

Les lendemains fleuris

Scénario

RESUME

Ce scénario va lancer les PJ à la recherche d'une relique de l'Avant aux effets salvateurs : les plantes semblent acquérir une croissance accélérée à son contact ; les Initiés Kyrin du clan Beltégeuse seront bien sûr de la partie.

Il serait préférable que les PJ soient au seuil de leur Révélation, ou que seulement quelques uns dans le groupe soient Initiés. De plus, la quête sera plus importante pour les PJ si l'un d'eux au moins est un préserveur ; dans le cas contraire, créez un ami du groupe qui tiendra cette fonction.

“ J'AI BESOIN DE VOUS ! ”

A Phénice sévit depuis quelques jours le Frige, beaucoup plus violent que d'habitude en cette année 315 : beaucoup de plantes sont atteintes par le froid dans les serres, et les conditions de nourriture de la population se dégradent ; si des PJ sont Nourisseurs, vous pouvez leur simuler les conditions difficiles : plantes qui dépérissent, Fouineurs qui viennent se blottir contre les chaudières à vapeur (voir **Livret n°3, page 53**).

C'est dans cette atmosphère qu'un des PJ (à choisir selon différents critères : il est préserveur, c'est le plus ancien du groupe, celui qui a vécu le plus d'aventures, celui qui a le plus de contacts, ...) va être contacté de manière secrète par un courtisan de la marche des Lumières (voir **Livret n°3, page 11** : les enfants nés pendant le Temps de Nux) : ce jeune garçon efféminé lui demande de se rendre à la Cathédrale en milieu de journée pour rencontrer quelqu'un d'important.

L'homme important, qui n'est autre qu'un jeune prôneur ambitieux du nom d'Alsphyr, ira au devant du PJ lorsque celui-ci (s'il n'est pas prôneur) se sera remis de la surprise lumineuse qui l'attend dans le pieux bâtiment. “ Je vous remercie d'avoir répondu à mon appel aussi rapidement : j'ai besoin de vous. ”. Puis Alsphyr emmènera le PJ dans un lieu plus discret. Pendant un moment, il l'entretient de la situation climatique que subit Phénice et des ravages que ce froid commence à dessiner dans la population ; voulant faire quelque chose pour Phénice, il dit vouloir organiser une expédition dans l'Obscur, à ses frais (!), afin de venir en aide au stallite malade. En fait, ce que Alsphyr ne dit pas, c'est qu'il est un Initié Kyrin, et que ce sont ses

supérieurs qui l'ont envoyé quérir les PJ pour une mission de choix.

“ Voilà : j'ai reçu il y a deux jours la visite d'Oburt, un de mes amis marcheur, qui est venu à la Cathédrale pour me confier un secret. Il aurait trouvé dans l'Obscur, à l'ouest de Phénice, un endroit gorgé de plantes, et cela comme il n'avait jamais vu auparavant ; surpris, il a découvert que cela était sûrement dû à de curieuses reliques de l'Avant, des sphères disséminées au sein des plantes, et dont certaines étaient brisées, gardant un reste de liquide visqueux jaune. Il a indiqué tout cela sur une carte, et est venu à Phénice ; une fois ici, il m'a confié la carte, en disant qu'il voulait que je réfléchisse, afin de l'aider au mieux à financer une expédition de Marcheurs, en vue de récupérer ce trésor. Il m'a dit qu'il ne pouvait compter sur ses propres finances ni sur ses relations pour monter un tel projet, car la région semblait dangereuse et nécessitait une longue préparation que seul un personnage important pouvait mettre en place. Bref, j'ai gardé la carte en promettant d'y réfléchir. ”. Après quelques respirations, Alsphyr reprend : “ J'ai malheureusement appris qu'il est mort hier au cours d'une beuverie entre marcheurs dans la Halte des Lointains. C'est pourquoi j'ai

décidé de vous appeler afin de mettre en place cette expédition.”. Puis Alsphyr mettra en avant le devoir du PJ d’aider le stallite, si le PJ est un préserveur ; dans le cas contraire, faites intervenir l’ami préserveur des PJ : Alsphyr mènera le PJ vers cet ami, en lui disant que cet ami collabore avec lui pour monter l’expédition, et qu’il a conseillé le PJ à Alsphyr en indiquant son courage. Si cela ne suffit pas, Alsphyr fera feu de tout bois jusqu’à ce que le PJ accepte de recruter des gens pour monter cette expédition (Alsphyr pourra même en dernière ressource augmenter la somme d’argent allouée au PJ pour ce recrutement).

En cas d’accord, Alsphyr donne toute licence au PJ en ce qui concerne le recrutement, la mise en place de la Caravane (revoir à ce propos les règles relatives aux caravanes dans le supplément sur **les Marcheurs**), et il lui fera bénéficier d’une coquette fortune : près de **1000 Lux** (!). Puis Alsphyr demande au PJ de revenir le voir, au même lieu et à la même heure, le jour où tout est prêt, afin de voir la carte laissée par Oburt (il ne la cèdera pas avant).

LES PETITS SECRETS

Les PJ peuvent apprendre plusieurs choses que Alsphyr a omis de leur dire :

> Oburt est parti de Phénice il y a environ quatre mois : à l’époque, il assurait le guidage d’un convoi solarien qui repartait bizarrement vers un mystérieux stallite de l’Ouest : de naturel frondeur, Oburt a voulu découvrir cette zone dite maudite ; nul ne sait jusqu’où il était allé, mais le fait est que, lors de son retour récent à Phénice, Oburt était convoyeur d’un important chargement (où se trouvait, nous le verront ensuite, un grain de sable de taille) venant d’un stallite de

l’ouest (c’est en fait un convoi solarien ayant fait halte à Barsi), et dirigé par un certain Mercha Alnès, qui a installé son comptoir dans la Halte des Lointains. Celui-ci se souvient qu’Oburt avait imposé à l’ensemble du convoi une halte, et s’était écarté de la route pour étudier un groupe de plantes particulièrement développées ; devant les dangers de l’Obscur, aucune autre personne n’a osé s’approcher, mais certaines personnes peuvent se souvenir qu’Oburt a prélevé un rameau de plante, a recueilli un objet trouvé là (aucune précision supplémentaire), et qu’il a griffonné quelque chose sur un papier, avant d’enfermer le tout dans un coffre qu’il avait troqué à un membre de la Caravane.

Outre cela Mercha peut se souvenir que Oburt a utilisé de la semence pendant plus de la moitié du trajet Barsi-Phénice, jusqu’à ce que les trois Aiguilles Rocheuses soient dépassées et qu’il puisse rejoindre la piste des caravanes solariennes menant à Phénice : il n’était pas certain de cette nouvelle piste, et il voulait pouvoir revenir en arrière en cas de danger. De même, Mercha se souvient que cela a coïncidé avec un accident de la caravane, à savoir qu’un grand traîneau vétuste a dû être abandonné sur place, car lors de l’arrêt d’Oburt, son conducteur s’est rendu compte que le traîneau pouvait à tout moment se désassembler sur ces terrains instables.

> Auprès des mémoires de la Halte des Lointains, les PJ découvriront qu’ Oburt portait sur soi un coffre de petite taille auquel il semblait tenir comme à la prunelle de ses yeux.

> Quelques Prôneurs qui se trouvaient à la Cathédrale le jour de l’arrivée d’Oburt ont pu remarquer celui-ci (surtout à

cause de son odeur), et se souviendront peut-être qu’il portait effectivement un coffre ; personne en revanche ne peut certifier qu’il est ressorti de la marche des Lumières avec ce coffre.

> Oburt a passé la soirée dans une taverne de la rue des Maîtres-Navigateurs, s’est saoulé, et a parlé à plusieurs personnes d’un grand projet, qui pourrait faire refleurir l’Obscur. Quelques personnes interrogées peuvent jurer qu’Oburt n’avait sur lui que quelques Lux, mais pas de coffre. De plus, le patron se souvient qu’Oburt a fait la fête jusqu’au petit jour, et qu’il dormait encore au milieu de la matinée, quand deux Fouineurs sont venus le chercher, en disant le connaître : un homme important de la Première Marche le demandait. Un ami d’Oburt a bien voulu s’interposer, mais les Fouineurs sont vite devenus violents, et personne n’a insisté.

Oburt est bien venu voir Alsphyr avec un coffre : il y avait dedans la carte, un rameau de plantes arraché sur place (qu’Oburt comptait montrer à un Nourrisseur), et un fragment d’une des sphères brisée de l’Avant trouvée sur le lieu miracle. Alsphyr a insisté pour étudier le fragment de sphère, et a persuadé Oburt de lui laisser le coffre. Si les PJ ont l’idée de parler de ce coffre à Alsphyr, il leur dira que le coffre n’était là que pour protéger la carte, et qu’il n’y avait rien d’autre dedans. Il leur enjoindra une fois de plus de se presser afin de rendre le plus vite possible service au stallite.

LE GRAIN DE SABLE

Comme nous l’avons dit plus haut, un grain de sable s’est glissé au sein du convoi guidé par Oburt, en la personne

d'Aregga, un fouineur sans scrupules, chassé de Barsi et ayant réussi à se faire employer par le patron du convoi (il l'a fait chanter). Cet Aregga a repéré l'arrêt qu'Oburt a effectué, il l'a mémorisé, et a flairé immédiatement une bonne affaire : il soupçonne en fait un vague gisement spécial, qu'il aurait tôt fait de revendre aux Marcheurs Phéniciens sitôt un échantillon ramené dans le Phare de la Roke. Ayant erré dans Phénice au lendemain de la cuite d'Oburt, il a eu vent du projet, et a décidé de prendre de vitesse des concurrents éventuels : après quelques détours en l'espace d'une journée, il a pu s'acoquiner avec un marcheur qui peut le guider, et avec quelques fouineurs ignorants du danger à qui il a fait miroiter une petite fortune. Ce sont ces mêmes Fouineurs qui sont venus chercher Oburt à la taverne puis qui l'ont exécuté sans avoir trouvé grand-chose sur lui. Puis Aregga a lancé ses hommes dans l'Obscur Bref, voici une bande d'une dizaine de gaillards lancés non aux trousses des PJ, mais en parallèle.

LES PRÉPARATIFS

Il ne reste plus aux PJ qu'à recruter des guides (à moins qu'eux-mêmes le soient), et à acheter l'équipement nécessaire. Si les PJ doivent s'assurer le concours de Marcheurs, ceux-ci se montreront réticents à partir vers l'Ouest (" Et où allez-vous, vers la Grande Balafre ? "), avec toutes les descriptions effrayantes dont ils ont le secret ; les tarifs augmenteront donc en conséquence : le trajet est long d'après les indications d'Alsphyr, il faut donc compter en moyenne 50 Lux par Marcheur de base (statut 1 à 2) engagé, 100-120 Lux pour un Marcheur expérimenté, et plus

de 250 Lux pour un Marcheur de Légende (à l'instar de Fahar Drunsen ou de Rusk, que les PJ ont pu rencontrer lors du scénario **Nation Marcheur**). Dans le lot, il faut impérativement que les PJ emploient sans le savoir un ou plusieurs Initiés de la Maison Kyrin et du clan Beltégeuse, chargés d'épauler les PJ et au cas échéant de sauver les reliques recherchées.

Ensuite, la boutique d'Erb Buhur (Voir Supplément Les Marcheurs, page 36) peut leur fournir les objets d'appoint auxquels les Marcheurs recrutés leur auront fait penser.

DERNIERE MISE AU POINT

Enfin, il faut aller revoir Alsphyr, avec pourquoi pas les meilleurs des Marcheurs recrutés, afin d'étudier la carte laissée par Oburt (voir l'aide de jeu, à la fin du document). Celle-ci est un parchemin gras, sur lequel quelques lignes sinueuses évoquent la topographie principale : la route mise en avant part en direction de l'Ouest depuis Phénice, droit en direction de la Balafre...Quelques reliefs sont très précisément dessinés, notamment le "Grand Promontoire" (l'ancienne côte sud de la Sardaigne), et les "Trois aiguilles rocheuses" (les anciennes îles Baléares) entre lesquelles il faut passer pour atteindre un stallite mentionné : Barsi (l'ancienne Barcelone de la côte espagnole). Au sud de ce stallite, un chemin qui arrive à une croix, le lieu de trouvaile des sphères de l'Avant ; ce chemin tire ensuite vers le plein est, en direction de Phénice. D'après Alsphyr (et c'est la stricte vérité, mais les PJ ne sont pas obligés de le savoir), Oburt aurait été

chargé à Barsi de guider un convoi qui se dirigeait vers Phénice ; ayant failli perdre la vie au sein des Trois Aiguilles (voir la **bande des Sans-mains**, plus loin) lors de son trajet Phénice-Barsi, Oburt a décidé de faire effectuer au convoi un détour par le sud (rappelons qu'au nord, la région de la Balafre décourage de toute tentative de suivre l'ancien littoral pyrénéen) : ils ont donc emprunté le passage existant entre la plus petite des aiguilles (l'ancienne île d'Ibiza) et la côte. Puis il a rattrapé plus à l'est la piste que les caravanes solariennes utilisent pour se rendre à Phénice.

Tout le monde est à peu près d'accord pour suivre à la trace la piste d'Oburt, car elle a déjà été éprouvée une fois, et les dangers principaux sont mentionnés sur la carte, ce qui évite des pertes de temps fâcheuses ; de plus, une pause à Birsia au tiers du voyage semble être une bonne chose pour tous les Marcheurs. Après discussion (il y a environ 1300 km à parcourir pour joindre Barsi), la durée du voyage est estimée à cent cinquante jours, retour inclus (juste de quoi revenir avant la fin du Frige). Bien entendu, Alsphyr joue sur cet argument pour que les PJ partent dans l'heure.

LE VOYAGE

Le premier problème qui se présente à la caravane est de descendre du Plateau de Silice : soit l'Escarre (si il n'y a pas de gros véhicules ou de gros animaux), soit une des pentes douces qui caractérisent les flancs au niveau des anciennes cités comme Syrak ou Palerm (voir le **Livret de l'écran, page 6, Accéder au Plateau**), avec dans ce cas le risque de croiser des Maraudeurs. La solution

adoptée par Oburt était cette dernière, mais les renseignements pris auprès des Marcheurs confirmés risquent de démentir cette option.

Point n'est besoin de jouer les quelques cinquante jours de voyage qui séparent Phénice de Barsi, si ce n'est en simulation rapide : les quarante-cinq premiers jours se déroulent en milieu Obscur, avec quelques incursions des dangers propres au milieu Marais (voir **Livret n°2, p 38 et 40**) ; seuls les cinq derniers jours du trajet aller sont véritablement plus tendus. En effet, c'est à partir de ce moment-là que tous aperçoivent la fine mais intense colonne de lumière qui noie Barsi .

TROIS AIGUILLES ROCHEUSES

Durant ces cinq jours, lors du passage des anciennes Baléares (et il y a tout lieu de croire que les PJ ne feront pas de détour), les PJ vont être confronté à un gros problème : les rôdeurs. Dans cette région campe une bande appelée les **Sans-mains** (voir leur profil à la fin du scénario) parce qu'ils ont comme caractéristique de s'être amputés eux-mêmes d'une main afin de la remplacer par un quelconque crochet dont ils se servent à merveille. D'ordinaire, ils arrivent à racketter quelques caravanes solariennes, mais depuis quelques temps, de sérieux revers les ont poussé à se déplacer vers le nord, dans les Trois Aiguilles Rocheuses ; quelques semaines auparavant, ils ont attaqué le convoi que dirigeait Oburt, et ont ainsi gagné quelques moyens de survie. Ayant perdu quelques compagnons dans le borbier du Ver noir, ils ont décidé de séjourner à l'extérieur le temps de prendre

une décision quant à leur avenir. Leur campement est constitué de quelques huttes faite d'un patchwork de peaux d'animaux divers, et leur habitude de l'Obscur leur permet de vivre sans entretenir aucun feu. Si rencontre il y a, ce seront sûrement les Sans-mains qui attaqueront par surprise (ils sont une quinzaine), à moins que les PJ se montrent suffisamment méfiants, auquel cas les Sans-mains leur proposeront de les guider au sein de " l'Enfer " (c'est ainsi qu'ils désignent le borbier du Ver Noir), tout en comptant assaillir les PJ lorsque ceux-ci seront en difficulté. A noter que les Sans-mains n'ont point aperçu la bande d'Aregha.

LE VER NOIR

Il s'agit d'un borbier engendré par l'une des infâmes créatures sombres de la Balafre ; celle-ci est une sorte de gros ver qui parcourt inlassablement cette partie du Chaudron des Enfers, et qui laisse derrière lui toute une série de pièges.

Le premier d'entre eux est constitué par les canaux que produit le ver en ce déplaçant : larges comme le bras d'un fleuve (chose que les PJ ne peuvent pas connaître), ils sont envahis au fond d'une colonie de plantes semi-aquatiques, qui, outre une petites acidité qui ronge les vêtements légers, cachent le véritable danger, à savoir la bave du ver, celle dont il se sert pour avancer, et qui ne se résorbe que très difficilement ; cette bave a la propriété d'engluer tout organisme vivant, telle une colle forte, et de l'exposer ainsi aux attaques extérieures de rongeurs rapides.

Le second grand piège est situé, lui, sur les rives de ces mêmes canaux : le ver est en effet pourvu le long de son

corps de verrues, contenant un peu de la matière sombre dont il est constitué, et qui éclatent sporadiquement, répandant cette matière en flaqes brillantes dans les environs de son passage ; le danger est donc celui de la contamination, soit en touchant directement une flaque (très étirées, les flaqes peuvent être dissimulées par des plantes), soit en entrant d'une manière ou d'une autre en contact avec la vie qui se développe dans cette zone (ingestion de plante, combat avec un animal,...). A noter qu'il est possible cependant de récolter, avec beaucoup de discernement, des plantes non-contaminées : un jet de Sens+Observer sera effectué par le MJ avec un seuil de 3 ; en cas d'échec, le PJ a confondu avec une plante contaminée.

Quand l'équipe est entré dans ce borbier, décrivez une succession de canaux entrecoupant quelques rares bandes de terre noirâtre. Le borbier peut donc être détaillé de la manière qui suit :

*** L'acide des plantes semi-aquatiques :**

soumettez les PJ en contact à des dégâts de potentiel 3 ; effectuez ensuite un jet de Résistance ; les protections protègent contre ces dommages, mais toutes armure en vêtements renforcés (indice 2 et 3) sont rongées jusqu'à laisser la peau à nu sur la zone des mollets (la protection est donc de 0).

*** La bave du ver :** soumettez tout PJ en contact à un test de force de seuil 3 à 5 (à estimer en fonction de son encombrement) ; si ce test échoue, le personnage est cloué au sol, et il ne peut s'en sortir qu'avec l'aide d'autres personnages, ou bien, s'il est seul, en quittant ses chaussures engluées, quitte ensuite à détacher celles-ci de

la bave en s'aidant de ses armes.

* **Les crachats de matière sombre** : selon les actions du PJ (d'importance croissante : ingestion de plantes, combat avec un animal, blessures par celui-ci), la contamination qui en résultera sera de niveau 1 ou 2, voire 3 en cas de maladresse aveugle (appliquez les règles indiqués dans **Supplément Les Marcheurs, pages 52 à 53**).

FORMAT DE

DESCRIPTION DU

BOURBIER LE VER NOIR :

Temps de survie :
demi-journée.

- 1 Spécial (darkessence, bave, plantes) : **-3**
- 2 Froid : **-1**
- 3 Poussières/Vent : **0**
- 4 Faim : **0**
- 5 Soif : **-1**
- 6 Obscurité : **-2**

modificateur d'hostilité : **-6**

QUELQUES

BANALITES

Entre le passage de ce bourbier ou même pendant, le MJ peut agrémenter le périple de quelques détails ; ayant eu leur lot d'attaques obscures, les PJs devront ensuite faire face aux dérangements proprement matériels (un équipement défectueux), ou humains (maladies ou abandon de certains marcheurs recrutés, vols au sein de la caravane,...). Au besoin, et comme cela ne paraît pas improbable, le MJ peut très bien imaginer que le groupe d'Aregga se trouve dans le bourbier au même moment que les PJs, soit en plus mauvaise position qu'eux (et donc demandant de l'aide), soit en meilleure position que la caravane (et donc tentés de les détrousser, tout en étant prêts à fuir en cas de désavantage).

L'ARRIVEE **A**

BARSI

Après cinq jours passés dans l'enfer du Ver noir, les PJ arrivent au stallite de Barsi, par le biais d'une pente douce qui naît directement des entrailles du Bourbier. Et la première chose qui peut les frapper est l'extrême délabrement de toute la zone du stallite : tant l'obscur proche, labouré de gigantesques griffures, que le stallite lui même, protégé par plusieurs anneaux de palissades qui semblent bien dérisoires face aux attaques sombres. Cette impression va se confirmer une fois les portes de la ville franchies.

UN MONDE A PART

Le stallite de Barsi va permettre de mettre à jour une réalité décrite par quelques marcheurs phéniciens : les stallites perdus de la Balafre (voir **Livret n°2, page 16**). Afin d'impressionner les PJ, décrivez la stupeur des anciens Marcheurs qui composent la caravane devant une telle situation. Pour la description complète du stallite, voir l'aide de jeu correspondante.

Les PJ et leur caravane entreront dans le stallite maudit par la porte Est, et se verront confinés dans la zone réservée aux Marcheurs : les Barsilis seront surpris de la présence de tels hôtes (rappelez-vous qu'ils ne voient d'ordinaire que des Solariciens ou des membres d'autres stallites maudits), à la couleur de peau différente (par l'influence de leur région, les Barsilis sont très foncés de peau, peut-être à cause de la présence de Nourrisseurs légèrement contaminés par la Darkessence, voir aide de jeu), et au parler légèrement moins chantant.

Ensuite vient très certainement pour l'équipe le

temps du repos ; mais là encore, aucun besoin de ménager les héros : au programme, vraisemblablement une attaque des créatures de la Grande nuit. Dans ce cas-là, la scène doit être grandiose.

LA LUTTE

DESEPEREE

Décrivez d'abord une clameur s'élevant du nord de la ville (il s'agit de l'alerte sonore provenant de l'avant-poste), puis une foule de Barsilis qui se précipitent en volontaires pour la défense. Si les PJ suivent leur sens civique ou sont tout simplement curieux, ils pourraient apercevoir depuis les remparts une colonne de gardiens du feu évacuer les Edificateurs et les Transporteurs qui travaillaient à la Clôture, et, après avoir traversé la zone neutre, les ramener dans le stallite par la porte nord ; les PJ peuvent alors voir les soldats répandre entre les remparts et la Clôture toute une série de boules grosses comme le poing (des grenades), puis se replier. Lorsque les premières créatures commencent à gravir la digue de terre, les gardiens du feu mettent en branle depuis les remparts de lourds canons à vapeur qui font de lourds ravages dans les rangs sombres : restent à terre de gros vers noirs visqueux, des Carnifernals (voir **Livret n°2, p 59**) qui sont le gros des troupes. Mais en renfort, surgissent toujours plus de créatures qui rivalisent dans l'horreur. Les grenades répandues par les gardiens du feu explosent sous les pattes de ces démons, immobilisant ainsi une partie du front, tandis que les êtres les plus résistants commencent à atteindre les remparts et entreprennent de les escalader ou de les ébranler, alors que du haut de ceux-ci les Barsilis

les canardent de projectiles meurtriers. Depuis les deux tours qui encadrent la zone neutre sont alors déclenchées deux énormes machines qui pourront impressionner les PJ : ce sont deux énormes sphères, équipées de dégueuloirs, déversant sur la base des tours un liquide mordoré (fait d'une certaine proportion de métal fondu, de terre et d'huile de rueg), qui se répand rapidement, s'enflamme brièvement mais intensément et entreprend de consumer les créatures sombres. Il s'agit ici du point d'ancrage de la stratégie des Barsilis, car à partir de ce moment-là, les créatures se trouvent complètement déboussolées, fuient la chaleur, et brisent leur front. C'est alors qu'une partie des gardiens du feu fait une sortie (correctement équipée contre le feu qui décroît), et canardent grâce à des armes à vapeur portatives les Shankcréatures ; à leur suite, les volontaires Barsilis (il y en a bien trois cents) participent également à la mêlée. A partir de cet instant, les blessures les plus graves peuvent être contractées, et cinq hommes se feront certainement déchiqueter sous les yeux des PJ. Dans la fureur du moment, beaucoup de créatures cherchent alors à fuir la chaleur violente, et, en repartant vers le nord, elles se trouveront également face aux armes de l'avant-poste, ce qui aboutit finalement à de sérieuses pertes. Les dernières créatures sont alors combattues par des corps entiers de gardiens du feu, et sont souvent exterminées.

La phase finale de la bataille consiste à ramener les blessés dans l'enceinte-même du stallite.

Ici alors les PJ pourront éventuellement prendre part à

l'action en offrant leurs compétences médicales.

En tout cas, l'image d'une telle tension doit les impressionner, de même que l'image du champ de bataille : une grande flaque de terre brûlée, un rempart qui accuse les coups de bouoir de la horde, et qui nécessite les réfections des Bâtisseurs, ...

La vie quotidienne avec son lot de tracasseries revient vite, et les cris des marchands emplissent bientôt l'espace.

Les PJ peuvent employer quelques heures à se ressourcer, et à faire connaissance avec cette ville hors du commun, sa religion étrange, voir à acheter dans le stallite des équipements ou des denrées introuvables à Phénice. Il est à noter que la bande d'Aregga se trouvera dans le stallite sensiblement en même temps que les PJ : autant dire qu'ils feront tout pour ne pas les rencontrer ni se faire repérer au cas où une première rencontre ait déjà eu lieu.

Si les PJ glanent quelques renseignements, ce sera surtout dans la zone réservée aux Marcheurs : le souvenir d'Oburt est peut-être encore vivace (celui-ci a disparu depuis plusieurs années de Phénice, mais ses nombreuses missions auprès de caravanes solariennes lui ont fait acquérir une certaine réputation, au MJ de nuancer celle-ci), et quelques gardes des portes peuvent se souvenir de la direction prise par le convoi de Mercha Alnès. Puis il faudra repartir.

PLEIN SUD !

Toujours confiant dans la carte d'Oburt, le convoi va donc partir du stallite par la porte est, et redescendre dans le Chaudron des Enfers pour se diriger vers le sud, vers Solaria. Pendant 250 km (à

peu près huit jours de progression), dans un milieu déconcertant tenant à la fois de l'Obscur, du marais et du désert, les PJ vont devoir affronter des dangers de toute espèces, mêlés pourquoi pas de borbiers qui caractérisent la région maudite : les Zones vitrifiées (voir **Supplément Les Marcheurs, p 66**), les Grêlons noirs (**idem, p 71**), ou la Poussière grise (**idem, p 74**). Quoi qu'il en soit, la caravane sera toujours guidée par la semence répandue par Oburt. Lorsque, au bout de ces frayeurs, l'équipe passe le cap de la petite Aiguille Rocheuse (l'ancienne Ibiza), le but proche échauffe les esprits. La semence est toujours là, mais des problèmes apparaissent : à certains endroits, des pieds ont disparu, alors qu'à d'autres lieux, les "espoirs" ont proliféré de façon anarchique (cela résulte en fait de l'action concentrique des objets trouvés par Oburt), ce qui fausse complètement le suivi de la piste. Quelques Marcheurs proposent alors de rechercher plutôt les restes du traîneau abandonné, car ses vestiges ne risquent pas de dépérir ou de se faire manger comme les pieds de semence. Les deux pistes peuvent être menées en parallèle, mais le MJ doit emplir la recherche d'une certaine angoisse : les investigations durent plusieurs jours, avec toujours la peur de ne pas repérer des signes essentiels. Deux optiques peuvent être suivies : soit le convoi décide d'installer un campement fixe d'où partent les équipes de repérages de façon concentrique, soit la caravane explore un secteur avec l'aide de tous ses membres, et elle se déplace donc chaque jour.

Des aventures mineures (rencontres, découvertes, attaques, ...) se joueront très

certainement à l'occasion de ces sorties.

Quoi qu'il en soit, au bout de huit jours, le MJ annoncera la bonne nouvelle : un des membres du groupe a localisé le lieu recherché. Une fois sur place, l'équipe découvre émerveillée une "forêt" géante, étendue sur plus de 2 ha, mêlant toutes sortes de plantes (du rueg le plus sauvage aux lichens phosphorescents, en passant par des champignons de près de 2 mètres de haut!), et créant ainsi dans l'Obscur un foyer de vie très saisissant, qui attire d'ailleurs toute une micro-vie (insectes surtout). Passé le premier moment de surprise, il faut y installer le campement (dedans ?, à l'extérieur ?, en se perchait sur des plantes géantes ?) et surtout y chercher les sphères d'Oburt ; des personnages un peu malin devraient situer celles-ci au centre de la zone de croissance.

LES SPHERES

Après plusieurs heures de progression et de recherche, les PJ tomberont sur un ensemble de sphères, partiellement enterrées, et remplies d'une matière jaune, visqueuse ; trois sphères sont brisées, et c'est leur liquide qui en se répandant a enrichi l'Obscur environnant. Il s'agit bien sûr d'un engrais surpuissant du 21^{ème} siècle, fruit de plusieurs années de recherche, et destiné à faire reculer le désert africain et la famine qui en résultait. Ces sphères se trouvent ici, car elles étaient transportées par un bateau qui s'est abîmé en mer (et dont les maigres restes sont recouverts par la végétation luxuriante). A coté des trois sphères brisées, une dizaine d'autres sont restées intactes, et attendent d'être transportées. Une précision : chaque sphère pèse environ 10

kilos, et l'usage de traîneaux ou de tout autre système lourd paraît inévitable : gare aux PJ imprévoyants !

L'ATTAQUE

C'est à ce moment-là que choisit d'intervenir la bande d'Aregga. Celle-ci sera sûrement augmentée de quelques Barsilis (rappelons qu'Aregga est originaire de Barsi, et qu'il a pu y recruter là bas quelques compagnons). Une fois que les PJ ont localisé les sphères, tout amène Aregga à tenter une attaque éclair, comptant sur la surprise et les ressources de la "forêt" en matière de cachette. Deux solutions sont possibles : soit Aregga tentera de mettre la main sur tout le trésor (et sur l'équipement des PJ), auquel cas une bataille rangée aura certainement lieu, soit il se contente d'une partie des sphères, et il pourra alors engager une négociation avec le convoi des PJ. C'est ici que les Initiés Kyrin du clan Beltégeuse engagés par les PJ se révéleront capitaux ; les ordres de leur maison sont clairs : la manne est trop précieuse pour que d'autres mains puissent s'en emparer ; de plus, leur clan les pousse à récupérer toutes les sphères afin de mettre en route son grand projet du "Nouveau Printemps" (voir le supplément **Les Initiés, p 116**). Leurs conseils voudront donc clairement amener les PJ à refuser tout partage. Dans le pire des cas, ils voudront s'assurer que les sphères qui ne pourraient être prises par aucun des équipages restent sur place et soient mises en terre pour être récupérées plus tard.

Si une bataille a lieu entre les deux équipes, le terrain doit entrer à 80% dans l'issue des combats : les compagnons d'Aregga auront cherché à se percher sur des plantes

géantes, afin de bombarder facilement le convoi de projectiles. Les PJ devraient en revanche pouvoir compter sur le nombre et l'habitude des Marcheurs à combattre dans l'Obscur.

LE RETOUR

Les PJ devraient pouvoir se tirer de ce mauvais pas sans trop de dégâts. Le tiers du voyage est encore à faire jusqu'à Phénice, soit à peu près soixante jours.

Les mêmes accidents qu'au trajet aller peuvent se produire, à la différence près que le poids des sphères ralentit la caravane et embourbe les véhicules.

La bande d'Aregga n'est plus à craindre, puisque celle-ci est repartie vers Barsi. Mais d'autres rencontres se produisent : les PJ peuvent croiser le chemin de la Halte Mouvante (voir le supplément **Les Marcheurs, p 86**) : ces nomades sont à même d'aider le convoi en cas de difficulté humaine ou matérielle, de quoi se ressourcer une nuit ou deux. Dès que le Plateau de Silice se rapproche, les Marcheurs gagnent visiblement en assurance.

Le seul hic sera peut-être l'accueil fait à la caravane dans les haltes phéniciennes : la cargaison intrigue. Mais en cas de problème, Alsphyr aura tôt fait d'apparaître, tenant à la main des laissez-passer officiels pour le convoi. Des Elus de la maison Kyrin l'ont accompagné, voulant vérifier de leurs yeux un tel miracle. Autant dire que l'initiation des PJ n'en deviendra que plus imminente.

Aregga, édificateur
barsili

PRESTANCE 3 /
 Impressionner 3
 HARGNE 3 / Agresser 3,
 Supporter 3
 AGILITE 3 / Grimper 3
 FORCE 4
 RESISTANCE 3 / Endurer 3
 SENS 3 / Surveiller 3
 TREMPE 3 / Motiver 3

COMMUNICATION 3
 ERUDITION 1
 TECHNIQUES 2
 SURVIE 3 / Rats 3, Stallite
 4
 RELATIONS 2
 ARTS MARTIAUX 4 /
 Piochard 4, Manople 3,
 Article 2

VIE 14 ENERGIE 7

Pour les compagnons d'Aregga, prenez le même profil que leur chef, mais en retirant 1 niveau à Résistance, Trempe, et Arts martiaux.

Les Sans-Mains,
 pillards

PRESTANCE 4 /
 Impressionner 4
 HARGNE 2 / Supporter 3,
 Agresser 3
 AGILITE 3
 FORCE 3
 RESISTANCE 4
 SENS 2
 TREMPE 3 / Surmonter 1
 COMMUNICATION 1
 ERUDITION 1
 TECHNIQUE 1
 SURVIE 3 / Obscur 3
 RELATIONS 1
 ARTS MARTIAUX 3 /
 Crochet de main 4, une
 arme 1M 2

VIE 15 ENERGIE 5

Notes : le crochet de main possède les coups spéciaux de l'écorcheur et du katar.

Les Sans mains sont une
 quinzaine.

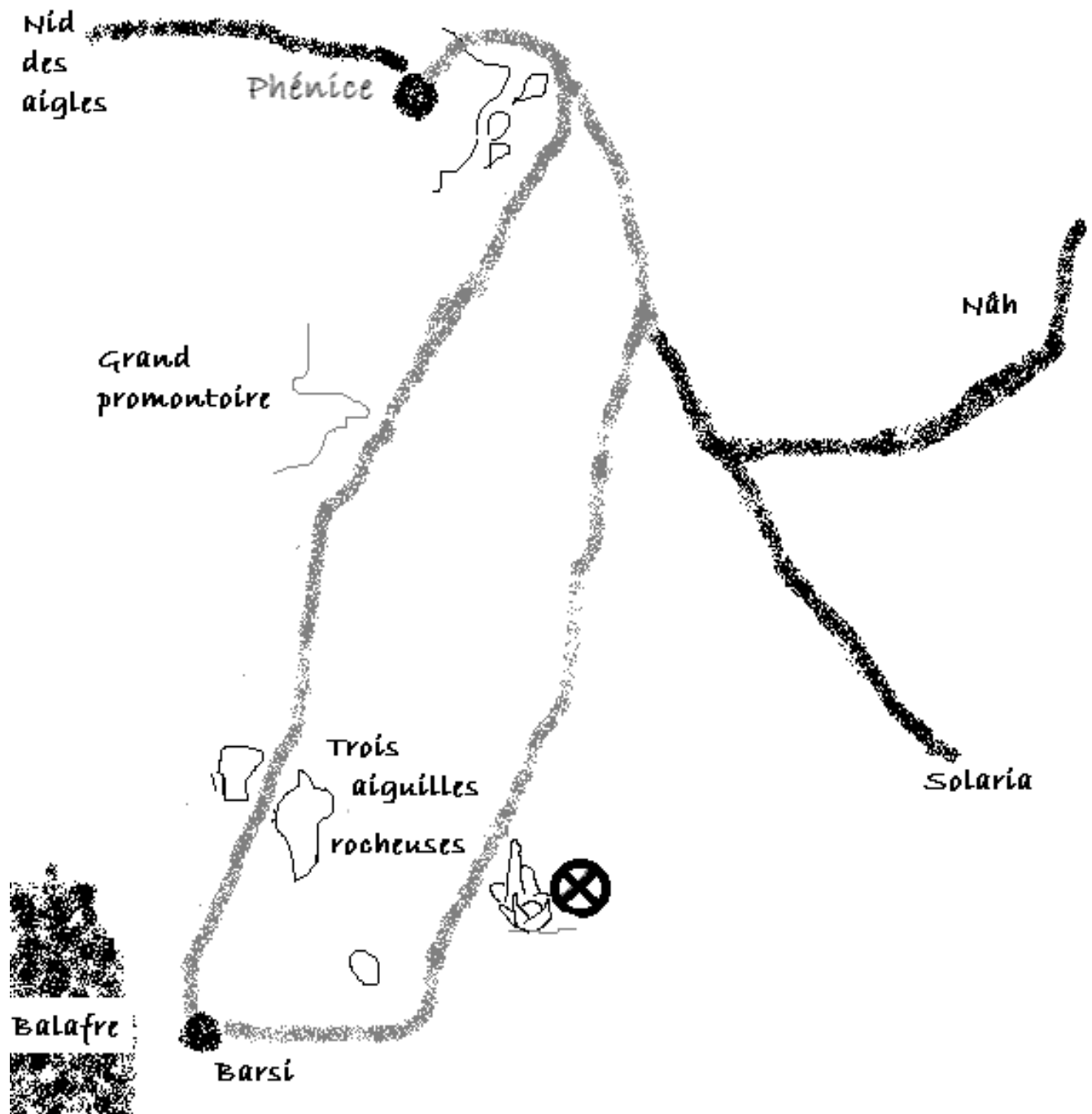
Alsphyr, Prôneur
 statut 4

PRESTANCE 4 / Séduire 5,
 Influencer 5, Impressionner
 2
 HARGNE 1
 AGILITE 2
 FORCE 2
 RESISTANCE 2 / Endurer
 1, Régénérer 1, Contrôler 1
 SENS 3 / Observer 5
 TREMPE 2 / Motiver 5

COMMUNICATION 3 /
 Empathie 5
 ERUDITION 4 / Coutumes
 Proneurs 5, Légendes 4,
 Lettres 5, Religion 5
 TECHNIQUES 1
 SURVIE 2
 RELATIONS 4 / quatre
 contacts et quartiers au
 niveau 4
 ARTS MARTIAUX 1

VIE 10 ENERGIE 4

La carte d'Oburt



La carte est assez petite (environ 15 cm * 15 cm) ; les traits sont faits au charbon de rüeg, l'écriture avec une encre à base de sang. Aucune indication de nord n'est visible (et pour cause, la boussole n'est pas répandue !).

Franck CHALEAT - mai 2000