



La lutte des Sombre-Fils

Introduction

Cette aide de jeu présente les Sombres-Fils sous un autre aspect. Celui d'une minorité rejetée qui se bat pour ses droits à la citoyenneté. Cette présentation permet d'étoffer le jeu, de le rendre plus politique. Elle permet aussi d'assurer une transition plus douce entre la première et la deuxième édition.

Pour ceux qui jouent encore à la première édition mais envisagent de passer un jour à la seconde, il peut être bon de préparer les changements qui surviennent. La possibilité de jouer un Sombre-Fils est une de ces modifications. Il est à noter que chez moi, on peut naître Sombre-Fils mais n'en développer les attributs que tardivement. Un voyage dans l'obscur et l'exposition à la shankressence peuvent être des révélateurs ou, plus simplement, le côté Sombre-Fils peut s'affirmer avec le temps de façon lente mais inéluctable.

Cette aide de jeu introduit également les Inquisiteurs. Ce sont les prôneurs qui, à Phénice, recherchent les traces de corruption. Dans les haltes, ils examinent les personnes désireuses d'entrer dans le stallite après un séjour dans l'obscur.

Historique

L'Ère du rejet

Si vous parlez des Sombres-Fils à des Célestes, vous serez soit confronté à l'ignorance, soit au rejet. Les Sombre-Fils sont tout simplement assimilés aux dangers qui peuplent l'obscur. Pour le Céleste, ce sont des monstres que les Gardiens du feu tiennent éloignés du Stallite. Ce sont des créatures que l'on craint et que l'on hait.

Et pourtant... Des familles savent que les Sombres-Fils ne sont pas seulement des créatures de l'Obscur. Car s'ils peuvent être le fruit de l'union de deux Sombres-Fils, ils peuvent également être enfantés par des Célestes. Ce trait peut se



développer sans raison apparente mais il est plus fréquent de voir la naissance d'un Sombre-Fils chez des parents ayant été exposés aux dangers de l'obscur. Pour les parents, ce n'est pas un événement heureux. L'enfant tant attendue métamorphose en monstre hideux. Ce qui a pour immédiate conséquence de plonger les parents dans une détresse sans fond. Ils se sentent punis, souillés et coupables. « Qu'ont-ils donc fait pour que Solaar les traite ainsi ! » se demandent-ils. Face à une telle épreuve, il n'existe plus qu'un seul recours : les prôneurs. Ceux-ci ont d'ailleurs consciencieusement veillé à rappeler aux futurs parents que leur présence lors de l'accouchement est indispensable. Et ils sont donc rapidement avertis lorsque cette malédiction de l'obscur frappe.

Les prôneurs sont préparés à ces situations. Leurs mentors leur ont appris que de telles chose advenaient. Mais ce ne sont pas des choses dont on parle aux parents. C'est un secret que les prôneurs ne partagent qu'avec les victimes. La naissance d'un Sombre-Fils peut toucher n'importe quelle classe sociale et personne ne désire que soit révélé un événement aussi honteux. C'est pourquoi la société phénicienne reste aussi discrète à propos de ces naissances 'honteuses'. Si le caractère Sombre-Fils d'un enfant est soupçonné, le prôneur va prendre ses dispositions pour éviter que l'affaire ne devienne trop publique. Il va gentiment renvoyer les éventuels témoins chez eux, il va faire partir les badauds qui pourraient avoir entendus les cris de la mère en détresse et va prendre le contrôle de la situation. Un Inquisiteur est aussitôt mandé pour d'examiner l'enfant. S'il s'avère qu'il s'agit bien d'un Sombre-Fils, l'enfant sera emporté par l'Inquisiteur et les parents ne le reverront jamais. Pour tous, cet enfant sera mort-né... Les parents pourront en faire le deuil et tenter d'oublier ce bouleversant épisode. Les prôneurs se chargent du reste...

Si la découverte du caractère Sombre-Fils survient plus tardivement, chose qui reste heureusement assez rare, la procédure reste identique même si l'attachement des parents rend parfois la séparation plus difficile. Mais les prôneurs savent trouver les mots justes pour convaincre leurs ouailles et l'immense majorité des parents se rendra finalement à la raison laissant les Inquisiteurs emmener l'enfant. Pour les plus récalcitrants, il suffit de leur susurrer à l'oreille que le Culte de Solaar pourrait bien les déclarer coupable d'hérésie et les faire bannir pour que la situation rentre aussitôt dans l'ordre.

L'inquisiteur abandonnera l'enfant à la Grâce de Solaar à quelques kilomètres du Stallite, loin des routes et d'éventuels témoins. Pour l'enfant qui vient de naître, c'est la mort assurée. Mais pour les plus âgés ou les plus chanceux, il existe une mince chance de survie.



Enzo Di Piono

Enzo Di Piono a vu le Noir Nuage à Phénice et s'est aussitôt orienté vers le Culte de Solaar. Né de parents prôneurs, sa destinée semblait toute tracée. Sa curiosité, sa vivacité d'esprit le font très vite remarquer par la hiérarchie. Mais ces qualités deviennent vite des obstacles pour le jeune prôneur. Il pose trop de question et n'hésite pas à remettre en cause de vieilles traditions quand elles ne lui semblent plus adaptées aux exigences actuelles. Il est de surcroît impulsif, borné et querelleur avec un vif penchant pour les disciplines martiales.

Lorsqu'il annonce sa volonté de faire partie du corps des Inquisiteurs, ses supérieurs soupirent. Voilà un endroit où il ne devrait pas faire trop de bruit ! Depuis leur création, le corps des Inquisiteur a naturellement tendance à rester éloigné de la vie politique de Phénice. Les Inquisiteurs développent par la force des choses plus d'affinités avec les Gardiens du Feu qui les assistent en permanence dans les Haltes ou lors de leurs sorties qu'avec le reste des prôneurs.

Et effectivement, tout le monde semble oublier Enzo Di Piono. Tout au plus les rumeurs de ses frasques parviennent de temps à autres aux oreilles de ses supérieurs. L'Inquisiteur Enzo n'hésite pas à faire le coup de poing à l'occasion. Il aime boire, courir les femmes et bien manger. C'est un braillard qui adore vociférer et qui se met facilement en colère.

Parfois excessif dans ses sorties, il l'est aussi dans son travail. Il est véritablement intransigeant dans le cadre de son activité et considère sa tâche d'inquisiteur comme un devoir sacré. Il traque donc la corruption et ceux qui en sont les porteurs avec un zèle qui ne faiblit jamais. Il est là pour écarter cette menace et entend bien mener cette tâche à bien. Dans le cadre de cette lutte, il ne différencie aucunement les gens touchés par la darkessence quelle que soit l'origine de la contamination. Le sort des Sombres-Fils le laisse complètement indifférent. Pour lui, nul besoin de réfléchir : ils sont une menace et ils doivent être traités comme tels. Lorsqu'un Sombre-Fils est détecté, il est impitoyablement refoulé du stallite. Son sens du devoir le pousse même à créer un groupe de volontaires, qui se baptiseront « Garde des pieux ». Ce groupe reprendra bien vite à son compte toutes les expulsions. Menés par Enzo dont le charisme effronté s'affirme au fil des ans, ces hommes deviennent sa garde prétorienne. Cette situation ne plaît guère à ses supérieurs en Solaar mais Enzo n'en a cure. Il estime qu'il fait le sale travail et qu'il se salit les mains pour que d'autres puissent continuer à faire semblant que les naissances de Sombre-fils n'existent pas et qu'aucun danger ne guette le Stallite.

Quand il ne traque pas la corruption, Enzo se tourne volontiers vers les nécessiteux



dans le besoin. Il tente ainsi d'apporter le réconfort de Solaar aux plus démunis. Très touché par le sort des exilés de Noples, il parcourt souvent les allées de la Halte des Ombres pour apporter son soutien spirituel ou, plus prosaïquement, matériel, par un don de couverture, de vêtement ou de nourriture. Le peuple l'apprécie pour ces gestes. Mais, comme les marcheurs, ils redoutent son œil acéré qui ne laisse rien passer. C'est au cours d'une de ces visites, qu'il s'éprend d'une marcheuse, Idoine, avec laquelle il a une liaison sulfureuse. Une fille **Asile** naîtra de cette union qui sera alors officialisée, mettant fin aux aventures galantes du plus coureur de jupons des inquisiteurs. Cette idylle, née pour durer, s'arrêtera brutalement quand Idoine trépassera en mettant au monde un petit garçon qui sera nommé Esteban.

Au fil des ans et au gré de ses contacts avec les Gardiens du Feu, Enzo va développer une vision plus engagée. La mort de sa femme a peut-être joué un rôle dans cette radicalisation de ses positions. Il trouve dorénavant inadmissible que les Célestes soient ignorants des dangers qui guettent le Stallite. Il trouve aberrant que certaines castes ne soient pas capables d'assurer leur propre sécurité. A ses yeux, les Gardiens du Feu doivent être l'ossature d'une force armée qui comprendrait toutes les forces vives du Stallite. C'est durant cette période notamment qu'il fera la connaissance d'un jeune officier nommé Letho Gdanz. Tous les deux rêvent d'un Stallite plus forts et ils agiront ensemble durant un temps. Mais rapidement leurs visions divergent. Pour Letho Gdanz, le nombre de gardiens du Feu doit être augmenté et leur formation doit être revue à la hausse. Il a une vision très élitiste du corps des Gardiens du Feu. Enzo Di Piono, à l'inverse, désire créer un service martial dans une vision plus égalitaire du corps des gardiens du Feu. Chaque Céleste devrait accorder deux ans de sa vie au Stallite qu'il soit fouineur, nourrisseur, bâtisseur ou prôneur.

Les prêches enflammés de Di Piono qui fustige le laxisme des Célestes et les compare au comportement de leurs fautifs ancêtres ayant attiré le courroux de Solaar, dérangent fortement la classe dirigeante du Stallite. Des pressions sont exercées pour faire taire le prôneur mais Enzo fait la sourde oreille. Au sein des gardiens du Feu, son idée fait des émules. Certains blasonnés commencent également à parler en bien de cette idée qui leur offrirait de nouvelles opportunités de carrière. Dans toutes les castes, l'idée fait son chemin et Enzo trouve des soutiens aux endroits les plus inattendus. Les partisans de Enzo sont le plus souvent les membres les plus impliqués dans la lutte contre l'obscur. Une fracture se dessine entre les combattants et les non combattants, chaque faction dénigrant l'autre et méprisant ses positions. Doucement mais sûrement, le Stallite se dirige vers une crise politique majeure où les Gardiens du feu et les autres forces armées du Stallite risquent d'être dans le camp des rebelles.



Lorsqu'Enzo Di Piono disparaît soudainement, personne ne doute qu'il a été éliminé. Le Stallite retient son souffle et les regards se tournent vers la Garde des pieux et le corps des Inquisiteurs. Que vont faire ces hommes à présent que leur principal meneur n'est plus là pour les guider ? Les prôneurs rapidement agir pour ramener à l'ordre ces gardiens. Mutation, démobilisation, pressions vont en quelques jours réduire à néant la Garde des Pieux. Les partisans les plus véhéments sont tous écartés des postes de responsabilité. Le calme revient dans le Stallite et les prôneurs respirent. Personne ne saura jamais ce qu'il est advenu du remuant prôneur mais son souvenir sera toujours là pour rappeler aux gens qu'on ne défie pas impunément les puissants...

Esteban et sa soeur, seront confiés aux mains d'un vieil inquisiteur, **Alfonso Castieri**, qui s'occupera d'eux comme de se propres enfants. Ils grandiront toujours à l'ombre de ce père tragiquement disparu.

La naissance de Sombre-Destin

La disparition d'Enzo Di Piono n'est pourtant nullement le fruit d'une conspiration. C'est librement que Enzo Di Piono a choisi de quitter la ville et de disparaître aux yeux de tous. La raison de cette douloureuse décision est simple. Lui, l'inquisiteur féroce, lui qui a traqué la corruption et les traces de la darkessence a été touché par le mal... Le défenseur de la forteresse de la pureté phénicienne a été atteint par l'Obscur. Il préfère donc disparaître en pleine heure de gloire plutôt que d'offrir le spectacle de sa déchéance à ses ennemis. Partir en exil et abandonner sa vie et ses enfants, piètre solution d'une solution sans issue véritablement satisfaisante... Il part en maudissant Solaar, l'inique qui lui a imposé pareille épreuve. Mais il se promet aussi de tenir tête à l'avancée tant qu'il en aura la force et de se donner la mort si le mal échappe à son contrôle.

La vie dans l'obscur n'est pas facile. Bien qu'aguerri et solidement formé aux rigueurs de la marche, Enzo doit sa survie aux marcheurs qui l'ont aidé aux hasards des rencontres... Durant cette période, Il rode aux alentours de Phénice, évitant soigneusement les personnes susceptibles de le reconnaître. Il assiste, impuissant, à la dislocation de son cercle de partisans. Ce n'était pas ce qu'il avait prévu et c'est un nouveau coup à son moral déjà considérablement amoindri. Il doit aussi apprendre à se méfier des autres bannis qui traînent aux alentours du Stallite. La plupart sont devenus de dangereux prédateurs auxquels il est imprudent de tourner le dos. Quand la corruption se fait plus visible, il doit quitter les abords du stallite et s'enfoncer dans l'Obscur. Rapidement, ses sens s'affinent, sa musculature se



développe et son endurance s'accroît. De l'œil du praticien attentif, il note avec détachement les changements qui surviennent. Ces modifications métaboliques l'effraient car tout semble indiquer une progression rapide du mal. Sa lucidité n'est cependant pas entamée hormis en de rares périodes où il est sujet à des pulsions de violence. Seule une autodiscipline rigoureuse lui permet de contrôler ses crises.

Il lui faut se rendre à l'évidence... Même touché par l'Obscur il reste toujours, dans son cœur, une créature de la Lumière. Ce qu'il prenait pour un châtiment envoyé par Solaar pour le punir de son orgueil devient bientôt à ses yeux, une épreuve dont il peut, s'il se montre suffisamment fort, sortir vainqueur. Il y a forcément quelque chose à faire pour donner un sens à ce qui lui arrive. Ses pensées le ramènent à ceux qu'il a banni du Stallite sans remord... Certains étaient peut-être comme lui...

Il se met en quête d'autres personnes. Un beau jour, le hasard place sur sa route deux Sombres-Fils en combat contre un Ecorché. Son sang ne fait qu'un tour et il entre dans la danse mortelle. A trois, ils terrassent la bête. Quand les Sombres-fils le remercient comme l'un des leurs, il comprend qu'ils ne voient plus de différence entre eux et lui. Et quand ils l'invitent à se joindre à leur troupe, il accepte. Il prend le nom de Sombre-Destin, remet son âme à Solaar et part à la rencontre de sa nouvelle vie.



La vision de Sombre-Destin

Sombre-Destin est accueilli comme un frère trop longtemps absent. On ne lui pose pas de questions sur ses origines. On lui demande ce qu'il sait faire pour aider le groupe et il est invité à mettre ses talents au service de la communauté. Son intégration est d'abord difficile. Il lui faut une bonne année avant de vraiment devenir un membre de la Tribu. Au contact des Sombre-Fils, au contact de ceux que Solaar avait fait devenir son peuple, il comprend enfin combien leur vie est difficile. Bien qu'adapté aux rigueurs de l'Obscur, le Sombre-Fils n'est jamais à l'abri du danger. Même le plus aguerri d'entre eux craint en permanence pour sa vie car il sait qu'il restera toujours une proie pour des prédateurs plus féroces. Mais il y a pire. Le danger le plus grand qui guette le Sombre Fils est sa nature bestiale. S'il perd le contrôle de ses pulsions, il se transforme en une machine à tuer et devient un danger pour tous. Il assiste alors à cette scène et lit la tristesse dans les yeux des membres de la tribu. La perte de son humanité est le plus cruel des sorts qui guette le Sombre Fils. La mort est acceptée comme un tribut douloureux mais inévitable fait à une nature hostile. Elle est parfois injuste mais les actions permettent de la différer. La bestialité, elle, est en eux. C'est une fatalité, un monstre interne qui finit toujours par gagner... Au fil des ans, il devient sans cesse plus difficile d'y résister et un beau jour, la volonté émoussée se brise et on devient une bête dangereuse que les membres de la tribu doivent chasser et parfois même tuer...

Priant Solaar d'avoir fait le bon choix, il se résolut à mettre un terme à cette malédiction. Il jette aussitôt toute la force de sa conviction dans le combat. Son passé de prôneur le poussa à parler de Solaar à la tribu. Cette première approche est très houleuse. La première étape est de faire comprendre que ce sont les célestes, et non Solaar, qui tiennent les Sombres-Fils éloignés des Stallites. Cette première étape acceptée, il leur enseigne que Solaar est la lumière et que tant qu'ils pourront la conserver dans leur cœur, ils pourront repousser les progrès de la corruption. Pendant des mois, il prêche et son enthousiasme, sa ferveur, sa dévotion touchent les Sombres-Fils. Ses efforts leur permettent de renforcer la cohésion de la tribu. Ce n'est plus seulement un groupe assemblé pour survivre. Ses membres partagent dorénavant une croyance et l'espoir qu'ils ne sont pas rejetés par Solaar mais qu'ils sont seulement des fils incompris. Et il y a des progrès bien visibles qui se manifestent. Les Sombres-Fils sont plus forts mentalement. Ils ont un credo dans lequel puiser de la force. Certains parviennent même à stabiliser la progression de leur mutation à l'image de Sombre-Destin.

Et cinq ans plus tard, les membres de la tribu lui demandent de prendre le



commandement, de devenir leur chef, leur guide. Sous sa houlette, ils commencent à œuvrer dans l'ombre pour aider les marcheurs. A plusieurs reprises, ils viennent en aide aux marcheurs mais ceux-ci ne réagissent pas toujours comme ils l'auraient dû. Des accrochages se produisent et il y a des morts de part et d'autres. Il faut à nouveau que Sombre-destin se batte pour faire comprendre que cela ne viendra pas tout seul, que c'est un combat qui prendra beaucoup de temps. Mais s'ils s'acharnent suffisamment, un jour leurs enfants, ou les enfants de leurs enfants, marcheront dans la lumière des Stallites.

Malgré certains échecs, les progrès encourageants font naître des rumeurs sur l'existence de cette tribu si spéciale. Ces rumeurs se répandent dans les rangs épars des Sombres-Fils et favorisent l'arrivée de nouveaux Sombres-Fils désireux de tenter cette expérience. La tribu s'agrandit considérablement et affronte les premiers dangers de cette nouvelle notoriété. Le rêve qu'elle propose n'est pas au goût de tous. Des combats éclatent contre d'autres tribus de Sombres-Fils qui voient d'un mauvais œil l'expansion de la troupe de Sombre-Destin. Ils doivent aussi affronter des maraudes afin de sécuriser certaines zones d'habitat.

Mais ces épreuves renforcent la motivation de Sombre-Destin. On n'essaie pas de faire taire quelqu'un qui a tort. Et il sent son peuple prêt à le suivre et prêt à se battre à ses côtés ...

La Pierre de Radiance

Maintenant que Sombre-Destin est assuré de son contrôle sur les Sombres-Fils, il leur apprend à se rapprocher du Stallite. Il leur montre comment éviter les patrouilles des Vigilants, comment contourner leurs postes de guet et ne pas activer les pièges posés pour avertir du passage de créatures de l'Obscur. Régulièrement, il se rend en compagnie d'un groupe de Sombres-Fils dans le Cercle lumineux de Phénice. C'est un exercice qui lui permet de familiariser ses compagnons avec le Stallite. Pour qu'ils l'appivoisent et ne le voient plus seulement comme un lieu de danger et de mort mais comme un havre qui ne leur est pas encore accessible.

Ils profitent aussi de ces excursions pour recueillir les Sombres-Fils que Phénice rejette de ses murs. C'est comme cela qu'il prend contact avec Lumina, une Sombre-Fille exceptionnelle d'intelligence et de persuasion. Comme dans le cas de Sombre-Destin, sa nature de Sombre-Fille ne s'était révélée que tardivement suite à une blessure faite par une shankreature. Comme Sombre-Destin, elle avait dut tout abandonner et laisser sa vie derrière elle. Mais elle, elle avait gardé des



contacts...

Lumina était une initiée. Sa contamination avait été un choc. Ses pouvoirs s'étaient lentement éteints tandis qu'une force nouvelle et différente courrait dans ses veines. Elle avait faillit devenir folle mais Syllia, sa supérieure Phryenti l'avait toujours soutenue. Tout comme Sombre-Destin l'avait décidé, elle avait également choisi de quitter le Stallite avant que son mal ne soit découvert. Et quand elle rencontra Sombre Destin, elle embrassa immédiatement sa cause ! Elle tenta même de devenir sa compagne mais toutes ses ruses de Phryenti ne purent détourner Sombre-Destin de sa tâche. Il n'y avait pas de place à ce moment pour une compagne dans sa vie. Pas tant qu'il n'aurait pas réussi. Lumina se contente donc de devenir son bras droit.

C'est elle qui encourage Sombre-destin à reprendre contact avec les Inquisiteurs. Mais avant, elle lui fait rencontrer Syllia. Ils se plurent. Ils avaient tous les deux tellement envie de faire bouger les choses. La jeune dirigeante de la Maison Phryenti intrigua tant et plus qu'elle parvint à obtenir une pierre de radiance Altaïr, une pierre de runkessence solidifiée. Elle l'offrit à Sombre-Destin en échange de sa promesse de guider les Sombres-Fils sur la voie de la Lumière et d'aider les voyageurs en approche du Stallite. Sombre-Destin en pleura presque de joie. Autours de cette pierre, ils pourraient bâtir un village ! La pierre ne prodiguait pas assez de lumière pour éclairer fort loin mais placée dans un temple au centre du village, elle serait le point d'ancrage de la communauté. Et le lieu où se donneront les offices à la gloire de Solaar. Et cette pierre les aidera à se purifier des influences néfastes de l'Obscur.

Une nouvelle ère commence. La nouvelle se répand dans l'Obscur. Il y a un village de Sombre-Fils qui a reçu la bénédiction de Solaar ! La communauté s'étoffe et Sombre-Fils remplit sa part du marché. Le plateau de Silice devint un endroit dangereux pour les créatures de l'Obscur et les Maraudeurs. Souvent des marcheurs en difficulté sont aidés mais rarement ils prennent conscience que ce n'est pas la main de Solaar qui les a aidé mais des Sombres-Fils aussi discrets qu'efficaces.

C'est à cette période aussi que Sombre-Destin reprend contact avec les Inquisiteurs. Le premier est évidemment **Alfonso Castieri** qui s'occupe de ses enfants. Passé le premier étonnement, l'Inquisiteur laisse exploser sa joie de voir celui qui se nommait Enzo, dans une autre vie, vivant ! Ils parlent longuement et ils conviennent de tenter d'infléchir la doctrine des Inquisiteurs en ce qui concerne les Sombres-Fils. Cela devrait se faire lentement et Sombre-Destin attendra qu'**Alphonso** lui fasse signe avant de pousser les contacts avec ses anciens compagnons. Au fil du temps, plusieurs Inquisiteurs entrent dans la confiance mais les progrès sont lents et il devient vite évident que la société phénicienne n'est pas prête à un changement rapide. Sombre-Fils se demande chaque jour comment

La lutte des Sombres-Fils (par N'Qzi)

<http://www.sden.org>



hâter ce processus sans jamais trouver de réponse. Seule une infinie patience pourra peut-être les mener à tout petits pas vers la citoyenneté...

La punition Sarkesh

Malgré toute la prudence déployée par Sombre-Destin, il éveille l'attention de la Maison Sarkesh. Ils prêtent d'abord une oreille attentive aux rumeurs d'un chef de Sombre-Fils exceptionnel. Leurs enquêtes dans les Haltes pour trouver des renseignements aboutissent à la découverte de cette nouvelle magnanimité de certains Inquisiteurs envers les Sombres-Fils. Ils ne peuvent trouver d'où cette idée vient mais ils découvrent quelque chose de bien plus grave à leurs yeux. Ces Sombres-Fils sont en possession d'un artefact Runka et peut-être même d'une pierre de Lumière !

La Maison Sarkesh ne perd jamais de temps. Avant que quiconque ait pu s'en douter, les Falchions Célestes, le corps expéditionnaire Sarkesh de Phénice se déploie. Localiser le village est une tâche rapidement menée par ces guerriers expérimentés. Les Sombres-Fils ne s'attendent nullement à une attaque puissante sur le plateau de Silice qu'ils ont eux-mêmes contribués à rendre sûr. Ils ne laissent aux villages que les jeunes Sombres-Fils et les blessés qui assurent la garde. Aucune force susceptible de résister à un raid organisé n'est donc présente. Les Sarkesh profitent de cette faiblesse pour attaquer le village. Les membres de la tribu défendent avec acharnement la pierre Céleste mais les Sarkesh sont trop nombreux et trop puissants que pour qu'ils puissent espérer repousser même brièvement l'attaque. Un seul Sombre-Fils survit à cette attaque, un Sombre-Fils d'un grand âge qui servait souvent de conseiller à Sombre-Destin. La blessure au visage lui coûte cependant la vue. Débarrassés des défenseurs, les Sarkesh s'emparent de la pierre, prennent leurs morts et leurs blessés et repartent vers le Stallite. Les Sombres-Fils affluent de toute part vers le village, alertés par les signes de combat. Mais habitués à éviter les contacts, aucun groupe ne tente même d'intercepter les Sarkesh et leur précieux fardeau. La pierre est perdue...

Quand Sombre-Destin arrive, il est accueilli par des cris de désespoir et de colère. Les Sombres-Fils veulent se venger de cette attaque. Le sang pour le sang ! La Pierre doit être reprise ! Heureusement pour la tribu, Sombre-Destin parvient à les dissuader de commettre cette folie. En entrecoupant les témoignages, ils retracent la route du groupe qui a mené l'attaque. Ils parviennent à la conclusion que ce groupe s'est déjà probablement mis à l'abri de toutes attaques... Dans Phénice. Sombre-Destin part donc en toute hâte pour rencontrer Syllia.

La lutte des Sombres-Fils (par N'Qzi)

<http://www.sden.org>



Elle promet de tout faire pour trouver ceux qui ont commis ce méfait. Et elle y arrive... Rien de plus bavard qu'un Sarkesh victorieux. Elle craint le pire. Si les Sarkesh découvrent le rôle que la maison Phryenti a joué, leur réaction risque d'être très violente. Mais ils semblent penser que cette pierre avait du être dérobée dans un sanctuaire oublié. Cela force cependant Syllia à rester infiniment prudente et elle doit donc annoncer à Sombre-Destin que la Pierre et leurs agresseurs sont définitivement hors de portée. La confiance entre eux s'en ressent immédiatement. Mais Syllia ne peut ni agir, ni même révéler ce qu'elle a appris. Sombre Destin se sent trahi et abandonné. Il ne comprend pas qu'on lui refuse de l'aide en des heures si cruelles...

La Croisade de la Ville Mouvement

La perte de la Pierre est un terrible coup. Beaucoup de Sombres-Fils sombrent dans la Bestialité. D'autres quittent la tribu, ne voulant plus protéger les Phéniciens qui leur ont volé l'espoir d'une vie meilleure. Lentement l'autorité de Sombre-Destin s'érode. Il prie Solaar de lui venir en aide. Leurs efforts semblent tellement vains...

Lorsque le Volcan de Phénice entre en éruption, c'est comme si Solaar répond aux Sombres-Fils. Ce n'est qu'une petite éruption mais il semble refléter la colère de Solaar pour le geste des Céleste.

Le Stallite ne reste pas indifférent à cet événement et entre dans une ferveur religieuse que certains vont canaliser. En quelques mois, un gigantesque corps expéditionnaire est mis sur pied pour partir sauver Noples. Sombre-destin devine que bien des choses ont dû se passer à l'ombre des murailles du Stallite avant que cette idée folle ne prenne corps. Quand il apprend le nom de celui qui va diriger la Croisade, il se souvient immédiatement du jeune Letho Gdanz qu'il a croisé dans sa jeunesse. Il est aussitôt persuadé que, menés par lui, les Phéniciens peuvent réussir cette folle épopée !

L'idée s'impose d'elle-même. Ils vont eux aussi partir ! Ils suivront la Croisade. S'ils parviennent à aider celle-ci, ils pourront gagner leurs droits de citoyen à Noples ! C'était une ville à reconstruire ! Une ville probablement ravagée par la guerre qui aura besoin de leur aide... Qui ne pourrait pas refuser leur aide ! Ils perdent leur temps ici. Phénice est une trop vieille Dame engoncée dans ses habitudes. Il faut aller ailleurs, dans une ville dont toutes les certitudes ont été ébranlées, une ville où tout est à reconstruire.

C'est donc un nouveau défi que Sombre-Destin se lance : parvenir à rassembler le plus grand nombre possible de Sombre-Fils pour suivre la Croisade. Il envoie des



messagers partout et se dépense sans compter pour convaincre les Sombres-Fils de se joindre à lui, de partager son rêve. La réponse qu'il reçoit va au devant de ses espérances. Sa réputation lui permet de rassembler sous sa bannière nombre de tribus de la Roke. Et c'était sans compter les Sombres-Fils qu'il compte bien recruter au cours de la marche. Dès lors, le sentiment qu'il ne peut pas échouer ne le quittera plus.

Les Sombres-Fils sont l'ombre de la Croisade, une ombre souvent mortelle pour les Shankréatures et les Maraudeurs. Des patrouilles qui s'égareront sont guidées par des ombres, des hommes sauvés de prédateurs. Plus important encore, Esteban Di Piono fait partie de la Croisade. Et c'est par lui, qui ignore que Sombre-Destin est son père que le contact s'établit avec l'aide de Lumina. Les Sombres-Fils remportent leur première grande victoire quand ils sauvent la vie d'une jeune croisée ambitieuse. A la fin d'un voyage long qui a laissé la Croisade exsangue, elle se sera hissée au rang de Commandore. Les Croisés n'en mènent pas large. L'assaut de la ville risque d'être fatal à ces hommes épuisés et la jeune Commandore comprend que l'aide des Sombres-Fils sera indispensable. Quand Sombre-destin exige en retour le droit de citoyenneté noplienne, elle ne recule pas. A force de machinations politiques, de promesses, de menaces, elle obtient un vote du conseil des Commandores en faveur de cette motion. Les Sombres-Fils peuvent enfin sortir de l'ombre pour marcher aux côtés de leurs alliés. Beaucoup devaient mourir au cours de cet assaut mais les Croisés tiennent parole...

La reconnaissance Noplienne

Aujourd'hui, les Sombres-Fils ont le droit de marcher dans la lumière... Il faudra encore bien des années pour que les préjugés meurent de part et d'autre mais le plus important est fait ! Sombre-destin se bat à présent pour que les Sombres-Fils obtiennent un droit de représentation au conseil de Noples. La lutte n'est pas finie... Elle ne finira jamais, d'ailleurs.

Un mouvement a été officiellement créé : le Croissant Rouge. Ce mouvement se bat pour les droits des Sombres-Fils partout dans le monde. Le prochain Stallite visé est Phénice. Sombre-Destin réfléchit à la manière de faire admettre les Sombres-Fils dans ce Stallite si puissant qu'il sert si souvent encore, d'exemple pour les autres Stallites. Il a la certitude que Phénice est la clef qui leur ouvrira la voie de la reconnaissance finale. Mais le combat sera encore long...



Le croissant Rouge

Le Croissant Rouge est l'organisation qui défend les intérêts des Sombres-Fils. C'est Sombre-Destin qui l'a créée à Noples avec le soutien des autorités Nopliennes après la libération de la ville par les Phéniciens.

Le Croissant Rouge s'est rapidement doté d'une structure et envisage de créer des Officines (c'est le nom donné aux ambassades du Croissant Rouge) dans tous les Stallites connus.

Actuellement, il est encore en phase de construction mais les choses devraient rapidement changer. Le Croissant Rouge possède une solide base arrière où il possède déjà quelques alliés.

Ses activités se concentrent actuellement sur la Marche. Aide aux marcheurs, activités de guide, protection de caravanes,... sont pour le moment les principales activités du Croissant Rouge. L'aptitude à la survie et les connaissances des Sombres-Fils les prédisposent naturellement à ces rôles et Sombre-destin exploite pleinement les forces dont il dispose.

La symbolique du nom

Le Croissant Rouge est un symbole noplien qui, traditionnellement, représente l'Espoir et la Guérison. Son histoire remonte à l'Avant et ses origines demeurent encore mystérieuses. Il est cependant connu qu'il a été porté par les membres d'une organisation venant en aide aux gens dans le besoin. C'est donc un symbole d'espoir. Cette organisation comptait dans ses rangs de nombreux soigneurs. Le croissant Rouge est donc aussi synonyme de guérison.

Sombre-Destin a donc retenu les mots « Espoir et Guérison » comme devise du Croissant Rouge. C'est aussi la façon dont les membres de l'organisation se saluent.

Le rouge est la couleur dominante du mouvement et veut ainsi rappeler que sa genèse s'est faite dans le sang de la libération de Noples.

Les buts

Le Croissant Rouge défend les intérêts des Sombres-Fils. Ils accueillent tous les Sombres-Fils qui désirent marcher dans la Lumière.



Les membres du mouvement sont tenus de fournir aide et assistance aux Sombres-Fils dans le besoin pour autant que leur chemin soit compatible avec celui du Croissant Rouge.

A long terme, l'organisation vise la création d'une Officine et l'obtention des droits de citoyenneté dans l'ensemble des Stallites du monde connus. L'organisation veut devenir l'interlocuteur privilégié des autorités régionales en matière de relation avec les Sombres-Fils.

L'organisation

L'organisation a son siège à Noples. Elle n'est pas encore implantée dans un autre Stallite. Il est prévu que la première Officine soit créée avant deux ans à Phénice.

A sa tête siège le Conseil du Croissant composé du Visionnaire et de ses 12 Grands Guides. Chaque grand guide dispose d'une voix tandis que le Grand visionnaire en a trois. Il dispose en outre d'un droit de veto. Les décisions se prennent à la majorité simple.

Les membres du conseil sont cooptés. Ils doivent pouvoir alléguer de 2 ans de vie dans la lumière pour briguer un poste de Grand Guide. Sombre-Destin est l'actuel Visionnaire.

Les Guides sont les responsables locaux. Ils peuvent diriger une officine ou s'occuper d'un secteur d'activité. A Noples, plusieurs ont déjà été désignés. Le Guide de l'Accueil qui gère l'accueil des candidats citoyens dans le Stallite de Noples, le Guide de la Formation qui forme les futurs membres du Croissant Rouge à leurs missions, le Guide des Marcheurs chargé des missions d'aide aux marcheurs dans la région de Noples et le Guide des Convoyeurs chargé de la gestion des convoyeurs du Croissant Rouge.

Lorsque les Guides doivent désigner un responsable parmi leurs subalternes, ils désignent un Meneur. Les meneurs forment l'ossature du mouvement. Ils sont responsables d'un groupe du Croissant Rouge affecté à une tâche. Cela peut-être un groupe de Convoyeur que le Guide des Convoyeurs a loué à une caravane noplienne en partance pour Phénice, cela peut-être un groupe de Sombre-Fils envoyés au secours de Marcheurs Phéniciens par le Guide des Marcheurs. Le titre de Meneur peut-être octroyé définitivement ou temporairement.

Enfin, il y a toujours au moins un Fonceur dans chaque groupe. Celui-ci est chargé de seconder le Meneur et de prendre sa place le cas échéant. Les Fonceurs sont désignés par les Guides mais, en cas d'urgence, ils peuvent être nommés par un



Meneur. La décision devra alors être avalisée par un guide pour devenir définitive.

Les Alliés du Croissant Rouge

Les autorités Nopliennes soutiennent activement le Croissant Rouge. La reconstruction du Stallite n'est pas facile entre les Nopliens de souche, les colons phéniciens et les nouveaux citoyens Sombres-Fils. Le Conseil de Noples a pris conscience que toutes les initiatives favorisant l'intégration et la collaboration entre les différents groupes ethniques devaient être activement soutenues.

L'Ordre des Hospitaliers est un allié de la première heure. Cet ordre a été fondé par un Vétéran de la Croisade, Sarik le Bienfaisant, ému devant le sort des nombreux estropiés que la Croisade a laissé dans son sillage. Grâce au soutien du Conseil, il a créé cet ordre chargé de venir en aide aux oubliés de la Croisade. L'Ordre des Hospitaliers est donc une institution caritative. Attention cependant car l'ordre vise l'autonomie financière et exige donc de ses ouailles une totale disponibilité. En effet, en échange du gîte et du couvert, l'ordre exige en retour que ses hôtes travaillent pour lui ou, si l'ordre leur trouve un emploi, qu'il reverse une partie de leurs rémunérations.

L'Ordre des Hospitaliers a donc créé des services. On peut notamment citer :

- ▶ Réseau de messagers
- ▶ Scribes, lecteurs et écrivains publics
- ▶ Soigneurs publics, gardes-malades et gardes enfants
- ▶ Brancardiers et fossoyeurs (en assistance aux Gardiens du Feu)
- ▶ Magasiniers (essentiellement pour le compte des Gardiens du Feu)

Les Marcheurs sont devenus, par la force des choses, des Alliés des Sombres-Fils. Bien que ne formant pas encore une collectivité, ils véhiculent des rumeurs et des concepts et sont donc de puissants messagers. Sombre-Destin l'a bien compris et c'est la raison pour laquelle le Croissant Rouge œuvre aussi pour la protection des marcheurs en approche de Noples. Chaque marcheur sauvé sera une personne de plus qui répandra la rumeur qu'il existe des Sombres-Fils dignes de confiance. Et quand le marcheur atteindra un Stallite lointain, il posera, en parlant d'eux, les prémisses d'une arrivée facilitée pour les représentants du Croissant Rouge.



Le Futur du Croissant Rouge

Nul ne peut prédire l'évolution du Croissant Rouge. Sombre-Destin a posé des jalons solides. Il dote le mouvement d'une ossature qui le rendra plus apte à survivre. Il sait qu'il ne sera pas éternel et il ne veut pas que sa disparition entraîne la paralysie du mouvement.

Quand le futur verra l'émergence des Compagnies de marcheurs, les compagnies marchandes, il se pourrait que le Croissant Rouge saisisse l'opportunité et comprenne qu'une force économique vient toujours à point d'un dessein politique. Mais cela, c'est le futur.... Et seul Solaar peut prétendre savoir de quoi il sera fait...