'a pu commettre son crime (peut être deux, si les PJ ont réussi à agir assez vite).

Note : pour ceux qui calculent : un des Révérés n'est pas concerné par cette attaque. En fait le Révéré dont l'assassin a été intercepté veut s'assurer la mainmise sur le stallite, et s'est arrangé pour que les soupçons retombent sur son confrère, qu'il va s'empresse d'accuser. Son nom est Minkaor Talib.

Faites jouer, en fonction des choix d'enquête des PJ, les deux parties suivantes dans l'ordre que vous voulez (enquête sur la nourriture ou les Révérés d'abord...)

6.3 Enquête sur les vols de nourriture

Les PJ doivent en même temps enquêter sur les vols de nourriture (ceux auxquels ils n'ont pas participé !), et voudront sûrement retrouver Trémgrofar qui est intimement lié à l'affaire..

A vous d'organiser cette phase d'enquête, mais, à un moment, ils seront orientés vers un certain Frango Jubelto qui vend des informations sur les vols de nourriture à qui veut bien le payer. Frango Jubelto, fumeur d'opiate dans le Ghetto est adhérent des Portes Fumantes de Nux. On organisera pour eux, s'ils graissent quelques pattes, rendent des menus services, une rencontre dans un bar. Là, Frango leur dira de le retrouver au grand Dojo le soir même.

6.3.1 Le Dojo

Les PJ doivent payer l'entrée du grand Dojo. Cinq lux par personne si on fait un combat, quinze lux sinon. S'ils combattent, la prime est de dix lux en cas de victoire et ils ne pourront faire qu'un combat car ils ne sont pas des champions inscrits officiellement. Ils verront les pires horreurs s'affronter, des sombre-fils contre des humains, des urs contre des rats, un manchot contre une vulpe, cinq êtres difformes contre un varan, des chiens, et, à la fin, dix combattants non-inscrits (comme les PJ s'ils ont choisi cette option), qui ne savent pas se battre, contre plusieurs urs et vulpes. Les humains seront évidemment massacrés sauvagement. Les PJ peuvent s'apercevoir de la présence d'hommes de noir vêtus. Leurs vêtements les recouvrent de la tête aux pieds. "Je ne mets pas de Shankréature car un Carninférial et un épïc dans Phénice ne pourrait pas vivre à cause des Runkas."

A la sortie les attend Frango. Il leur dira: "Suivez-moi au bar du Cerbère enragé!"

Mais il sera immédiatement transpercé par un carreau d'arbalète tiré par un autre ami des PJ : Bolakna

Celui-ci crie aux PJ, d'une voix forte et caverneuse : "Bienvenue dans Sombre-Phénice, petites larves mourantes."

Puis derrière lui : "Allez-y" et une douzaine de ninjas (les hommes en noir du Dojo) sauteront au sol, au niveau des PJ, armés de leurs terribles katanas. Ils seront trois par PJ et ceux-ci devront sûrement fuir, poursuivis par des ennemis très agiles, dans les ruelles du Ghetto.



6.3.2 Course poursuite dans le Ghetto

Bolakna leur tirera dessus à l'arbalète à répétition en sautant de toit en toit avant de leur jeter, à la sortie du Ghetto, une grenade aux ressorts. Si les PJ rate un test d'agilité + esquiver de SR 4, ils sont paralysés quelques minutes, le temps d'être sustentés de tout leur équipement et de se faire ouvrir le ventre d'une coup de katana. (dix points de dégâts, sans l'armure ni test. La douleur les fait s'évanouir)

Note: Bolakna manie un katana spécial, avec des dizaines de minis crochets et autres petites lames pour arracher la chair et multiplier la souffrance. Après cela, les PJ atteints sont malades du crachetoux (merci Bolakna) et ils devront résister à cette maladie ou la subir et faire, à la fin de la campagne, un séjour au sanatorium des aigles.

Une fois sortis du ghetto, les PJ ne seront plus poursuivis. Il y a des rondes de Gardiens du Feu et quelques passants.

Les PJ qui survivent en ayant abandonné les autres, car les ninjas ont du fuir face à des gardiens du feu, retrouvent les cadavres des autres le lendemain, crucifiés sur un mur du Dojo, les bras tatoués de croix où sont massacrés des scarabées célestes. Au dessus d'eux, en lettres de sang, est inscrit: "Voilà le sort de ceux qui osent nous défier"

Il faut espérer que tous les PJ ne meurent pas lors de cette fuite. Mais la mort d'un PJ serait de bon aloi pour dramatiser la scène.

6.3.3 Souffle de panique

Dans Phénice va souffler un vent de panique à l'annonce du décès des Révérés. Les Célestes vont se regrouper, manifester autour des chapelles afin de réclamer l'aide de Solaar. Il n'y a déjà presque plus de nourriture. Et, aujourd'hui, c'est Solaar qui abandonne les siens en laissant les Révérés mourir. Gageons qu'il y aura des manifestations de peine et de colère, poussées par des révolutionnaires, des manifestations de révoltes : premiers pillages de réserves de nourriture, destructions de chapelles, lynchages de bourgeois, ...

6.4 Enquête sur les meurtres des Révérés

Les PJ, s'ils ont pu sauver le Révéré, l'auront désormais comme bonne relation. Ils gagneront un peu de notoriété (renommée) et seront connus dans la Marche des Lumières. Si l'assassin a réussi son crime, ils seront considérés comme suspects et perdront leur prestige puis seront quelque peu ennuyés par les forces de l'ordre (ils peuvent se faire un ou deux ennemis parmi les amis du Révéré mort)...

Ils vont logiquement tenter d'enquêter sur la mort des Révérés, puisque, de toute façon, ils enquêtaient déjà sur la mort de Irain Gazel. Le seul problème est que tous les assassins ont explosé avec leurs grenades à l'exception de celui qui a été intercepté. Il a été arrêté lors de sa tentative par le meilleur Sdekra qui était chargé de la protection du Révéré.

6.4.1 Le puits de la Rédemption

Le criminel est actuellement interné au Puits de Rédemption, et il est torturé à toute heure du jour et de la nuit pour qu'il craque. Mais, pour l'instant, il n'a rien dit et ne parle que de la vengeance du dieu venu des entrailles de la terre. Les pressions psychologiques ne lui font rien et il n'a pas d'identité à Phénice.

Les PJ voudront évidemment l'interroger. Pour pouvoir entrer, ils n'auront aucun problème et auront carte blanche pour l'interrogatoire s'ils ont sauvé le Révéré. Sinon, à eux de se débrouiller en soudoyant un garde, en utilisant sa notoriété d'ancien croisé et de commandore de la Ville Mouvement,



Le faire parler sera très dur. La torture ne lui fera rien et les menaces ne provoqueront pas de réaction. Il y a différentes façons de le faire dire quelques choses:

- lui parler du dieu des entrailles de la terre. Là, il dira que ce dieu se vengera, les tuera tous et sera le roi de Phénice, et il vaincra tous ses ennemis. Puis il blasphémara contre la religion de Phénice, niera l'existence du Phénix, de Solaar,
- l'observer attentivement : on pourra voir sur son front une sorte de signe effacé. Les PJ ne sauront pas ce que c'est, mais s'il y a un connaisseur de l'Avant, il pourra dire que c'est un symbole courant de l'avant.

Les PJ ne pourront pas le faire parler plus sauf s'ils utilisent des pouvoirs d'Initiés. Ils se rendront alors compte que l'homme a subi une sorte de lavage de cerveau dogmatique (style secte contemporaine) et qu'ils ne pourront rien tirer de lui de cohérent. Puis, devant les PJ et les gardiens qui viennent les chercher, il parle : "La guerre ne fait que commencer, la mort de tous les hommes importants du stallite ne fait que commencer..." Son rire de dément résonne dans les geôles du Puits.

6.4.2 Vers la fourmilière...

Dans la rue, en sortant de l'Atre, ils entendent deux prôneurs en grande discussion, à voix basse. Ils parlent des "porteurs du signe". Aux PJ de se débrouiller avec cet indice supplémentaire. Les deux prôneurs refuseront de leur parler et si les PJ les agressent, ils appelleront les gardiens du Feu.

Puis, dans la nuit suivante, un PJ aura la merveilleuse surprise de voir sa porte défoncée, assez bruyamment, et trois hommes entrer chez lui. Les hommes sont mal rasés, sales, et ont un symbole de l'avant (le sigle Apple) sur le front. Ils sortent chacun un pistolet d'un genre inconnu au PJ et lui disent de se taire. Si le PJ parle, les hommes ouvrent le feu sans plus de sommation.

Les hommes encadrent le PJ et le poussent vers l'extérieur. Ils veulent le tuer mais dans un endroit un peu plus calme. Le PJ devra ainsi s'esquiver et tenter sa chance (sauter par la fenêtre s'il en a une, appeler des gardiens, ou tuer les trois hommes. Les PJ pourront donner les armes à d'autres Initiés pour qu'elles soient étudiées.

6.4.3 Jean le Croisé

Après cela, les PJ devraient se rejoindre et continuer leur enquête.

Dans une rue, par hasard, ils reconnaissent un des agresseurs de la nuit ou un autre homme portant un symbole de l'avant identique. L'homme fuit en courant avant que les PJ puissent réagir. Ils doivent le poursuivre jusque dans la fourmilière où il les égare en entrant dans une maison où il ne sera plus quelques secondes après. Il utilise les souterrains des Blafards.

Les PJ ont donc un autre indice et ils doivent maintenant donner un grand coup de botte dans la fourmilière. S'ils enquêtent, ils ne trouvent rien ni personne pouvant les renseigner durant deux jours, puis ils sont abordés par un homme, un ancien flambeau de la croisade du nom de Jean, qui dit qu'il connaît les hommes au symbole Apple fort bien : ils veulent sa mort car il a tué l'un des leurs alors que ce dernier agressait un homme dans la rue. Et il a appris plusieurs choses : les hommes au symbole de l'avant se terrent dans les souterrains et ils sont guidés par un couple de vieillards qui ne sort jamais des souterrains (l'incarnation de l'I.A.). On entre dans les souterrains de l'intérieur de certaines maisons.

Si les PJ passent quelques temps avec Jean, il les pousse à entrer dans les souterrains pour enquêter. Ensuite, il sera mystérieusement tué au détour d'une ruelle, lorsque les PJ le perdront de vue. En examinant son corps, ils voient un coup de poignard dans le dos mais il est aussi brûlé sur plusieurs centimètres autour de la plaie. En agonisant, il dit : "là.....-bas....", en montrant le haut d'une maison (trois à quatre m de haut). Les PJ doivent grimper sur un toit (Mouvement + Grimper de SR 4) et voient alors un homme partir en courant pour les fuir. Une belle poursuite s'engage sur les toits jusqu'à ce qu'ils rattrapent l'homme ou qu'il s'enfuit en disparaissant dans une maison sans fenêtre (il y a une entrée des souterrains). Si les PJ le coincent, il sortira un couteau très spécial : une arme de l'avant, où l'on règle le degré de chaleur de la lame (1500 degrés = niveau de feu 0 à 7, à régler). C'était un ancien couteau de ranger des années 2020 pour couper efficacement, faire des feux, s'éclairer la nuit, cautériser des plaies,



Les autorités des Maisons, quant à elles, chargeront les PJ de poursuivre leurs investigations, mais ne elles ne peuvent leur donner plus de moyens en hommes ou matériel: d'autres actions prioritaires sont en cours.

CHAPITRE 7 : HECATOMBE

DUREE: 3 semaines

L'armée des ténèbres est prête, ou presque. La créature destructrice a pratiquement achevé sa mutation. L'armée est entrée dans le plateau de silice et se terre à Palerm.

L'attaque ne saurait tarder. Il s'agit pour les jumeaux mortifiés, chefs de l'armée de l'ombre, d'envoyer contre Phénice les alliés humains qui ne sont pas nécessaires à l'attaque. La maison Harckon s'est chargée de trouver ces alliés. Elle compte sacrifier plusieurs milliers de maraudeurs pour affaiblir le stallite, après leur avoir fait croire qu'ils pourraient le prendre aisément, et y vivre avec des milliers d'esclaves.

Mais avant, il faut priver Phénice de son principal avantage tactique: le léviathan...

Une fois ces tâches accomplies, et à la fin de la mutation de la créature, le stallite affaibli sera balayé par une force incontrôlable.

.1 Où le Léviathan renaît de ses cendres

.1.1 Le vol du Léviathan

La nuit suivante, les PJ entendent pendant la nuit des coups de feu très nombreux et des hurlements, des cris,

En réalité, les Konkalites se sont emparés du tunnel que voulait construire à l'origine Cicero, le second du Padre, il y a deux ans. Ils ont fait poursuivre la construction du tunnel par des captifs et, désormais, ils peuvent presque accéder au lieu d'activité sismique.

Mais, surtout, ils se sont emparés du léviathan, après avoir creusé un tunnel vers les cavernes où il était entreposé et venait de finir d'être réparé. Le véhicule avait reçu quelques améliorations : il avait une plus grande autonomie grâce à l'amélioration des Eoliennes et du réservoir de rueg, et son moteur lui permettait de se déplacer bien plus vite , soit une dizaine de kilomètres par heure....

Environ 800 hommes, konkalites, Horlas, sombre-fils, anciens bannis contaminés sont à l'intérieur, sous la férule d'un grand Initié harckon : Lyzark. Mais deux Initiés de la maison Rharck se sont également intégrés au cœur du véhicule, parmi les autres "hommes" surentraînés...

Le Léviathan est sorti du stallite par les souterrains, que le Konkal avait élargi pour cela. Mais, un homme, le bâtisseur Horlan Dyk, a réchappé au massacre des ingénieurs et a prévenu les Gardiens du feu, qui, ne le croyant pas, ont envoyé cinquante soldats (et lui) pour les rattraper... Les forces obscures n'en firent qu'une bouchée, en utilisant les armes lourdes du léviathan : coulevrines, catapulte, balistes et le lance-flammes. Aucun n'en réchappa...

Mais, le lendemain, les gardiens effarés découvrirent la disparition de leur véhicule ainsi que de six juggernauts, au beau milieu d'un charnier de plusieurs dizaines d'hommes, sauvagement agressés ou brûlés...

.1.2 A la recherche du Léviathan

Les PJ sont mandés par leurs maisons respectives. On leur apprend la vérité. Ils doivent poursuivre dans l'Obscur le Léviathan, qui peut ne suivre que la route se dirigeant vers les stallites jumeaux, qui avait été aménagée lors de la croisade.



On leur fournit, s'ils n'en avaient pas déjà un, un équipement de survie complet. Les Sarkesh reçoivent chacun deux grenades sarkesh et les PJ peuvent emprunter un Béhémaut (plus de 20 km heure) s'ils veulent aller plus vite (ils devront le cacher pour entrer dans le Léviathan...). Ils ne savent pas que le Konkal a volé le Léviathan, et ne connaissent pas les Initiés de Rharck, tout comme les maisons...

Les PJ s'aventurent donc, pour la seconde fois, sur la route de Nople et Istan, à la poursuite du célèbre Léviathan de la Croisade.

Mais le Konkal a usé d'un subterfuge terrible : Lyzark a fait aménager un autre chemin, ralliant Solaria et le stallite de Nâh grâce aux routes-lumière.... Pour entrer dans le stallite nahien en faisant passer le véhicule comme présent de Phénice pour la bonne entente entre les deux stallites...et ainsi le détruire de l'intérieur...

Espérons que les PJ se rendront rapidement compte que le chemin vers Nople et Istan n'a pas pu être emprunté récemment (si les PJ disent qu'ils observent la route, faites leur faire un test de Sens + Observer de SR 3, sinon, au bout de quelques jours, dites-leur que quelque chose est bizarre, puis, s'ils n'observent rien, faites leur faire au bout de dix jours un test de Survie + Obscur de SR 3, avec - 1 au SR chaque jour...).

Ainsi, les PJ devront rentrer à Phénice et chercher l'autre route, qui ne sera pas difficile à trouver...

En fonction de leur efficacité précédente et d'un test de technique + béhémaut (ou vapeur avec un malus de un dé), les joueurs arriveront en vue du léviathan de quinze à un jours avant Nâh... En cas de maladresse au test du béhémaut, il est trop tard, Nâh est tombé lorsqu'ils arrivent, et les survivants lancent une croisade vers Phénice ...

.1.3 Comment arrêter un Léviathan

Ils auront donc un temps limité pour entrer et reprendre le Léviathan... (ils ne peuvent pas prévenir Nâh, ils ne connaissent pas les objectifs des voleurs...)

Ils vont devoir entrer dans le Léviathan. Pour cela, la solution la plus logique (espérons que les PJ aient joué la croisade) est d'entrer par une des poseuses... Sinon, ils penseront peut-être à essayer par la porte principale, mais cela ne marche normalement qu'à l'arrêt : en clair, ce sera dur de pénétrer dans le véhicule en défonçant les dix hommes de garde, sans bruit... Mais cela a des chances de réussir. Sinon, ils peuvent trouver une autre méthode, comme utiliser les toits et risquer sa vie en traversant les terribles hélices...

Une fois à l'intérieur, ils s'apercevront rapidement qu'il y a environ huit cents hommes, sombres-fils, Konkalites, ainsi que quelques Initiés harckon (mais les PJ ne le savent pas...). Les cales sont bondées d'une cinquantaine de Shankréatures... Les PJ n'ont pas besoin d'uniformes, mais ils doivent faire preuve d'adaptation. Ils devront logiquement se faire passer pour des Konkalites s'ils veulent être efficaces. Sinon ils devront se cacher, mais vu le nombre de personnes présentes, cela sera dur.

Voilà ce qu'ils peuvent apprendre (en quelques jours, c'est-à-dire qu'ils n'apprendront pas tout s'ils sont trop en retard...) Il n'y a pas d'ordre défini.

- ✓ Composition: 450 Konkalites parmi les meilleurs de la Roke, 300 sombres-fils, 50 horlas, 10 chefs , c'est à dire des grands konkalites, (comme le sparte ou drakor) et principalement des harckons. De plus, on trouve 50 Shankréatures dans les cales et le parc aux bestiaux (20 épics , 25 écorchés, 5 carniferaux)
- ✓ Chefs: 10 hommes:
 - Tout d'abord, Lyzark, élu harckon, grand chef du mouvement sur l'Eldena, venu ici exprès pour cette opération...
 - 3 chefs Konkalites: Sedak, Juhna et Yuri Sambor
 - 1 Sombre-fils: Lismak
 - 2 dresseurs (dont une dresseuse) de shankréatures, Yan Dyk et Ursa Vern
 - ainsi que 3 hommes chargés du ravitaillement , du trajet et de la logistique... On ne connaît pas leur nom et l'un n'est autre que Rylakz, l'un des 2 initiés rharck



- ✓ De mystérieux assassinats touchent des hommes importants , parmi les konkalites et les Harckons.

Leur but: voir plus haut

- ✓ Des hommes sont recherchés activement dans le secret par les 10 harckons, les seuls au courant (Ce sont les PJ et les rharck... sauf que les PJ peuvent être détectés si les harckons lancent un sort de reconnaissance)

Aux PJ de trouver une solution dans le temps qui leur est demandé.

Ils peuvent, par exemple:

- ✓ Saboter le moteur pour obliger un arrêt de quelques jours, puis chercher les autorités Nahiennes pour se défendre.
- ✓ Monter en grade (cela risque d'être long) pour finir par tuer Lyzark ou un autre homme important, être choisi pour le remplacer et dévier la trajectoire vers un endroit choisi, du style une chute de 300 depuis des montagnes (en s'extirpant seuls du Léviathan)
- ✓ Utiliser la toile de lumière (très risqué) pour appeler les élus thorgrads. En quelques jours, un commandos de 50 élus parmi les sarkeshs , les thorgrads combattants et les grands druveds vont arriver et tenter de prendre le léviathan par surprise.
- ✓ Trouver leurs 2 alliés: l'un d'eux a beaucoup de chances de se faire prendre et contaminé après une bonne torture comme seuls les Harckons peuvent le faire... le but: voir précédemment... il est à noter que les Rharcks connaissent l'emplacement de tonnes d'explosifs.... Ils seront très vagues quant à qui ils sont...

Les PJs utiliseront sûrement des méthodes de sabotages et d'assassinats pour essayer de "vider" le Léviathan. Ils peuvent saboter beaucoup de choses: les moteurs, en bas. Les réserves d'armes et munitions, dans les cales aussi, empoisonner la nourriture et l'eau qui est aussi dans les cales, saboter les distillateurs du pont supérieur. A chaque fois, ils pourront tuer beaucoup d'hommes, et les places de tout cela seront rapidement changées et camouflées... au pris de nombreuses pertes...

En tout cas, les PJ vont se retrouver dans un mauvais pas... d'autant plus que les contrôles continuant, s'ils n'ont pas rapidement repéré les Harckons, ils seront pris et contaminés après une petite torture...

En tous cas, Rylackz, l'élú rharck, va être, quelques temps avant l'opération prévue par les PJ, trouvé et torturé puis tué par Lyzarck... Les joueurs se retrouvent seuls avec l'initié rharck...

Cela se finira forcément par une fuite éperdue dans le léviathan pour s'en sortir avant une explosion ou une chute ou autre chose. Les combats devront être épiques, très dangereux et très animés (des ennemis qui arrivent en face lorsque l'on fuit, des petits couloirs pour les combattre 1 à 1 (ou 1 de chaque côté...), utilisez les tableaux de la croisade p126 (escaliers entrepôts, éoliennes, moteur, grimper des cordes, s'échapper par les poseuses...)

N'oubliez pas les portes qui se referment ou étaient ouvertes il y a quelques minutes et sont fermés à clef, désorientez les PJ, utilisez le genre d'événements du style: " explosion des réserves d'eau, chutes de réserves de nourriture, ouverture des parcs à bestiaux, ...", encerclements par 8 ou 10 sombre-fils, tirs aux armes à feu au milieu d'une salle, détruisant les objets dans un fracas de verres ou frappant un ennemi par ricochets, ...

Les PJ auront 2 possibilités: sauter du haut du toit (15 m de haut mais ils ne pourront être suivis... s'ils sont encore conscients après le saut...) au descendre par une poseuse, faisant poursuivre la course poursuite au dehors. On les visera avec les balistes, coulevrines, catapultes, et même les mitrilles. Ils devront trouver un abri et se cacher ou fuir au plus vite. Le konkal lâchera une dizaine de shankréatures et les poursuivra avec tous les moyens possibles (juggernauts)... Le tout en une bonne vingtaine de combats....

Après cela, le Léviathan est peut-être sauvé (investi par les Nâhias ou les élus Sarkesh, selon les cas...) ou détruit (sauvetage in extremis des PJ avant la chute ou l'explosion...) Si des PJ ont survécu, ils se sont peut-être faits des ennemis mortels... Les rharck ont peut-être été tués, ont peut-être survécu, Des juggernauts ont peut-être été sauvés, etc.....

Quoi qu'il arrive, les PJ devront rentrer à Phénice, victorieux.. s'ils ont sauvé le léviathan, montez leur statut d'initié de 1 et enseignez leur par un élu un nouveau pouvoir (bien mérité)



.2 Où ça devient le bordel : les maraudes

.2.1 Encore des questions, toujours pas de réponses

Résumons : une fois de retour à Phénice, avec ou sans le Léviathan, les PJ doivent :

- Déterminer si le Révéré est coupable ou non (il ne l'est pas)
- Trouver les voleurs de nourriture (qui ne sont autre qu'eux)
- Retrouver le Horla (qui n'est plus à Phénice)

On considère que la deuxième mission sera légèrement « oubliée » par les joueurs.

Les deux autres ont un point commun : les hommes qui ont capturé les PJ et ceux qui ont tué les Révérés portaient le même signe tatoué sur le front (au choix : le sigle Microsoft ou Apple, selon votre préférence) : ce sont des envoyés de l'IA de la Fourmilière, qui s'est alliée au Shankr en échange de la promesse de la direction absolue de Phénice.

Les PJ savent :

- ✓ Les hommes au sigle viennent de la Fourmilière, dans les souterrains, et obéissent à un couple de vieillards.
- ✓ Ils ont des armes de l'avant terrifiantes et sont Kamikazes pour la plupart.
- ✓ Ils ont tué une quinzaine de personnes importantes la semaine dernière (ce qui était promis à l'assemblée) : Masthers, Commandores et Ardents, Donn et Maîtres, ...
- ✓ Ils veulent détruire le palais arachnéen dans douze jours exactement.

Bien sûr, les joueurs ne pourront pas remonter jusqu'à l'IA.

Les PJ seront, dès leur retour, agressés par un homme seul qui fera de la guérilla en les attaquant de loin au pistolet à roue avec un Silence (pour le rendre silencieux). L'homme sera capturé ou tué. S'il est encore en vie et interrogé, les PJ peuvent apprendre qu'il a été payé pour les assassiner par un homme correspondant à la description du Horla. Et il ne pense pas être le seul...

Une rapide enquête dans les haltes montrera que le Horla a quitté le stallite récemment, en compagnie d'une caravane qui devait se rendre au Sunrex pour vérifier les rumeurs. Une chose : la caravane a un itinéraire particulier, puisqu'elle passera par Palerm et ensuite le Chaudron des enfers, afin d'éviter l'armée autant que faire se peut.

Le vrai bordel, il survient peu après.... Les PJ montent une expédition pour Palerm, et on apprend les rumeurs d'une armée prête à attaquer Phénice.... Personne ne sait de quoi il s'agit et trois Sartharils sont morts, à la suite de cauchemars, en parlant de "l'assaut, l'assaut,..."

Le problème, c'est que, un jour plus tard, une armée, enfin une vingtaine de maraudes, chacune de leur côté, entourent Phénice et préparent une attaque... Les vigilants se rassemblent et les vaincront assez facilement

Dans les maraudes, on dénombre :

- la maraude des naufrageurs
- la maraude des roulants
- une maraude de vingt-cinq hommes très bien équipés (exosquelettes, mitraille, abeilles mécaniques, cinq fracas,)
- une maraude de dresseurs (dix urs + carapurs,...)
- la maraude des artilleurs (canons à vapeur, courbois, pour faire sortir les gardiens)



.2.2 Le combat

Les maraudes

Les maraudeurs attaquent par surprise, c'est pourquoi ils ont l'avantage au début....

. Les naufrageurs : 250 hommes avec deux hachoirs, un bouclier et une armure complète de cuir.

Ils défendront les artilleurs et combattront le régiment des Meilleurs qui viendra au bout de trente minutes ...

. Les artilleurs : cent hommes, dix canons à vapeur, vingt courbois, un orgue.

Ils tireront sur Phénice, en visant les canons et les groupes de gardiens...

. Les roulants : cent hommes avec lance-flammes et une armure complète de Chitine Fuselée.

Ils combattront le troisième régiment des défenseurs dès la dixième minute.

. La maraude avec dix urs + carapurs.

Ils ne combattront personne... Ils contourneront et prendront par l'arrière les Dragons de Saint-Vorle, puis les Meilleurs...

. Une maraude avec cent arbalétriers équipés avec du poison de momba quadrillé, vingt-cinq hommes ont des arbalètes à répétition avec de la coque du Levant...

Ils tireront sur les huiliers principalement.

. Une maraude de vingt-cinq hommes très bien équipés : mitraille et exosquelette pneumatique pour tous, abeilles mécaniques dans les mitrilles, dans cinq fracas...

Ils combattront les huiliers, qu'ils anéantiront aisément, ils mitrailleront le champ de bataille... Pour Phénice, il faut les détruire au canon à vapeur.

. Autres maraudes plus petites, mal équipées et mal organisées, avec de dix à cent hommes.

Entourant le stallite, ils combattront tout le reste des Phéniciens.

Phénice

L'armée de Phénice est bien plus puissante, mais elle ne peut venir qu'au bout d'un certain temps. C'est cela qui permettra aux maraudes de détruire quelques bâtiments et de tuer des hommes.

Au début : Les vigilants des murailles tireront avec leurs armes en restant aux murailles.

5 mn : Arrivée de Vérité et du premier régiment de falchions des défenseurs (350). Ils resteront sur les murailles.

10 mn: le 3ème régiment des défenseurs (250) arrive et combat les roulants.

12 mn : Les courbois et canons de Phénice commencent à tirer....

15 mn : Les huiliers (150) qui tenteront de vaincre les fracas.

25 mn : Arrivée de 300 Meilleurs et des 200 Dragons de Saint-Vorle (changement de situation en faveur des meilleurs)

32 mn: Les urs contournent et attaquent les Dragons de Saint-Vorle, puis les Meilleurs.

45 mn: les maraudes reprennent l'avantage : les Huiliers, le 3ème régiment et les grenadiers sont vaincus. Mais les Meilleurs sont efficaces et les canons de Phénice se multiplient...

55 mn : Un régiment de Sarkesh (100) arrive par derrière et détruit les canons des Maraudeurs, puis les arbalétriers et combat les Naufrageurs dans le dos.

1h et après : Les soldats de Phénice se multiplient et arrivent par milliers. Alors que le dernier fracas tente de fuir et que les Urs sont partis en vitesse, les dernières maraudes et les roulants sont encerclés, submergés, ...



Les maraudeurs sont dès lors submergés. Les derniers survivants vont se réfugier dans l'Obscur proche. A l'Est de Phénice, une grande forêt leur permet de se cacher, poursuivis par l'armée de Phénice. Phénice subit de lourdes pertes, les maraudeurs préparant une manœuvre de guérilla. Plus entraînés dans l'Obscur, portant de sombres vêtements face aux habits rouges ou oranges des gardiens, ils sont bien plus efficaces.

Pendant quelques heures, le combat reste silencieux et terrible ... jusqu'à ce que les régiments de Phénice se replient après avoir en silence encerclés la forêt avec des cerbères de guerre, qui sont tous lâchés ensemble, avec ordre d'éliminer toute cible vivante, sous le regard subjugué de leurs maîtres.

Conclusion : grande victoire du Bellatore de Phénice.

.2.2.1 Et les PJ, dans tout ça?

Les joueurs doivent être les premiers présents sur le champ de bataille. Ils doivent ainsi alerter les gardiens.

Puis ils doivent sortir et se heurter aux naufrageurs. Ils en tuent un ou deux puis sont confrontés à Konrad Demi-Bras. Ils sont encerclés (les Meilleurs ne sont pas là), mais peuvent partir grâce à des tirs de courbois dans le tas, leur infligeant tout de même des dégâts importants : huit points pour chacun...

Ils devront esquiver une salve d'arbalète les visant, et aussi un tir d'orgue... Cela les emmènera devant quelques roulants, qui feront feu de leur lance-flammes... Les PJ vont ainsi fuir.

Ils vont changer de côté dans le champ de bataille, des régiments arrivant pour les remplacer (minutes 25/30)

Ils devront ainsi entrer par surprise dans un fracas (ce devrait être leur idée...) et là, plusieurs solutions :

- ✓ Affronter les cinq hommes du fracas (ils ne peuvent user de leur mitraille dans un espace réduit : arme de corps à corps qu'ils manient mal.... Mais les exosquelettes restent dangereux.)
- ✓ Saboter le moteur pour tout faire exploser (technique vapeur de SR 5, ou des explosifs... Le risque est d'être à côté lors de l'explosion...).
- ✓ Aller dans la cabine de pilotage pour changer la direction et renverser les maraudeurs, tirer sur les autres fracas au canon et à bout portant,...

Là, ils vont être au moment de l'intervention Sarkesh (ils vont rentrer au stallite, appelés. Ils combattront ensemble un maraudeur sur un Urs avec carapurs : le combat est féroce (dernières tensions...).

Puis ils devront se diriger vers la forêt pour faire de la guérilla...

Ce lieu est en effet une vaste zone où grandissent de champignons, grands de plusieurs mètres... Là, on peut se perdre dans de nombreux kilomètres carrés de forêt où n'entre jamais la lumière... Les champignons sont multicolores, certains peuvent être mangeables, d'autres sont toxiques,....

Dans la forêt de champignons, ils peuvent tenter de faire une cueillette...et ainsi trouver quelques selopomes ainsi que, s'ils cherchent bien, une ressure...

Ils combattront 2 maraudeurs par PJ, arrivant en silence avec des armes blanches de combat rapproché... règle spéciale, pousser quelqu'un sur un champignon toxique (test de préalable de Survie champignon de SR 4 pour le trouver): jet d'opposition en Force + forcer. Si le test est réussi, la victime est projetée sur un champignon. L'acidité lui inflige 1 point de dégâts sans armure ni test de résistance. Puis elle subit la libération de spores qui peuvent soit l'empêcher de respirer, soit lui provoquer des brûlures, soit avoir des effets néfastes pour l'avenir, ...

Puis, au soir, les PJ découvrent un groupe de 6 cadavres portant des uniformes de gardiens Phéniciens. Un survivant, les 2 bras tranchés et la tête fracassée, leur dit: "Ja... jamais nous ne les vaincrons. Ils ont encerclé la forêt. On ne pourra pas sortir avant une aide de Phénice ... Il... il ... Il ... faut attendre de l'aide où que vous alliez rejoindre Phénice et amenez une armée...

Les joueurs doivent donc sortir de la forêt, qui est encerclée de maraudeurs cherchant à la brûler avec une arme de l'avant retrouvée par l'un (en faite des feux toxiques qui détruiront tout en quelques minutes...)



Les PJ rejoignent Phénice, et les haltes enverront quelques hommes, en l'occurrence des marcheurs payés par des gardiens, pour détruire les restes des maraudes... et ce sera fait...

Phénice a enfin gagné... de la forêt, il ne reste plus rien, si ce n'est un amas toxique où l'on ne peut s'avancer sous peine d'être asphyxié et d'attraper de nombreuses maladies... Autour de la forêt, des charniers, rempli de cadavres de gardiens du feu... une chose. Un gros détachement de gardiens avait réussi à forcer le passage au Nord de la forêt de champignons. La plupart des hommes ont survécu en s'étant échappés..... On décomptera quand même un bon millier de victimes...

CHAPITRE 8 : PALERM ET LES CHARMES DU PLATEAU DE SILICE

DUREE: 1 semaine

L'armée est prête. Dans quelques jours, la créature sera opérationnelle. Les jumeaux mortifiés étendent leur sphère d'influence occulte. Tous les jours, des centaines de nouvelles créatures arrivent renforcer les rangs des ténèbres... Le stallite va enfin comprendre que les humains ne sont rien face au Shankr.

De plus, le konkal a déjà prévu autre chose: amener l'armée du Sunrex à faire un immense périple dans l'obscur pour détruire Phénice. Le stallite devrait déjà être détruit, et les restes de l'armée du roi soleil seraient détruits par des manœuvres de guérilla dans les ruines... Mais le konkal s'est précipité. L'armée du Sunrex risque fort d'arriver trop tôt. Et le Konkal ne l'a absolument pas dit aux Harckons, de peur de représailles. Mais Tremgrofar a découvert cela et a averti les Harckons. Il compte aller vérifier sur le terrain où est l'armée du Sunrex, et organiser déjà une résistance sur le trajet, ou alors saboter des ponts, pour les empêcher d'arriver à temps. Il passera juste avant par Palerm pour voir l'avancée de l'armée et prévenir les quelques Harckons de là bas qu'il faut attaquer impérativement.

8.1 Préparations.

Le voyage vers Palerm doit être préparé sérieusement. En effet, les rumeurs circulant dans le stallite font état de maraudes particulièrement actives autour de Phénice. A nouveau, le plateau de Silice n'est plus un endroit sûr.

Pour les aider, les maisons feront tout ce qui est en leur pouvoir. Après tout, les Sartharils cauchemardent toutes les nuits, et la clef du mystère est peut être dans ce Horla, qu'on retrouve partout depuis le début.

Les PJ vont donc avoir à leur disposition la puissance financière des maisons pour s'équiper. D'ailleurs, ils auront également accès aux entrepôts des Druweds, où ils pourront choisir presque librement parmi les artefacts proposés.

De plus, un des révéres encore vivant les contacte: *Minkaor Talib*.

Ce n'est autre que le révére qui a commandité l'assassinat de ses confrères. Ce Révére leur propose de prendre un homme avec eux; il annonce qu'il s'agit d'un Meilleur, l'élite des élites. Cet homme, nommé Samerec, est celui qui a capturé le Konkalite (si c'en était un) qui voulait tuer le Révére. Ce konkalite s'est suicidé d'un coup de couteau au cœur avant que l'on puisse l'interroger. Si les joueurs refusent cette aide, le Révére tentera tout pour leur faire accepter (gentiment, puis avec des aides, puis en les achetant, puis les menaces, puis la violence dans le cas extrême de PJ butés...). En fait, il veut faire échouer la mission. Il a en effet un accord avec le Sunrex, pour garder la direction du stallite, une fois celui-ci tombé aux mains du Roi Soleil.



Laissez les joueurs se préparer lentement. S'ils se renseignent sur les alentours dans les haltes, il apprennent que cela fait deux semaines que plus personne n'est arrivé à Phénice, et que ceux qui y sont parvenus avant rapportent que le Stallite Immortel est presque en état de siège. Ce ne sont qu'histoires d'horreur, de pièges et de mutilations, de créatures toutes plus difformes les unes que les autres, mais curieusement humaines, qui commandent des maraudes pour dévaliser les caravanes, et bien pire encore. Il y a deux jours, une marcheuse a été tuée par les gardiens du feu, quand on s'est aperçu qu'elle avait été violée par une créature de la nuit.

Tout cela devrait donner aux joueurs une idée de l'atmosphère des Haltes du Stallite. Non seulement la population est de plus en plus inquiète depuis la mort des Révérés, mais dans les haltes viennent s'ajouter à ce climat les nouvelles, ou plutôt l'absence de nouvelles, de l'extérieur.

De plus, le Konkall a fait de nombreux achats à crédit avec les cristaux des PJ pour preuve de leurs identités et maintenant les PJ doivent énormément d'argent aux Bâtisseurs. Et ils ne peuvent quitter le stallite avant d'avoir rembourser la totalité...

Enfin, quelques jours avant de partir, les joueurs seront arrêtés par les gardiens. Un groupe d'homme correspondant à leurs descriptions avec leurs cristaux se sont aventurés dans l'Atre et y ont jeté des grenades et autres, tuant de nombreux gardes avant de fuir. L'un d'eux a été tué... enfin, c'est ce qu'on croyait. On a vu qu'il avait le cristal d'un des PJ... en l'amenant chez les gardiens pour vérifier sa mort, il s'est enfui au coin d'une rue sombre. Les gardiens ont fini par être accusés d'incompétence et ils ont été internés au Puits de la Rédemption. En fait, il s'agit d'un pouvoir qui permet d'arrêter les battements de son cœur...

Les PJ devraient se dire: "les cristaux volés par Tremgrofar". A eux de s'expliquer tant bien que mal. Ils risquent fort d'être internés quelques jours dans le Puits de la Rédemption et devront se débrouiller eux-mêmes pour obtenir de se défendre et appeler les initiés à l'aide, et des témoins pour prouver qu'ils n'étaient pas là lors du commando (mené par des Harckons d'élites, pour être sûr de réussir et ne pas perdre un homme qui pourrait tout faire tomber...) en soudoyant quelques gardiens, en étant soutenus par les initiés et peut-être même par un révééré s'ils l'ont sauvé précédemment, ils devraient pouvoir être libérés...

Samerec aura terminé de préparer l'expédition, et aura trouvé de la nourriture pouvant être conservée. Les PJ en ont assez pour une bonne semaine mais il aura emporté de petits poisons pour aller avec et il les mettra chaque jour dans la nourriture en préparant les repas.

8.2 En route pour Palerm

Finalement, les joueurs vont partir. Rapidement, ils vont remarquer une chose: Phénice devrait briller dans l'obscur, comme un phare. Or, il n'en est rien. A peine ont-ils fait un kilomètre qu'ils ne distinguent plus le stallite. L'air est comme saturé de ténèbres. Les insectes sont innombrables, et les bruits alentours ne font rien pour rassurer la petite expédition.

La piste de la caravane est très malaisée à suivre. Sans cesse, les joueurs perdent et retrouvent les marques du chariot, vieilles de plusieurs jours donc quasiment indistinctes. Tremgrofar est parti depuis plusieurs jours, au moins le temps de mettre en place la caravane. Mais il semble d'ailleurs que le chariot se soit arrêté souvent. Trop souvent. En fouillant un peu, on peut trouver deux ou trois cadavres de voutures le long de la route. Les PJ vont aussi devoir combattre une créature immonde: un razorback à 2 têtes, muté par la darkessence (résistance et hargne +2, contamination au niveau 2).

Chaque jour, Samerec tient à s'occuper des repas ou de leur distribution (ce sont ses rations et il s'est nommé cuisinier en chef...) mais il n'insistera pas. Si un PJ veut prendre sa place, il le laisse et part en éclaireur pour étudier l'itinéraire suivant dans l'obscur. Samerec essaie d'abord de mettre des doses de produits contaminés: les joueurs étant initiés, cela ne leur fera rien mais ils perdront 2 de maîtrise dans 1 pouvoirs, et ils regagneront les points perdus au rythme d'un par jour (soit 2 jours pour le tout). Il faut faire en sorte que les PJ ne fassent pas le lien tout de suite entre la nourriture et leur malaise qui peut être dû à l'atmosphère particulière de l'Obscur en ces temps troublés.

Les jours suivants se sera de la Nielle, du venin de crapauds de Cashmere et à la fin de la Saponaire. Il fera alors passer les maux pour un mal de l'obscur et dira qu'il faut tuer la victime du venin de crapauds ou alors la garder mais ce n'est pas lui qui s'en occupera. Pour les personnes paralysées, s'il se retrouve seul avec elles, il tente de leur faire une petite plaie pour y



mettre de la coque du levant et les tuer ainsi discrètement. Pour parfaire sa comédie, il jouera lui aussi le malade au bout de quelques jours. Si un PJ l'observe (Technique + Corps), il s'aperçoit que cela est pure comédie.

Au bout de quatre jours, l'environnement se transforme. Des ruines commencent à faire leur apparition çà et là. C'est la banlieue de Palerm. Dans une immense zone vitrifiée.

Les PJ vont tenter de rentrer, Samerec proposera de s'encorder si les PJ ne le proposent pas eux même(on ne sait jamais, avec les zones vitrifiées). Les PJ vont donc franchir une zone vitrifiée dont voici les caractéristiques: les zones surplombent un trou de hauteur 5 + 1D6 m, si on est blessé, le PJ lance 1D6, sur 1, le minerai est contaminé, entraînant sa contamination au niveau 1 (1 point ténébreux), sur 2, il y a un poison de virulence 3 et de dispersion - 1 avec une durée de 1 minute. Faites faire 5 séries de tests pour la zone vitrifiée. Au 4ème test, les PJ peuvent déceler l'approche de brumes toxiques. Les PJ vont aussi apercevoir un immense nuage noir s'approchant de la zone par le Nord. Aussi silencieux que la tombe d'une carpe

Les joueurs devraient rapidement remarquer une chose : la disparition des insectes, ainsi que de tout bruit, à part ceux qu'ils font (ne leur dites pas, expliquez leur qu'ils sont mal à l'aise, que l'air devient plus oppressant, ...).

La piste du chariot est aussi soudain extrêmement claire, comme s'il avait doublé de poids en entrant dans les ruines. Les ornières sont tracées de manière parfaitement claire, et présentent même une profondeur anormale. Ces traces conduisent droit à travers les ruines. Samerec et les PJ vont ainsi aller droit à l'abattoir. Il ne sont aucunement dérangés par quoi que ce soit sur le chemin, mais traversent des brumes toxiques de plus en plus fréquentes.

Soudain, un hurlement. Un hurlement de douleur, celui que pousserait une jeune fille qu'on torturerait. Un hurlement interminable, qui s'étend sur le silence comme un océan de terreur. Un hurlement qui enfle jusqu'à sembler venir de partout, puis qui diminue, pour enfler plus encore. Un hurlement qui s'arrête brusquement, pour reprendre un peu plus tard, avec une voix légèrement différente, comme si la victime n'était plus la même.

Pour les joueurs, cela doit être clair : c'est un groupe de jeunes filles qui se fait torturer. En réalité, il s'agit des cris poussés par le ver.

Car le ver que les joueurs croient avoir tué était en fait loin d'être mort. Après le départ des joueurs, il a abandonné l'enveloppe qui l'entourait à sa naissance, et a commencé à se diriger vers Palerm, où il a construit sa chrysalide, pour atteindre enfin sa forme finale. Ce sont les cris qu'il pousse pendant sa mutation qui hantent désormais les murs de la cité. Ils retentissent ainsi toutes les demi-journées, pendant une dizaine de minutes.

Logiquement, les PJ vont se porter au secours des jeunes demoiselles en détresse (ça ne rate jamais, enfin presque jamais ...). Malheureusement, une fois arrivés à l'endroit où les cris sont les plus forts, ils s'aperçoivent que ceux-ci proviennent du sous-sol. Ils peuvent choisir de rebrousser chemin, auquel cas des créatures de l'obscur leur barreront la route. Il est déjà trop tard.

8.3 Voyage au centre de la terre

L'entrée du sous-sol se dresse devant les joueurs, telle une gueule béante, prête à les dévorer. Sur une de ses parois, des caractères de l'avant, dans des couleurs pâlies par le temps. Si un des joueurs maîtrise les lettres de l'avant, il pourra déchiffrer 'métro'.

Ce qui était autrefois un escalier (préparer les jets en grimper) amène le groupe dans une caverne, où des murs encadrent les rails, qui partent à droite et à gauche. Si les hurlements ont toujours lieu, ils peuvent se diriger vers la source à coup sûr. Sinon, il leur faut faire appel à leur sens de l'orientation, et à leur mémoire...

Le voyage sous la terre ne devrait pas se montrer trop désagréable au début, si ce n'est ce silence, toujours aussi oppressant. Silence qui va d'ailleurs être rapidement remplacé par de petits grattements, grincements, et tous ces bruits qui vous rendent la vie plus stressante. Bien entendu, le groupe est suivi, même s'il va être très dur pour eux de s'en apercevoir. Une Shankcréature les a pris en filature, car sa capacité de mimétisme lui permet de se rendre quasiment invisible dans cet environnement.



Lentement, les joueurs s'enfoncent dans les méandres du métro Palermitain, et se rapprochent du cocon. Mais on ne les laissera jamais y arriver.

Soudain, alors qu'ils passent une station, ils se font attaquer, par les deux cotés. Devant eux, ils voient l'escalier qui pourra les ramener à la surface. L'escalader ne sera pas une mince affaire, et tout ça pour trouver en haut un petit comité d'accueil. L'embuscade a été bien préparée, et les PJ ne devront leur salut qu'à leurs capacités en combat. Et à leur équipement.

8.4 C'est par où la sortie ?

Une fois qu'ils se seront débarrassés du comité, une belle partie de cache-cache commence. Bien sur, ils peuvent essayer l'option 'je bourrine dans le tas', mais ils devraient se rendre compte très rapidement que c'est une très mauvaise idée (N'hésitez pas, si ils font ça, à leur mettre de petits groupes de Shankcréatures tous les dix mètres.)

Alors que les Pjs sont encore dans les méandres du métro palermitain, une vielle poche de gaz explose, grâce à l'œuvre de Tremgrofar, le horla, et de quelques harckons, qui ont découvert les PJs grâce à un pouvoir leur permettant de voir par les yeux de certaines créatures. Tout explose, le plafond s'effondre, les joueurs se retrouvent enfouis sous des mètres de métal, après avoir subi chacun des dégâts importants causés par l'explosion... Ils ne pourront pas se dégager, et devront trouver un moyen de ramper dans des petits dédales et d'utiliser des chemins souterrains pour trouver une sortie.

L'atmosphère se raréfie (équivalent à un niveau 2 dans les tables d'asphyxie) ce qui peut réellement asphyxier à la longue les PJs. Ils risquent de se blesser sur des morceaux de métal coupants, de se perdre dans les dédales; au bout de quelques minutes, ils entendront le bruit de grattement de créatures cherchant à les atteindre; cela risque d'être assez oppressant pour les PJs (qui a dit trempe + surmonter ?). Les Pjs seront attaqués par une nuée d'eiphélia; le problème est qu'ils sont en train de ramper et ne peuvent se relever (- 2 au potentiel de combat) et qu'ils n'ont pas la place pour se battre correctement (- 2 aux armes à une main et à mains nues, impossibilité d'user d'armes à deux mains).

A la fin, des mains de créatures de l'obscur vont tenter de les blesser en jaillissant du "plafond". Les créatures vont tenter de les atteindre, elles peuvent même utiliser sur la fin quelques petit pouvoir (peur) sur les PJs. Les Pjs vont finir par trouver une sortie... en passant par une rame de métro renversée, empli de squelettes d'hommes de l'avant, et recelant des merveilles de l'avant, comme de bagues, de la monnaie, un livre jauni, des morceau d'étoffe, ...

A la sortie, les Pjs seront accueillis par une petite bande de créatures de l'obscur. pas moins de 5 hurlants... Au PJs de s'en débarrasser et d'essayer de franchir, ou plutôt de grimper une sorte de plate forme qui va leur permettre de rejoindre la surface, et la terre ferme.

La ville est très bien quadrillée par les forces des ténèbres, toutes nyctalopes, bien sûr... Et ils devront passer au beau milieu de tout ça. Cela risque de durer un certain temps. Evidemment, au bout d'un certain temps, les cris reprennent, ajoutant ainsi à la panique qui doit commencer à gagner les joueurs (Si un d'entre eux vous demande si le but est de tous les tuer, vous êtes sur la bonne voie !)

Mais tout à une fin, et ils réussiront enfin à sortir de la ville. Par contre, la sortie n'est pas glorieuse, et la fuite s'impose, d'autant plus que les Shankcréatures ont décidé de transformer le cache-cache en chasse à courre.

CHAPITRE 9 : LA FUITE FACE AUX TENEBRES

DUREE: 4 jours

L'armée des ténèbres est prête. Elle avance vers le stallite immortel. Les PJ sont poursuivis par un groupe de créatures de l'obscur qui craignent qu'ils atteignent Phénice et que l'armée ne le prenne pas par surprise. L'enjeu est donc pour les PJ de sauver simplement leur peau! Ils recevront l'aide de la troisième force pour cela...



9.1 Chassés

L'enjeu pour les Shankréatures est énorme : si les joueurs parviennent à Phénice, ils auront un stallite pleinement préparé au combat, et ils perdront l'effet de surprise, ce qui ne les arrange pas, mais alors pas du tout. Ils vont donc mettre tous leurs moyens pour rattraper les joueurs, qui auront plus de chance s'ils se dissimulent que s'ils fuient à toutes jambes.

Les éléments se déchaînent dans un chaos effroyable. Le sol tremble, des parties du sol s'effondrent devant les PJ, tantôt leur faisant rebrousser chemin et s'approcher des créatures, tantôt les séparant... Des éclairs tombent sur tout l'endroit (châtiment céleste) et des immenses grêlons noirs tombent partout (grêlons avec des dégâts de 4 au lieu de 3)

La fuite doit être épique, avec des groupes qui passent à 50 mètres des PJ sans les repérer, voire qui leur tombent dessus par hasard, en étant aussi surpris qu'heureux de les trouver là.

Ils seront poursuivis par une vingtaine de créatures puissantes (style araknide / arakor) et parviendront à franchir la mortezone, mais le plus grand danger viendra des créatures volantes: même si elles sont moins fortes et peu nombreuses, on ne les aperçoit pas de loin et les PJ ayant des armes longues à deux mains auront des malus en combat rapproché... Samerec, légèrement blessé, tombera dans un trou d'une zone vitrifiée... Il dira aux PJ de partir et de le laisser, mais, bizarrement, les Shankréatures ne l'agressent pas. Si les PJ essayent de l'aider, des Kroch couperont leurs cordes... Ils devront le laisser.

Au bout de deux ou trois jours de ce petit jeu, le groupe arrivera en vue d'une bâtisse basse et allongée, presque dissimulée sous terre : un monastère de Gaïa. Il a été parmi les premiers construits, comme un pied de nez aux maisons de Phénice, pour apprendre à ceux qui le voulaient la voie de la planète.

Mais en fait, la mort de Samerec n'est qu'une mise en scène, une subtile manœuvre du Konkall pour vérifier que les PJ vont mourir. Samerec, l'un de leurs agents, devait les faire aller dans tous les pièges... Il n'est pas mort... et il rejoindra un Luciphore, dès qu'il ne verra plus les PJ, afin de contacter le Konkall, d'un message indiquant que la cible a survécu... Samerec recevra l'ordre de les éliminer... mais il est blessé, et contaminé par la Darkessence... Il va donc être recueilli par un groupe de horlas qui s'empresseront de le soigner et de l'envoyer dans la maison harckon, qu'il servira...

9.2 Le Monastère Phénicien de Gaïa

Les PJ devraient naturellement s'y réfugier. Les gaiens, au nombre de 10, vont les interpellier vite fait bien fait, et leur demande ce qui se passe. Les joueurs répondront qu'ils sont poursuivis par des créatures depuis Palerm... mais les Gaiens ressentiront, grâce à la terre, que l'armée est en marche... Vers eux!!!!!!

A l'annonce de ce qui les suit, les adeptes vont se préparer à la défense, lentement, calmement. Ils vont tuer à 10 les créatures, puis préparer la défense du monastère... Et, lorsque les groupes de Shankréatures se présenteront, ils seront impitoyablement massacrés. C'est une très bonne occasion de familiariser les joueurs avec la troisième force, et de leur montrer ses avantages.

Les Shankréatures arriveront par petits groupes au début (5 à 10 éléments), et seront repoussées sans problème par les élites. Les joueurs apprendront alors l'existence de la sève Gaïa. Mais les élites leur feront jurer de ne pas en divulguer le secret (par la force s'il le faut). Aux joueurs de s'accommoder avec leur conscience s'ils décident de le faire ensuite...

Cependant, au bout d'une vingtaine de groupes (n'hésitez pas à intégrer les joueurs dans la bataille. Les élites les connaissent comme les initiés qui ont découvert l'arbre de vie si vous avez joué Nâh), une petite horde (50 éléments) de Shankréatures arriveront devant le monastère. Devant un tel nombre, même dix élites ont du mal. D'autant plus qu'ils sont fatigués par les combats précédents. Durant la bataille qui va suivre, 5 d'entre eux vont tomber avant que les autres ne se replient dans le monastère, qui deviendra alors une forteresse assiégée.

Un commando de 2 gaiens va essayer de trouver le chef de l'armée de l'ombre pour parlementer pour conserver le monastère... ils seront immédiatement tués par Lombard et ses créatures...



Au monastère, le combat se prépare... Les joueurs vont devoir aider les gaiens (contre le shankr) et vont préparer des défenses... la terre les aidera un peu... Ils devront fortifier la face Est du monastère en utilisant des plantes à venin empoisonnant, en creusant des trous , ... ils auront 5 heures devant eux...

L'armée de Lombard va arriver. Elle passera à quelques kilomètres du monastère, mais il enverra 350 créatures pour détruire le monastère...

Les créatures, pilonnées de loin par les gaiens , parviendront au contact, et finiront par être vaincues...

Pendant ce temps, les joueurs, à l'Est, ne combattront qu'une seule créature , un araknide... Mais, alors que le combat fait rage, ils apercevront 3 silhouettes décharnées, au corps mutilé, ... Mais ces êtres sont incroyablement terrifiants... Ils disparaîtront dans l'Obscur, même si les joueurs tentent de les rattraper.

Après quelques minutes, les PJ vont rentrer dans le monastère, en entendant un cri. Ils entreront et verront alors les 3 êtres ayant tué un gaien... Il s'agit en fait de 3 lambras, qui servent le shankr... si les PJ tentent de parler, ils verront que les Lambras ne peuvent pas parler... les PJ sont agressés par les Lambras.

Les trois lambras utilisent tous trois leur technique du Cri, mais l'un reste derrière les autres et ne vient pas au corps à corps... Alors que les 2 lambras, ayant chacun de grandes plaies visibles et l'un un bras amputé salement, ils combattent très bien... (technique des poings Dégâts - 1 ; défense + 1) L'autre va poignarder un joueur dans le dos avec un poignard alors qu'il est à 15 mètres... (Sens + surveiller de SR 6, si réussit Agilité esquiver de SR 11 moins le nombre de réussites du test précédent. Sinon 6 points de dommage sans compter l'armure (interstices)) Les 2 lambras seront vaincus, mais le dernier restera... Il va désintégrer l'arme (ou la main si le MJ est très violent) d'un PJ, et essaiera de les combattre . il se bat très bien, en utilisant Poings + pieds à la fois ... Il utilisera d'autres pouvoirs Shankr et les PJ devront le vaincre seul, l'un ayant une main en moins (en rentrant, les élus de Lyre s'occuperont de lui, il ne sera pas amputé à vie...)

Rapidement, on soignera les blessés, et un des Gaiens demandera aux joueurs comment ils comptent sortir d'ici. Ce n'est qu'une ruse pour couvrir la fuite de ses camarades par un souterrain (aux joueurs de remarquer qu'ils ne voient plus qu'un seul élite dans le monastère...). Au bout d'un moment, celui-ci prendra la fuite, en direction des souterrains. Il faut espérer que les joueurs le suivront, car sinon, ils devront trouver un autre moyen de sortir de là.

9.3 Les charmes de la vie troglodyte

Le souterrain s'ouvre sur une descente qui mène à l'arbre de vie du monastère. Les PJ ressentiront la même chose qu'a Nâh (ou alors une expérience nouvelle), et arriveront devant l'arbre, qui se dresse, majestueux, et remplissant presque toute la caverne. Par un trou entre deux racine, les joueurs pourront voir un lambeau de robe appartenant à un des élites. A eux de suivre cette piste, la seule qui peut peut-être les mener à l'extérieur.

Ce souterrain ne doit pas être une épreuve de combat. Il est totalement inhabité, à part par des rats et des araignées normales. Par contre, le passage vers l'arbre de vie aura totalement désorienté les joueurs, qui se perdront rapidement.

Pourtant, ce n'est pas un dédale, loin de là. Deux ou trois boucles, et à peine cinq carrefours. Mais les joueurs ne disposent plus d'aucun sens de l'orientation, et vous devriez arriver à les perdre sans trop de problèmes. Lorsqu'ils croient que tout est perdu, mettez les face à une meute de rats géants, qui prendra rapidement la fuite... vers l'extérieur.

9.4 Hors du trou

A la sortie du tunnel, les joueurs sont accueillis par les élites, qui se reposaient un moment. Ils ont avec eux une bouture de l'arbre de vie, qui leur permettra de refondre le monastère une fois tout ceci fini.

Ils s'excuseront auprès des joueurs, disant qu'ils ne voulaient pas que l'existence de la sève s'ébruite. Mais, selon leurs dires, maintenant ils ont compris qu'il valait mieux s'unir contre la menace, et ils sont prêts à aller à Phénice pour aider les joueurs à expliquer la situation aux autorités.

Ensuite ils apprendront que les gaiens ont vaincu, mais seul 2 ont survécus, les derniers blessés ayant agonisé dans les souterrains menant à la surface... ... Aucun ne connaît les Lambras et ils vont décider d'alerter les initiés de Phénice avec les PJ...



Vous l'aurez compris, le voyage jusqu'au stallite risque de se dérouler dans une ambiance plutôt suspicieuse, chaque groupe surveillant les autres. Ajoutez à l'insécurité des joueurs en faisant partir régulièrement des élites, parfois plus de la moitié, dans l'obscur. Ils vont en réalité chasser, ou alors éliminer des créatures que la planète leur a signalé, mais il y a fort à parier que les joueurs les soupçonneront de vouloir leur fausser compagnie.

Fort heureusement, au bout de quelques jours, il se cogneront littéralement aux murs du stallite, dont la lumière ne porte maintenant qu'à une centaine de mètres tout au plus. Leur arrivée ne sera pas saluée, bien au contraire. Ils sont les premiers êtres vivants à parvenir au stallite depuis une semaine, quand la cadence habituelle est de une à deux caravanes par jour. Leur interrogatoire sera même plutôt musclé, poussant les Gaiens au bord de l'énervement, quand les maisons interviendront.

Les PJ et les élites seront alors conduit devant leur mentor (L'Ambre ou son remplaçant, si vous avez fait jouer 'Nous naviguerons par delà les frontières de la nuit horizon'), qui leur demandera de tout leur raconter.

A ce moment, deux possibilités :

- Les joueurs révèlent que les autres sont des élites Gaïa. Un conseil des maisons est immédiatement convoqué, direction le chapitre suivant.
- Les joueurs ne disent rien. Leur mentor les regarde, et se déclare déçu par leurs mensonges. Ils seront amenés, eux ainsi que les élites, devant un tribunal pour être jugé pour trahison aux maisons. Direction le chapitre suivant

L'obscur

Les caractéristiques du milieu autour de Phénice vont changer quelque peu durant cette partie :

Froid	2	(entre le vent, l'obscurité...)
Faim	1	
Soif	0	
Vent	2	(l'air n'est que nuages de poussières)
Obscurité	3	(il fait très sombre, très très sombre...)
Spécial	3	(les insectes , les maraudes...)

Total 11

Ca à l'air de faire beaucoup, mais avec l'équipement, ça devrait tomber à 5 ou 6

Exemple : avec un filtre 3, une lampe 3, des vêtements 2, à manger et à boire, on redescend à 3...

Oui, c'est plus qu'une mortezone... mais à ce moment, les environs de Phénice sont particulièrement malsains. De plus, les survivants des maraudes sont toujours dans le coin.

Les Lambras

Pour les 2 "mauvais", prenez les caractéristiques de base dans Shankr p 103 de Shankr...

Les Shankcréatures de Palerm

On va trouver un peu de tout. Cependant, à ce stade, les plus puissantes n'interviendront pas. Cf. livre 2 de la boîte de base, et seconde édition. Les joueurs ne verront pas un seul être humain, sombre fils ou autre, durant la visite de Palerm. Ils se cachent et n'ont pas prévu de se montrer avant l'assaut final.

Les créatures n'agiront pas avec beaucoup de stratégie à ce niveau. Cela fait partie du plan. Ainsi, si les joueurs rentrent à Phénice, ils diront qu'elles ne sont pas organisées, et donc que le danger qu'elles représentent n'est pas très grand.



CHAPITRE 10: STALLICIDE

DUREE: 1 jour

10.1 Mise en place

La mutation de Kwashikrixior est terminée. L'armée en marche est prête à déferler sur Phénice puis sur la roke entière...

Elle est bien plus puissante que l'armée de Phénice, et aucune opposition ne l'arrêtera. Le plan démoniaque s'est jusqu'alors déroulé à merveille, le stallite est affaibli, l'armée des ténèbres largement aussi forte que prévu. Même si la victoire n'est pas assurée, elle est quasiment certaine... d'autant plus qu'une éclipse de soleil aura lieu ce jour (le seigneur a planifié la date de l'assaut) .

Plus personne ne peut résister à cette armée. Et cette fois, il n'y aura pas d'avatars pour sauver la mise comme dans la guerre des Dragons.

Le shankr savoure sa victoire. Il veut voir les Runkas périr de la main de sa création. Le début d'une ère nouvelle sur sombre-terre va s'engager...

La Shankrérature majeure, pilier de l'attaque et destructeur de runkas : Kwashikrixior. C'est la bête de guerre de l'assaut contre Phénice par l'armée de l'ombre..... Nommée Kwashikrixior, elle est la plus terrible incarnation des shankr qui n'est jamais été créée....

Monstrueuse, inspirée des pires cauchemars des sombre-terriens, elle mesure plus d'une dizaine de mètres de hauteur... Capable de vaincre plusieurs Urs en combat singulier, elle fait partie des légendes de Sombre-terre. En effet, depuis une centaine d'années, une légende sur un Œuf d'une gigantesque créature en gestation (pour prendre des forces pour l'assaut final de Phénice, le moment voulu) courait parmi les Grands Marcheurs..... Cette créature, vivant dans une cité, dans l'ombre, honorée au cœur de l'Obscur par des crédules dirigés et fanatisés par des Horlas vivant au cœur d'une tour (une luciphore) près de la mer d'Aral, a pu se reposer depuis le Grand Cataclysme. Désormais, Phénice, le berceau de l'humanité, le stallite immortel, est affaibli par des tensions internes; des milliers de soldats sont morts suite à des grands conflits... Le moment de l'attaque est venu.

Le Konkal s'est chargé de le faire éclore près de Phénice en le rapportant au cœur d'un juggernaut volé à une tribu de crédules, la tribu d'Alika le Preste... Mais, malgré l'appuie du shaman et de la tribu, les initiés la trouvèrent et tentèrent de la détruire alors que sa gestation n'était pas encore terminée (les PJ, chapitre 4) Mais elle a survécu.

L'armée de l'ombre est désormais prête, et l'arme stallicide a terminé sa gestation...

Le seigneur Lombard a planifié l'assaut. La créature et 15 Sombre-Fils profiteront du combat frontal pour entrer dans Phénice par les Termitières de la Fourmillière, ainsi que 5 initiés Harckon et le Seigneur froid... Il ont leur cibles: 5 Thorgrads ou Sartharils capables de connaître l'emplacement du tombeau à rêve.... Une fois torturés, ils devraient parler et le Runka sera anéanti... L'armée du Seigneur Chaos ne fera alors qu'une bouchée du stallite immortel....

10.2 Phénice, havre de paix

Une fois rentrés à Phénice, les joueurs préviendront logiquement les maisons de ce qui se passe autour du stallite. Ils seront accueillis plutôt froidement : une attaque a déjà eu lieu, et ils ne voient pas quel intérêt aurait le Shankr à lancer deux petites



attaques plutôt qu'une. De plus, en apprenant que les PJ sont rentrés avec des élites Gaïa, ils vont se retrouver dans une position assez délicate.

Les élites, cependant, insisteront pour entrer en contact avec les initiés, et leur tiendront un discours plus qu'alarmiste : une gigantesque armée de ténèbres s'apprête à envahir Phénice. Et pour cause : la planète leur parle, et ils entendent les cris de souffrance qu'elle pousse à cause des mutilations causées par cette armée.

Soudain, au milieu de l'entrevue, tous les élites s'arrêteront, semblant écouter quelque chose. C'est la terre qui hurle, sous les pas de l'armée qui vient de se mettre en marche. Au même moment, tous les initiés ressentiront une grande inquiétude : les seigneurs du fléau sont proche, très proche. Les Runkas sont mal à l'aise, et le font savoir: tous les initiés sont soudainement fatigués et sont atteints par de grandes douleurs. Les runkas ont peur de l'armée. Les deux jumeaux mortifiés et surtout la créature stallicide les mettent mal à l'aise. Faites faire aux joueurs un jet de Energie Runka - Résistance dés. Ce sont les dégâts qu'ils prennent, à noter en intempérie. Ils disparaissent à la vitesse de 1 par heure. Dégâts doublés pour les Sartharils, voire quadruplés s'ils rêvent.

Tout de suite, les initiés se montreront plus conciliants. Pour un instant, les rivalités vont être oubliées, devant la menace qui semble arriver. Rapidement, les initiés alertent les prôneurs, en se présentant comme des protecteurs de la lumière (avec démonstration de pouvoirs à l'appui), afin de les convaincre le plus rapidement possible. Bien entendu, les autorités du stallite ne croiront pas à une telle éventualité, et il faudra que les joueurs parlent afin de les convaincre (Un bon point pour eux : ils connaissent les révérends, sont des héros de la croisade de la ville mouvement, etc....).

Lentement (trop lentement, au goût des Sarkesh, qui ne cesseront de presser tout le monde pendant cette phase), le stallite va se préparer. Les portes seront fermées définitivement, les armes seront apprêtées, et les initiés seront disposés à intervalles réguliers sur les remparts. L'armée va se former, et elle ira recruter de force des fouineurs pour les aider à se battre (comme chair à canon). Les bâtisseurs devront affûter les armes, renforcer les portes, préparer des grenades... Les nourrisseurs auront quelques heures pour préparer un maximum de nourriture et la stocker dans le stallite. Les prôneurs devront motiver les soldats, les préparer à la guerre, et ne surtout pas leur faire comprendre que seuls quelques uns parmi eux reviendront vivants... mais certains prôneurs terrifiés ne pourront même pas parler, ou alors diront aux soldats qu'ils vont vers la mort et que le stallite va être détruit.

10.3 De l'aide pour Othero

Pendant ce temps, les PJ vont être appelés à l'aide par le maître bâtisseur Othero, qui craint que l'on ne veuille saboter son palais. Il dit aux PJ qu'une tentative d'assassinat sur sa personne a eu lieu hier et qu'il pense que l'on en veut à son édifice. Il leur demandera de l'aide en invoquant leur amitié. (croisade de la ville mouvement)

Les PJ vont devoir monter une embuscade. Othero leur conseillera de se cacher dans un bâtiment désaffecté, en face du palais. Ils peuvent rester ensemble, ou se disperser. Evidemment, Othero est parmi eux, pour les aider et les conseiller.

Pendant la nuit qui va donc précéder l'attaque, et pendant que l'armée de Phénice se prépare à un grand combat, qui sera déterminant pour l'avenir de sombre-terre, les PJ verront un commando de 5 hommes en noir, se dirigeant vraisemblablement vers le palais. Des PJ observateurs verront à leur ceinture des magnums, qu'ils connaissent déjà. Cela devrait leur rappeler la scène de l'assemblée, et ils devraient se rappeler des explosifs...

Il y a en réalité 4 groupes de 5 hommes, plus le chef, Ergdruk, qui agit seul... les PJ vont pouvoir neutraliser le premier groupe de 5 hommes... s'ils se sont séparés, ils verront 3 groupes de 5 hommes, mais ne pourront les attaquer...

Aux PJ de trouver les autres... Ils devraient faire le tour du palais... Ils verront un groupe de 5 hommes en train de placer des explosifs sur une paroi du palais... Ils peuvent surprendre les hommes, et les empêcher ainsi d'utiliser leurs armes meurtrières...

Le troisième groupe s'est déjà aventuré dans le palais, non pas pour le faire sauter, mais pour le piller de ses trésors et autres objets de l'Avant. S'ils ne ressortent pas assez vite, le reste du commando fera sauter le palais, les sacrifiant (l'IA veut



absolument faire sauter ce palais, certains hommes lui ayant affirmé que le bâtisseur connaissait des technologies plus avancées que celles de l'I.A. (ce qui est faux). Si les PJ rentrent dans le palais, ils pourront sauver des objets de l'avant : un casque en kevlar, une armure robotique détruite mais réparées par Othéro: exosquelette: Force + 3 ; Armure complète d'indice 5, Se + 1 (casque spécial) et un pistol à vapeur intégré par Othéro, et 2 foudres de l'avant; mas ils seront obligés de tuer ces 5 hommes et la fin sera plus difficile au niveau du temps...

Dés qu'ils ressortent, on entend une déflagration, assez faible, mais qui rappelle les pistols... en effet, Othéro s'effondre, tenant son abdomen de ses 2 mains. Il a été touché d'un coup de Magnum équipé d'un silencieux. Les PJ aperçoivent Ergdruk, tenant de ses mains 2 magnums encore fumants. Il est debout en équilibre sur les câbles au dessus du palais. Il recharge et tire sur un des PJ qui devra réussir deux test d'agilité + esquiver de SR 4 et 5, sous peine de subir un tir lui infligeant 12 points de dégâts...

Les PJ se sont donc mis au couvert. Mais ils devront se dire qu'ils doivent agir pour sauver Othéro agonisant et pour sauver le palais.

Ergdruk est en effet en train de placer une charge d'explosifs pour détruire le palais d'Othéro. alors que les PJ tentent de grimper pour le tuer (ou autre chose), le dernier groupe de 5 homme apparaît dans leur dos et tire. Les PJ vont devoir lutter contre des ennemis nombreux, efficaces et bien armés... mais l'un des PJ verra que Ergdruk commence à repartir. Il devra expédier son adversaire et devra seul (les autres PJ seront aux prises avec d'autres hommes) monter affronter Ergdruk sur les câbles...

Le combat est dangereux, les adversaires peuvent chuter, et Ergdruk commence par tirer de loin avec ses 2 magnums. Le PJ a un malus de 2 dés à son esquivé (il est en déséquilibre sur un câble)

Là, Ergdruk sort ses armes, un terrifiant piochard ainsi qu'un Kathar, très souvent mortel... Le combat commence, et les 2 adversaires perdent chacun la différence entre 4 et le nombre de réussite à un test d'agilité pure a à leur potentiel de combat. Une maladresse à ce test signifie une chute mortelle. Dès qu'un des adversaires est blessé, il tente un test d'agilité +esquiver de SR le nombre de points de vie perdus. S'il rate, il chute et meurt, sauf si un autre PJ a le temps de tuer Ergdruk et de sauver le palais.

Une fois le combat fini, le PJ doit tenter de désamorcer ou d'arracher la bombe pour la jeter dans le vide.

Il a en tout 10 passes pour effectuer:

- Le tir d'Ergdruk (1 passe)
- Le combat
Si un PJ est vaincu au combat, il faut déjà 2 passes pour qu'un autre arrive
- Une course vers la bombe : agilité de SR 3 pour le faire en 1 passe. Si c'est un échec, il faut 2 passes.
 - Soit arracher la bombe (Force + Forcer de SR 5, 1 tentative par passe, puis 1 passe pour jeter la bombe) ,
 - Soit la désamorcer (Technique + explosifs de SR 3, une tentative pour 2 passes. Aucune réussite signifie l'explosion de la bombe, tuant le PJ et détruisant le palais)

Si la bombe explose, le palais est détruit, le PJ qui s'occupait de la désamorcer est mort. Si la bombe n'explose pas, le palais est sauvé, et les PJ peuvent éventuellement retrouver un PJ qui a chuté en très mauvais état en dessous. Othéro survivra si un PJ réussi un test de Survie + premiers soins de SR 2.

10.4 Qui a peur du grand méchant Shankr ?

Rapidement (en quatre ou cinq heures), la défense du stallite va être en place. Alors commencera l'attente. Les hommes remarqueront l'obscurité qui semble se rapprocher du stallite.



Pendant ce temps, alors que les joueurs sont en train de mettre en place la tactique de défense avec les autorités du stallite, un petit groupe d'initiés Harckon va tenter d'accéder aux gardiens mystiques. Comment ? le plus simplement du monde : par la grande porte. Un d'entre eux est en effet un prôneur, et il est accompagné par son garde du corps, un meilleur, Harckon lui aussi. Cela fait bientôt deux ans qu'ils sont à Phénice, déguisant leur apparence. Ils ont été choisis pour une raison : ils possèdent le pouvoir de dissimuler leur 'aura' de ténèbres. Ils tenteront donc d'accéder aux gardiens mystiques, sous le couvert de vérifier les dires des initiés. Bien sur, les Harkons ne seront pas seuls : ils feront partie d'une délégation des prôneurs, et seront encadrés par quelques Sarkeshs, et peut être les joueurs (à eux de voir s'ils souhaitent accompagner la délégation, on le leur proposera).

Une fois arrivés devant un gardien mystique (on ne va tout de même pas leur montrer des Runkas, les gardiens seront bien suffisants), les Harckons tenteront de le corrompre. Pour les Sarkesh, comme pour les joueurs, la surprise sera totale : tout le monde sentira l'utilisation des pouvoirs Shankr, mais personne ne pourra dire qui les lance. Lentement, le gardien mystique se ternira, puis deviendra noir.

La corruption du gardien n'est que temporaire, il est simplement recouvert d'une aura de ténèbres, et lutte pour en sortir.

Note : pour moi, les gardiens sont disposés en cercle autour du stallite, et la corruption de l'un d'entre eux ouvre une porte aux armées de l'ombre.

Le meilleur Harckon en profitera pour lancer le même pouvoir sur un des autres prôneurs, afin de faire croire qu'il est celui qui a corrompu le gardien. Celui-ci prendra la fuite, paniqué à l'idée qu'il ai pu faire ça sans en être conscient. Les Sarkesh se lanceront immédiatement à sa poursuite, et laissant une personne sur place pour surveiller le reste du groupe. (Ils inviteront d'ailleurs les joueurs à courir prévenir les autres initiés). A leur retour, ils trouveront leur collègue mort, et les prôneurs inconscients. Les deux Harckons ont en effet attaqué le Sarkesh, puis drainé les autres prôneurs (normalement, un initié n'a pas le Drain, mais on pourra faire une exception pour ceux là).

Selon le temps écoulé, les Harckons auront le temps de désactiver plusieurs gardiens mystiques (pas plus de 5. Au 5ème, ils tombent, morts d'épuisement).

Au moment où ils désactivent le dernier gardien (en fait, pas exactement en même temps, mais c'est ce qu'il semblera à tout le monde), un frange noire apparaît sur le disque de Solaar, et un grand bruit se fait entendre aux abords du stallite.

Mais les harckons avaient aussi prévu une autre solution.... Un commando de 5 élus Harckon (soleorn, darkefacts...) vont pénétrer dans le stallite, sous les ordres de Krahl (qui les laissera seuls car il ne peut entrer...) Ils tueront une dizaine d'initiés en silence et désactiveront 2 gardiens mystiques ... puis ils partiront sans être inquiétés... Au dehors, il devront faire face à 12 Sarkesh.... 8 sarkesh mourront, ainsi que 3 élus Harckon... Un des Harckon sera capturé et usera de ses pouvoirs pour se suicider et ne pas parler... Le dernier parviendra à fuir... Mais les gardiens mystiques ont été désactivés. La totalité des gardiens du stallite est désactivée et l'armée approche vers Phénice sans défense.

Le pouvoir de dissimulation des Harckons

Ce pouvoir, extrêmement rare, a été recherché pendant deux siècles par les Harckons, avant d'être enfin mis au point. Il utilise la vie de son utilisateur pour faire ressortir son côté humain. En fait, il intensifie la part de Gaïa qui est en chaque homme, jusqu'à ce qu'elle annule l'effet du Shankr. Bien sur, les Harckons qui ont trouvé ce pouvoir ne connaissaient pas Gaïa. Mais le fait est que ce pouvoir fonctionne, et fait apparaître son utilisateur comme un être humain normal aux yeux de tous

Coût du pouvoir : il consomme la vie de son utilisateur. Toutes les heures, le lanceur perd 'cœur sombre' points de vie, tant qu'il n'arrête pas ce pouvoir.

L'arrêt de ce pouvoir se traduit également par un violent contrecoup. En effet, tant qu'il dure, l'utilisateur ne sent pas son affaiblissement, qu'il subit de plein fouet à l'arrêt du pouvoir, l'obligeant à se reposer totalement pendant 1 heure par point de vie perdu, ou à dépenser 2 points d'énergie pour 1 point de vie perdu.

Ce pouvoir n'empêche pas l'utilisation des autres pouvoirs Shankr.



10.5 On l'appelait Bérézina.

C'est le début de l'attaque qui sonne. Les joueurs ont pour mission de garder l'entrée des tombeaux à rêve. Pour cela, on leur fourni un équipement plus qu'impressionnant.

L'équipement des joueurs

Lors de la dernière phase, les PJ seront équipés par les Druweds, car ils doivent défendre les tombeaux de lumière. On leur fournira naturellement des artefacts Runkas (épée de lumière et ce genre de chose), mais aussi des objets de l'avant, parmi lesquels se trouvent :

- Une mitrailleuse M 60 (Dommages +8, Portée 50/150/300, enc 1, un carton de 3000 balles, 50 coups / round)
coup spécial : arrosage : +6D à l'attaque, -4 aux dégâts, on peut partager les réussites entre tous les ennemis après le jet d'attaque. Exemple : j'ai 4D en arts martiaux, j'arrose, je lance 10D (4+6), je fais 5 réussites. Il y a trois ennemis. Je partage mes réussites : 2, 2, 1. Ils se prennent 6 (2+4), 6 (2+4), et 5 (1+4) points de dégâts, auxquels il faut enlever l'armure. On ne peut affecter plus de la moitié de ses réussites à un ennemi.
- Plusieurs famas (Domm +4 (1 coup), +6 (3 coups / round), Portée 30/100/150, 6 chargeurs de 50 balles).
- Un fusil de sniper en parfait état (Domm +10, Portée 500/1000/5000, 10 balles, +5D à l'attaque si le tireur n'est pas dérangé, -3D sinon).

Une quantité d'événements impressionnante va intervenir. Ils sont tous décrits un par un. Au MJ de les agencer dans l'ordre qu'il souhaite, selon les actions des joueurs.

Bien entendu, le tout se déroule sur un fond de bataille, où les hommes au sol se battent sous les bombes des dirigeables, pendant que Solaar disparaît petit à petit, rongé par la Lune...

Solaar commence à disparaître, rongé par les ténèbres. Depuis quelques heures, les Phéniciens le voyaient partir... terrifiés par la défaite de Solaar et par leur faible expérience de l'obscur, ils ne pourront faire front... Les armées attaquent. Les boulets de Darkessence pleuvent aux entrées Sud du stallite. Les véhicules aériens des Phéniciens tombent (sur eux) à cause de pluie de grêlons noirs... Le bellatore, Srilan Vérité, ne peut faire face... De son armée de 5000 soldats, il envoie un millier d'hommes en éclaireurs pour trouver le chef ennemi... Aucun ne reviendra. Les PJ font à ce moment partie de l'armée. Chacun combat 2 shankréatures à la suite tirées au sort...

10.5.1 L'armée de Phénice

Tous les hommes ont une armure complète de cuir, les flambeaux de chitine fuselée, les ardents et les commandores de métal.

Environ 5000 soldats entraînés :

3000 par groupe de 9 + 1 flambeaux dirigés par 25 ardents et le commandore Destrin:

- ✓ 120 fauchards
- ✓ 140 balances
- ✓ 240 à deux ailerons
- ✓ 400 à deux entrailleurs
- ✓ 400 flambergues
- ✓ 560 palaches
- ✓ 1040 falchions



- ✓ 250 élites avec des mitrilles à vapeurs
- ✓ 500 dragons de Saint-Vorle avec leurs fameuses grandes guidées par Dayan
- ✓ 650 soldats équipés de pistol à rueg (150), à vapeur (200), de mousquet (150) et d'arquebuses (150)
- ✓ 100 hommes avec des armures complètes de métal et des armes d'élites
- ✓ le génie: 100 hommes chargés de faire passer les montagnes à des véhicules, ... ici ils servent à mettre des ponts de cordes pour descendre du stallite au front sans que les créatures puissent monter...
- ✓ Les tueurs: 50 élites montées sur des Urs avec des carapurs avec armes de tirs (pistols + mitrilles), de traits (arbalètes), d'articules, d'armes de près (fauchards, balances, fortépées, ...) de grenades en grands nombre et d'exosquelettes
- ✓ Les explodeurs: 60 hommes chargés de faire s'effondrer des montagnes ou des talus sur l'ennemis, de placer des explosifs de protections, de faire sauter des ponts, ...
- ✓ 350 hommes avec des cerbères
- ✓ 100 nourrisseurs avec des faucons
- ✓ 1 juggernaut restant
- ✓ 10 fracas
- ✓ 12 caravelles
- ✓ une cinquantaine d'autres véhicules (percevents, ...) moins bien armés

A cette armée il faut rajouter les canons à vapeurs (20) et les courbois (30)...

Puis on verra l'apparition de l'armée efficace: un millier d'initiés sarkesh, prêts au combats...

De plus, la plupart des hommes (voir vieillards) valides sont recrutés dans tout le stallite avant l'attaque.. mais les gardiens, si on se souvient, n'ont que 5 heures.. Ils doivent tout d'abord défendre les bâtisseurs qui s'occupent des défenses du stallite, ils doivent se battre contre le Konkall et l'I.A. qui se défoule avec des commandos bien équipés... + les révéérés à défendre... et tous les ordres lents à venir à cause de la hiérarchie....

Environ 3 heures avant le début du combat, ils iront par énormes groupes (1000 gardes) encercler un quartier pour recruter les hommes valides... qu'ils équiperont de vieilles armes émoussées... les gardiens s'occuperont des quartiers de Libre-Tours , des Echafaudages, les Affres et les Echarpes ... ils trouveront ainsi plus de 40 000 "soldats" ou plutôt chair à canon, qui suivront mal les ordres et ne sauront pas se battre, affamés par le projet pénurie... Ils défendront les Abords... On remarque que la Nouvelle Coulée et la Fourmilière ne seront pas utilisés, les gardiens surpris par le temps.... ces quartiers ne seront pas bien défendus, facilitant l'assaut de Lombard.....

10.5.1.1 Les Libres-Tours

Les gardiens, sous les ordres du commandore Jugrendar et de 10 ardents, vont à 1000 entrer en violence dans les Libres-Tours, ... Ils auront vite fait d'encercler le quartier, et ils enverront 150 hommes et 5 ardents sur une grande place pour expliquer aux fouineurs ce que l'on attend d'eux.... Quelques minutes plus tard, ils commencent à parler devant tous les hommes rassemblés ici... Ils annoncent une grande menace, et ils ont besoin immédiatement et impérativement de tous les hommes valides du quartier, auxquels ils fourniront des armes (en fait quelques tranchoirs, poignards ou coquefers rouillés et émoussés...) Et là, un cri.. Un homme s'avance et dit que sa tour est pillée par les gardes ... Il est abattu sur le champ d'un coup de pistol d'un ardent trop vif... En quelques minutes, les gardiens qui recrutaient sur la place sont massacrés, faisant plus de 250 morts chez les fouineurs.. la tour sentinelle est envahie et les gardiens tués... Le Konkall se fait un plaisir d'accuser des gardiens de crimes, ... Le gros des troupes, qui devait réellement prendre les armes dans les tours, se rassemble, et après un combat violent (250 pertes pour eux; 375 ennemis) ils obligeront les hommes à être recrutés... et dispatchés dans tout le stallite pour ne pas qu'ils soient à compléter ensemble....

Résultats: + de 500 morts, et 13 000 recrutés dans une centaine seront des traîtres, des Konkallites ou de simples anarchistes et feront tout pour faire échouer la défense Phénicienne (sabotages, meurtres). Les autres combattront mal, surtout certains vieillards. Ici, les femmes et les enfants à partir de 11 ans sont recrutés ils combattront mal, sans y mettre le cœur....



10.5.1.2 *Les échafaudages*

Un seul groupe de 50 gardiens originaires de ce quartier, et tous heureux d'être Phénicien et aimés dans le quartier, tous diplomates, vont être choisis par l'Ardent Kroonak pour cette mission.. Diplomate vétéran, cet homme de 45 ans les accompagnera sur le terrain. Ils prendront 2 heures, mais ils rallieront un groupe de plus de 15 000 volontaires sans aucun conflit... Ils les équiperont et ces hommes seront chargés de défendre leur quartier...

Résultats: 15 000 fouineurs, tous volontaires et en de bonnes capacités physiques, vont efficacement défendre les échafaudages... Kroonak leur laisse carte blanche pour leur chef et leur tactique et tout se passera bien.

10.5.1.3 *Les Affres*

700 gardiens seront chargés d'y recruter des soldats... Ils useront de moyens pervers, tels les menaces, ou la capture d'un enfant par famille, pour pousser à combattre les hommes du quartiers. Evidemment, ils devront exécuter plus de 300 hommes à la mitraille car ils refusaient cela... toute tentative de rébellion est immédiatement calmée de la sorte...

résultats: les gardiens, au prix de moins de 20 pertes, auront 6000 soldats prêts à mourir, mais non-motivés et désireux de se venger.. On considère que plus de 250 deviendront fous en voyant solaar disparaître et nuiront aux gardes, certains allant jusque au sacrifice pour tuer beaucoup...

10.5.1.4 *Les Echarpes Pourpres*

Un bon millier de gardiens y est envoyé, avec un initié (sans le savoir) aux commandes... Il gérera fort bien sa diplomatie, mais les membres des écharpes Pourpres refuseront et plusieurs centaines de gardiens seront envoyés pour les éliminer... mais les criminels, organisés et en toute connaissance du terrain utiliseront des tactiques de guérilla urbaine, réussissant à fuir dans leur presque totalité et tuant 350 gardiens... De plus, des japonais (susanos) vont essayer de faire se rebeller le peuple, contre les gardiens... Ils y aura ainsi quelques combat singuliers entre susanos et gardiens (hélas souvent en faveur des susanos...) qui ne seront pas trop fréquents

Résultats: 400 gardiens morts, 18 500 soldats de chair à canon prêts...

Après ces quartiers, les gardiens seront sonnés car l'armée de l'Ombre est prête et arrive dans la plaine au bord de Phénice...

10.5.2 L'armée des ténèbres

Au sol : plus de 30 000 Shankréatures, parmi les plus terribles, secondées par 500 sombres fils et 20 initiés Harckons.

Les créatures seront environ 5 000 à palerm, 15 000 en arrivant à Phénice et 30 000 au début du combat... Les 2 seigneurs des fléaux lanceront leur sort d'appel, et le shankr fera venir un maximum de créatures... les créatures du début formeront la base de l'armée (shankréatures majeures) et ensuite viendront des créatures mineures telles que des écorchés ou hurlant, ainsi que des créatures contaminées de type Abominations ou autres...

Ainsi, l'armée à terre sera composée de:

5 000 shankréatures majeures:

- ✓ 500 arakors qui constitueront le régiment le plus puissant au niveau brutal
- ✓ 1000 araknales qui resteront en défense des autres régiments.
- ✓ 500 kharnits qui entoureront le stallite et protégeront les créatures pouvant utiliser des tirs avec de la portée



- ✓ 2500 lanceurs de darkessence qui seront protégés par les kharnits et les araknales et qui pilonneront tout le stallite, en visant principalement les casernes, les groupements de soldats, les bâtiments à caractère religieux et tout ce qui est fragile et pouvant s'effondrer. Il est à noter qu'ils ne voient pas leurs cibles, donc ils tirent un peu n'importe comment...
- ✓ 500 brenrks qui constitueront un groupe très puissant et surtout endurant.

25 000 autres créatures:

- ✓ 2500 norghows qui vont tenter d'attaquer en restant derrière les carninfernales
- ✓ 2500 carninfernales qui défendront les norghow et resteront avec les araknales
- ✓ 5000 abominations qui agiront en attaquant le plus brutalement possible
- ✓ 3000 écorchés qui agiront avec les gueules cassées en se déplacent rapidement pour être partout
- ✓ 1500 gueules cassées qui se déplaceront en drainant l'adversaire à distance et éviteront le combat, auquel cas ils esquiveront pour fuir et drainer à distance
- ✓ 1000 guast entonnantes qui joueront un peu le rôle de créer une ouverture. Très intelligents, ils feront s'effondrer le pan Sud (la fourmilière) de la muraille grâce à des systèmes de levier pour enlever les vieilles pierres. Ils se suicideront en faisant cela.
- ✓ 500 ebens contaminés au niveau 2, appui lourd au nord
- ✓ 2000 hurlants arrivant à l'est; ils entreront dans le stallite en montant sur une sorte de tour pour planer et arriver aux libres tours
- ✓ 1000 goulus et anthrax qui appuieront le flan Ouest
- ✓ 1500 créatures du chaos qui défendront Lombard
- ✓ 1500 créatures des glaces qui escorteront Krahl jusqu'à son entrée dans Phénice puis qui iront aider les autres créatures.
- ✓ 750 créatures de l'obscurité qui harcèleront le flan nord
- ✓ 750 créatures de la peur qui harcèleront le flan ouest
- ✓ 750 créatures de la douleur qui harcèleront le flan sud
- ✓ 750 créatures du mensonge qui harcèleront le flan est

Une créature géante ,à coté de lombard, qui ne peut combattre mais qui bouge lentement et est remplie de milliers de litres de darkessence. Elle permet l'approvisionnement en darkessence des autres créatures volantes pour la lâcher sur Phénice...

A cela s'ajoutent les restes des maraudes qui ont attaqué Phénice peu avant, c'est à dire environ 1 000 fuyards s'étant enfuis vers un endroit plus clément.. tombés dans une mortezone puis contaminés, ils servent de chair à canon pour les Konkalites qu'ils secondent...à cela s'ajoutent 10 000 Konkalites, venus de toute la Roke et Solaria.

Ils agiront dans le but de pousser les créatures de l'obscur au combat rapproché: ils empêcheront la fermeture des portes.. en agissant de l'intérieur, en étant dans les rangs des combattants, ils sèmeront la pagaille et feront d'énormes pertes... en se sacrifiant bien souvent à leur dogme....

100 initiés harckons, dresseurs de Shankréatures ou combattants, lutteront comme commandos. Ils prendront à parti les sarkesh, bien que moins nombreux et entraîneront des milliers de créatures de l'ombre à leur suite.... Ils empêcheront ainsi les plans des sarkesh visant Lombard....

En l'air : 2 000 Shankréatures, dont une centaine montées par des sombres fils.



- ✓ 1000 hibours contaminés
- ✓ 500 Krochs
- ✓ 300 ailiades
- ✓ 200 sortes de grands faucons contaminés de 3m d'envergure dont la plupart sont montés de sombre-Fils, déversant des grands bassins de darkessence sur les hommes (les faucons prennent le Sombre-fils équipé souvent de darkefacts ainsi que 2 X 20 l de darkessence... Ils vont en reprendre en se ressourçant dans une sorte de créature géante à coté de lombard, créature qui ne peut combattre mais qui bouge lentement et est remplie de milliers de litres de darkessence)
- ✓ 100 Phénix noirs, de grande envergure (shankcréatures majeures)

Le grand Phénix noir, une shankcréature majeure qui guide cet assaut.

Plus le seigneur de la destruction, qui arrive peu après le début de la bataille, ainsi que Krahl, le seigneur du Froid

Cette armée est la plus terrible que le seigneur Shankr ai jamais rassemblée en dehors de la mer d'Aral. Tout ce que le chaudron des enfers compte comme monstres est rassemblé ici. On comprend mieux pourquoi cette attaque a des chances de réussir.

10.6 Le combat

10.6.1 Mise en place

Enfin, les nourrisseurs ne combattront pas (trop important) mais certains, et tous les chasseurs , commanderont de loin des animaux.... Les Bâtisseurs s'occuperont de défendre le stallite, de poser des pièges, de réparer la muraille... Les Prôneurs se réfugieront... Les marcheurs seront recrutés tout comme les fouineurs...

Donc, plus de 135 000 personnes seront de près ou de loin mêlés au combat, sans compter les initiés, les membres de l'IA et les Konkalites, entre autres Horlas et aussi les susanos qui voient un bon moyen de repeupler le stallite.....

L'armée de Phénice est donc relativement conséquente, et profite des avantages des défenses et de la position surélevée du stallite. Lombard, quant à lui, perd l'effet de surprise mais il est bien plus fort en combat brute et frontal.... De plus, ils sera aidé par le Konkal et l'IA dans le stallite et par l'obscurité... Certains fouineurs recrutés de force, une fois qu'ils ne seront plus encadrés de gardes du feu, fuiront en masse (et se feront éliminés soit par les créatures, soit par l'IA ou le Konkal) Enfin, les Phéniciens sont terrifiés et Lombard s'appuie sur la réussite du commando. Les initiés, désorientés, ne sauront pas réagir et seront ainsi dépassés de vitesse. Les généraux de l'ombre (Lombard et Krahl) sont bien plus compétents que le bellatore Vérité....

Toutes les chances sont pour le seigneur shankr... Il ne lui reste plus qu'à attaquer... et vaincre. Mais il a fait une erreur: il ne sait pas qu'il y a 3 runkas à Phénice, et il n'a surtout pas pris en compte le risque des PJ comme adversaires éventuels...

Le premier assaut sonne. Alors qu'un groupe de shankcréatures s'approchent et découvrent qu'ils ne peuvent pas entrer dans le stallite, les catapultes à darkessence commencent à tirer, tuant ou contaminant des énormes groupes de soldats.

Le Bellatore Vérité décide d'observer la tactique adverse. Il envoie hors des remparts un groupe de 200 fouineurs, qui sont massacrés en quelques secondes...

Vérité se rend alors compte que la bataille est déjà perdue. Et très souvent, la meilleure façon d'éviter une défaite est d'éviter le combat. Le bellatore envoie un groupe de bâtisseurs préparer un tunnel pour s'échapper du stallite par l' Ouest. Dès qu'il



pourra, il fuira. En attendant, il se met à couvert. Il se montre de moins en moins, et laisse l'armée lutter comme elle peut. Certes, Phénice sera détruit, mais lui, Vérité, survivra....

Les groupes de soldats restent sur les remparts et tirent du mieux qu'ils peuvent, alors que les soldats équipés seulement d'armes de corps à corps se placent devant les portes, pour être prêts à arrêter une éventuelle percée... Les canons tirent, mais les cibles restent mouvantes et difficiles à atteindre.

Mais l'armée de l'ombre reste loin, et attend que le Konkak accomplisse sa tâche. En attendant, les catapultes tirent sur le stallite, et des groupes de shankréatures mineures et agiles s'approchent en courant à 100 m du stallite et drainent les guerriers des remparts en évitant le peu de tirs qui peut leur parvenir.

10.6.2 Traîtrise

Les Konkakites présents sur les remparts se jettent sur leur voisins, causant ainsi une panique et de nombreux morts chez les Phéniciens. Ils s'attaquent aux cibles stratégiques, tels que les canons à vapeur ou la colonne des mitrailleurs qu'ils tenteront d'abattre au canon... Les joueurs reçoivent l'ordre de descendre aux remparts aider les Sarkesh. Il vont devoir combattre un bon groupe de konkakites...

10.6.3 Catapultes

Des créatures organiques de formes allongées permettent de projeter de la darkessence sur des centaines de mètres, à la manière de catapultes à Darkessence. Ils sont utilisées par l'armée des ténèbres pour l'attaque. Les boulets commencent à pleuvoir dans le stallite.

10.6.4 Attaque aérienne

De plus, des nuées de Krochs et d'autres créatures volantes projettent des tonnes de darkessence dans le stallite aux endroits clés... Ils sont guidés par une sorte de grand Phénix noir contre lequel les Phéniciens n'osent lutter, croyant à l'incarnation de Solaar. Des illuminés se mettent à crier que c'est l'incarnation du phénix, que c'est la mort de Phénice et de tous les humains... Les joueurs reçoivent l'ordre d'aller aider les blessés. Ils devront aussi essayer de tuer quelques créatures. On peut leur faire combattre le grand Phénix noir pour quelques passes d'armes...

10.6.5 Attaque interne

De la fourmilière s'élève soudain une clameur. Ce sont les hommes de l'IA qui se mettent en route. Ils ne sont que 500, par petits groupes de 5, mais maîtrisent les techniques de guérilla urbaine. Les joueurs reçoivent l'ordre de se rendre dans la fourmilière. Là, ils rencontreront un vieil ami... Samerec, contaminé par de très grosses doses de darkessence, montés sur un Urs avec un carapurs, équipé avec un Soléorn et un exosquelette pneumatique, armé d'un fauchard, coordonnera certains hommes, et il attaquera les PJ à grands renforts de pouvoirs sombres...

10.6.6 Ouverture des portes

Alors que les joueurs ont vaincu Samerec, un commando de horlas s'approche des portes, et pose des explosifs... Quelques secondes plus tard, les Sarkesh se jettent sur les horlas pour sauver la porte. Mais les horlas sont d'excellents combattants. Ils ne craignent pas la mort, et ils parviennent à temporiser jusqu'à l'explosion de la grande porte. Ils meurent ainsi que de nombreux sarkesh, à cause de la déflagration.



10.6.7 Panique chez les révéérés

Alors que les deux (ou trois) révéérés encore vivant se dirigent vers un lieu sûr, un commando Konkalite surgit et en tue deux sur les trois (devinez lequel reste ?). Les joueurs reçoivent l'ordre de le protéger. Le révééré va se réfugié dans le palais suspendu....

Un groupe d'environ 10 horlas, tous infiltrés à Phénice, parmi les meilleurs chargés de défendre le révééré et les autres réfugiés (prôneurs, ainsi que le nourrisseurs et bâtisseurs influents...) est parmi la défense du palais, au beau milieu d'une centaine de meilleurs....

Puis un initié harckon ... Tous les Horlas sont au palais suspendus, prêts à se suicider... Le palais est suspendu par des cordes et un pont Cela signifie qu'en coupant les cordes, le pont qui n'est pas d'une architecture exceptionnelle se briserait et le palais s'effondrerait, plongeant dans le cratère du volcan, à des centaines de mètres de profondeur... c'est cela que veut utiliser l'initié harckon.... Son but est de profiter de l'occasion pour anéantir les réfugiés, pour ne pas prendre le risque qu'ils s'enfuient avant que le volcan n'entre en éruption.... La panique dans Phénice n'en serait que bien pire....

Les horlas , à l'intérieur, vont essayer de se débrouiller pour que l'un mette un feu quelque par, sans être vu, et tue un gardien...

Le groupe entier sera rassemblé par la trentaine de meilleurs... et il y aura un traître qui devra forcément être trouvé... On peut peut-être accuser les PJ... en tout cas, les meilleurs sont hors de cause... cela empêche l'accusation des Horlas (on ne remet pas en question la parole de 10 meilleurs, excellents de surcroît...)... Pendant ce temps, le Harckon coupe un peu les cordes, puis va se placer , camouflé derrière un rocher, devant le pont du palais...

Dés que les cordes se brisent, il est prêt.. Les Horlas font un maximum de pertes à l'intérieur, en essayant de tenir le plus longtemps possible, pour permettre au palais de s'effondrer... Ils sont tués (surtout grâce aux aides des PJ). Là on se rend compte que le palais bouge.. Tout le monde se jette sur le pont qui se fissure... Les meilleurs n'assurent plus leur tache de protection... le sol est noyé dans le sang causé par la bataille...

Le Harckon sort de sa cache et projette une série de grenades (grenade: dégâts + 8 sur un cercle de rayon 2m, aérodynamisme 2 et poids d'indice 2) sur le pont...

Il tue les premiers à passer puis lance des champignons pour réduire la visibilité, sur le pont et à ses pieds... Chutes... Les PJ vont devoir essayer de sortir, alors que le palais penche, par séries de chocs causés par la disparition des cordes, et que le pont se casse... Ils éviteront les grenades lancées par l'initié Harckon.... et sortiront (agilité + esquiver de SR 5... sinon, une chute de 20 m avec un test d'encaissement en plus du jet pour se réceptionner) Superbe combat contre le Harckon, mais au bout de 3 passes, grand bruit, les PJ se retournent et voient le palais s'écrouler.... Pendant ce temps, le Harckon fuit... Une remarque, le palais, retenu par une petite corde, à dévié de la chute libre prévue et s'est écrasé contre un mur, 25 m plus bas...Sur une petite corniche!!!!!!!

Deux solutions pour les PJ:

- poursuivre le Harckon à la trace du sang laissé au sol, suite au combat, s'il a été blessé... Sinon, ce sera plus dur de trouver des traces (sens + observer de SR 5)
- descendre en vitesse pour essayer de sauver des survivants... Coïncidence, c'est le révééré allié au Sunrex qu'ils pourront sauver, uniquement... avec peut-être les PJ ayant chuté....

Le Harckon sortira de la Cité Interdite en projetant des grenades sur les quelques soldats restants et partira rejoindre l'ombre et le Konkal dans les Echafaudages...

10.6.8 Arrivée du seigneur de la destruction

Puis on voit l'entrée en scène véritable du chef de guerre ennemi, Lombard...Il lance avec succès son pouvoir de destruction massive... L'armée des Runkas est en déroute, mais des légions de Sarkesh arrivent... le combat fait rage, les éléments se



déchaînent, les morts se comptent par milliers... Les Sarkesh parviennent à trouer le front ennemi, mais ils sont submergés, et , coupés des renforts, tiennent héroïquement... Dernière scène vue par les PJ, le chef Sarkesh, un élu remarquable, parvient à combattre Lombard en seul à seul. Il parvient à le blesser avant de se faire désintégrer la main. Puis l'élu lance un sort qui illumine la zone et tue les Shankréatures venant ici... Mais il périt de la main de Lombard, d'un coup surpuissant qui le traversera de part en parts...

10.6.9 Le commando

C'est l'événement principal. Vous l'avez vu, les joueurs reçoivent des dizaines d'ordres contradictoires en l'espace de très peu de temps. A un moment, cependant, ils devront entendre parler d'une immense Shankréature qui aurait réussi à pénétrer dans la ville. Ils recevront naturellement l'ordre de l'arrêter. Sauf que cette fois là, l'ordre sera impératif. Pourquoi ? parce que tous les Sarkesh sont réunis pour la bataille contre le seigneur de la destruction, à l'exception d'une dizaine qui gardent les tombeaux à rêves. Les initiés sont quand à eux tous au front. Même les élites Gaïa sont en train de se battre avec l'armée Phénicienne.

Une seule question se pose : où est cette Shankréature ?

Réponse : en route pour les tombeaux à rêve, en passant par la fourmilière. A ce moment, l'IA décide de se construire son royaume, pendant que tout le monde est occupé ailleurs.

Les joueurs remarqueront vite une explosion qui vient de la fourmilière. C'est un lance roquette qui est entré en œuvre. Ils verront également, s'ils songent à se mettre en hauteur, la gigantesque Shankréature, dont le cou apparaît au dessus des maisons (Elle fait trois mètres de haut, et la fourmilière est un quartier très bas.

Réaction normale : Et si on allait lui refaire le portrait, à cette bestiole ?

Mais elle n'est pas seule : 5 Harckons et 15 sombre fils l'accompagnent. Puis ils verront la présence d'un adversaire terrifiant: Krahl, le seigneur du froid...Ils se dirigent tout droit vers la cité de lumière, et fauchant devant eux les combattant, qui s'écroulent morts de vieillesse pour la plupart (la Shankréature fait le plein, pour pouvoir résister à l'influence des Runkas). Dans le ciel, la moitié du disque solaire est recouverte.

Les PJ devraient pouvoir rejoindre la créature au moment où elle arrive dans la cité de lumière (les ralentir si nécessaire).

A l'entrée de la cité de lumière, les joueurs voient le groupe se séparer en deux : 10 sombres fils d'un côté, le reste de l'autre. Les 10 sombres fils vont vers le mécanisme de contrôle du volcan, qui avait été repéré précédemment par des espions.

10.6.10 Et une éruption, une !

Le groupe qui se dirige vers le mécanisme a de la chance : celui-ci n'est gardé que par deux meilleurs, qui ne feront pas long feu. Rapidement, les sombres fils vont bloquer le volcan complètement, et en dix minutes, celui-ci va exploser, au moment où l'éclipse devient totale.

Dans la bataille, on verra les élites Gaïa battre en retraite pour se réfugier à l'abri rapidement. La planète a décidé de les aider. Et les scories du volcan commencent à pleuvoir sur le champ de bataille, décimant tout le monde, humain ou Shankréature. Dans les cieux, c'est l'hécatombe. la bataille aérienne s'interrompt pour faire place à une fuite effrénée, dans les deux camps. Au sol, le combat continue tout de même, car les Shankréatures, poussées par un volonté plus forte que leur peur, repartent à l'assaut de plus belle, tandis que, de l'armée Phénicienne, seuls les Sarkesh tiennent bon.

10.6.11 La totalité

Soudainement, le stallite est plongé dans les ténèbres. En cinq secondes, la luminosité décroît pour devenir celle d'un crépuscule. Avec l'influence de l'obscur, le stallite est plongé dans le noir. Alors que les joueurs rattrapent la créature, ils la voient tuer le dernier Sarkesh, alors que le reste du commando est tombé autour d'elle. Les joueurs sont le dernier espoir, la



dernière ligne avant qu'elle ne parvienne aux tombeaux à rêve. Ils vont d'abord devoir terminer les Sombre-fils en utilisant une bonne petite guérilla (4 contre 1, dans le dos, par surprise et dans un coin où on les voit pas...) Puis ils vont combattre le seigneur et la créature... Ils subissent une passe d'armes contre l'un des adversaire (chacun à la suite...), puis Krahl permet à la créature d'entrer dans le tombeau en combattant tous les PJ ensemble... Au bout de 5 passes, la créature revient... Un runka a été tué, mais la créature et Krahl commencent à faiblir. Le seigneur n'avait pas prévu la présence de plusieurs Runka à Phénice...Le combat va se dérouler dans une ambiance apocalyptique.

Le Sjhankr observe sa victoire... il a tué le runka de Phénice!!! Mais.... Pourtant, le stallite n'est pas détruit! Y aurait il plusieurs runkas??? Pourquoi n'y avait il pas pensé!!!!!! Son armée va devoir fuir si les runkas et les initiés réagissent assez vite pour empêcher la créature de trouver et d'éliminer les autres.....

Dehors, les Sarkesh se font massacrer un par un, en emportant des dizaines de créatures avec eux. Lombard s'approche d'eux, pour en finir. Ils ne sont plus que dix pour lutter contre lui, et l'armée qui l'entoure.

Dans la fourmilière, les agents de l'IA 'sécurisent' les lieux. Mais, à force de tirer à l'arme anti-tank, ce qui devait arriver arriva, et le quartier commence à s'effondrer sur lui même, ajoutant sa contribution à la panique qui s'empare de tout le stallite.

10.6.12 Les sauveurs du sunrex

Sur le flanc est de Phénice, jusque là relativement épargné, une clameur retentit : l'armée du Sunrex attaque le stallite ! Mais, rapidement, elle va être confrontée aux Shankréature, et les ennemis vont se transformer en alliés précieux.

Voilà l'erreur du konkal. Il n'a pas pu freiner l'armée du Sunrex, qui, puissante d'environ 8000 soldats, mais qui sont très entraînés, va être un appui considérable pour les forces de la lumière.

10.6.13 Les ténèbres repoussés de Phénice

C'est alors que les Druweds interviennent. Depuis le début de la bataille, ils ont rassemblé toute l'archessence Runka dont il disposaient, afin de fabriquer une réponse aux canons à Darkessence. Et enfin ils sont prêts. Des jets de lumières partent soudain des ruines qui étaient autrefois les murailles du stallite, pour aller détruire les créatures des ténèbres.

Les seigneurs Krahl et la créature ont détruit un runka, mais il y en a plusieurs!! Ils sont blessés, et ils comptent détruire les autres runkas comme ils peuvent ... Les Druweds n'ont pas chômé et réactivent ensemble les gardiens mystiques... Mais le seigneur et la créature tentent de fuir. Le seigneur Krahl hurle de douleur, mais parvient à franchir la muraille et à fuir vers lombard et le reste de l'armée de l'ombre., très blessé... La créature, moins agile, reste coincée et combat les PJ... En termes de règles, son potentiel de combat diminue de 2 par tour, sa force/ Résistance/ Trempe/ Sens de 1... Elle finira par être vaincue...

Au sommet du volcan, les joueurs tuent enfin le monstre (du moins, il faut espérer, sinon...). Dans le stallite, la lumière revient. Une gigantesque clameur de joie s'élève des combattants, qui, le moral retrouvé, repartent tous à l'attaque avec une énergie décuplée. Les gardiens mystiques parviennent enfin à se défaire de leur couche d'ombre, et reprennent leur fonction. Les créatures qui avaient pénétré au sein du stallite fuient d'une manière complètement désordonnée.

Face à Lombard, le dernier des Sarkesh combat vaillamment. D'un coup magistral, il tranche le bras droit de son ennemi, qui, voyant la tournure des événements, prend la fuite.

Son départ sonne presque la fin de l'assaut. Certes, l'armée des ténèbres combat encore, mais ils sont en train de se faire massacrer, tandis que, de plus en plus, Solaar reprend le dessus sur la lune.

10.7 Fin de la bataille



La fin véritable n'aura lieu que quelques heures plus tard. Une fois la monstruosité tuée, les PJ seront appelés au front, où ils aideront à défaire les dernières créatures. Le Phénix noir aura fuit, sauf si les PJ l'avaient tués. Il ne reste plus un seul homme de faible grade sur le champ de bataille. Seul les sarkesh et les autres initiés ainsi que des meilleurs, et des flambeaux, ardents, ainsi que les élites de Phénice survivront. Le régiment aux mitrilles aura partiellement survécu (1 homme sur 10) ainsi que les pistols (1 homme sur 20). Les dragons de saint-vorle ainsi que tous les hommes au corps à corps n'existent plus. Et il reste encore les dernières créatures de l'obscur, combattant jusqu'à la mort dans leur simulacre destructeur (une centaine d'arakor, quelques bestioles du style) Les PJ devront finir des créatures blessés.

10.8 Au fait, ces voleurs de nourriture, c'est qui ?

Pendant l'attaque, des prisonniers ont été faits, parmi lesquels le Horla du début. Celui-ci va s'empresser de dénoncer les PJ, comme étant membre du Konkal, et ayant volé de la nourriture pour lui. Et il les accuse aussi d'avoir tué en pleine rue des gardiens du feu... en effet, un groupe d'homme leur ressemblant a été capturé par les gardiens après avoir tué l'un d'eux. capturé, leur cristaux portaient le nom des PJ, et ces hommes se sont enfuis (la réalité et qu'il s'agit de Konkalites ayant eux leurs anciens cristaux , pris avant la mine de sel)

Etant donné leurs hauts faits, ils ne seront bannis que temporairement. Le horla, Tremgrofar, et son chien, seront libres et quitteront le stallite après avoir crachés et jetés des pierres aux PJ lors du jour des bannis...

CONCLUSION

Un échec! Ce mot résonne encore dans la tête du seigneur Shankr. Son assaut pourtant invincible à été vaincu. Ses seigneurs n'y sont pour rien. Pourquoi n'avait-il pas pensé qu'il pouvait y avoir plusieurs runkas ? Des milliers de shankcréatures sont mortes pour rien...

Même si le stallite peut désormais être détruit par un assaut de faible ampleur, les forces du seigneur sont détruites...

Mais il se vengera. Il se le jure. Le stallite de Phénice est condamné. Dans quelques années, ses seigneurs reviendront, et sèmeront cette fois le chaos et les ténèbres...

Sur l'armée de Phénice, sur 5 000 hommes et 130 000 autres personnes mêlées, seul le Bellatore Srilan Vérité a survécu (il a fuit dès que le risque devenait conséquent) et 2 élites ayant perdus leur Urs, dont l'un mourra a cause de ses blessure. L'autre deviendra l'influent commandore Frenorr...

Dans le stallite, la fourmière a été anéantie, ainsi qu'une partie des quartiers adjacents. Les plus hautes marches ne sont pas non plus épargnés.. La cathédrale a été détruite , mais pourra être reconstruite, le plus belle maisons se sont effondrées, comme le palais Arachnéen d'Othero qui , survivant, a fui Phénice pour Drön, ou encore le palais suspendu.

Les coulées nourricières , contaminés de darkessence, ne produiront plus rien de mangeable pour une ou deux années, poussant Phénice a importer depuis les autres stallites, malgré les risques... Ainsi, dans les mauvaises saisons, la famine sera terrible... et Phénice dépend désormais de Nâh, de Drön et du Sunrex...

Plus de 100 000 morts seront à dénombrer... la population est réduite à environ 80 000 habitants, et un runka a péri dans la bataille. De plus, plusieurs milliers d'hommes seront contaminés, et une épuration sauvage aura lieu.... Mais les forces du Konkal et des Harckons auront reçu un renfort de plusieurs centaines de Shankcréatures...

Il ne reste désormais qu'un seul révére à Phénice. De plus, une des plus importantes factions militaire présente est l'armée du Sunrex. Affaire à suivre...

Les initiés ont vu de quoi était capable le seigneur Shankr, même si le stallite a tout de même été sauvé... Mais les seigneurs des fléaux ont survécu, et une bonne partie des Sarkesh périrent durant le combat.



La grande révélation a du être réalisée à Phénice, car les initiés ont du utiliser tous leurs pouvoirs devant tous. Près de la moitié de la population a refusé de servir la lumière pour rejoindre la voie de l'homme mais Phénice aura servi de déclencheur pour les autres stallites de sombre-terre...

Le shankr, quant à lui, est extrêmement déçu car il était certain de vaincre Phénice, mais il pense que Phénice sera détruite par la faim s'il coupait toute les routes qui y amènent la nourriture.

Autre chose, Harckon, le grand élu, a décidé de faire assassiner les PJ en concentrant le maximum de forces possibles, pour lutter contre ceux qui ont permis la défaite des ténèbres. Il est même prêt à intervenir en personne....

Tremgrofar, le horla, sera désormais une menace pour les Pjs. Une ombre de la mort qui plane au dessus d'eux, où qu'ils aillent. Des commandos d'hommes chargés de tuer les Pjs dans un coin de rue sombre, des amis assassinés. il traquera les PJs jusqu'à leur mort (ou la sienne) de façon très habile. S'il les croit mort, il ira se sacrifier au seigneur Shankr dans la mer d'Aral... de plus, il a été repéré par les Harckon comme un élu potentiel...

Enfin, le Seigneur des fléaux du Mensonge, voulant montrer au seigneur Shankr qu'il est le meilleur des seigneurs des fléaux, a décidé de rallier les PJs à la cause du Shankr, en les contaminant. Il veut ainsi créer une créature surpuissante, représentante des 6 singularités... et dévouée toute entière à la cause du Shankr.

Remerciements:

HUBER Arthur, PHILIPPON Mick, et COMIS Gautier, rédacteurs de la campagne.

Un grand merci également pour HIKAKI & USHER pour ses précieuses corrections orthographiques et syntaxiques...

Merci à VINNY pour la mise en page...

Nous remercions aussi tous les membres de la mailing list de dark earth: Eric HUEBER, Mathieu MASSA, Vincent ROGGEMANS, Eric FOLCO, Vincent LE DUC, Pierre MAUGER, Mehdi NABIL, WONDER, KOBAL, THEFINALSAMOURAI, Tristan LHOMME, David FAISANT, Laurent JOLIN, et Stéphane MARECHAL pour leurs nombreuses suggestions et critiques qui nous ont permis de réaliser cette œuvre.

Et n'oublions pas les auteurs qui nous ont offert ce merveilleux jeux de rôle.

Merci à vous tous...