

D'APRÈS LA CRÉATION ORIGINALE
DE GUILLAUME LE PENNEC

DARK EARTH

L'ERE DE LA MARCHE

LIVRET-DÉCOUVERTE

MODÚL

Le livre de base va plus loin

Ce livret-découverte présente les règles essentielles pour jouer le scénario fourni et au moins un scénario « maison ». Il permet de découvrir l'ambiance et les mécaniques de base du jeu. Le livre de base de *Dark Earth : l'Ère de la marche* en complète plusieurs aspects.

Création de personnages. Le livre de base construit un marcheur par étapes, qui définissent ses traits de caractère, ses peurs et ses espoirs. Au-delà de l'interprétation, ces éléments ont également des mécaniques de jeu propres.

Combat : l'action en finesse. Plutôt que d'engager tout son potentiel dans une attaque directe, un marcheur peut en réserver une partie. Il provoquera moins de dégâts immédiats, mais aura un impact sur la prochaine action de l'adversaire.

Blessures. Le livre de base distingue les dommages simples et traumatiques, avec des règles de soins, de convalescence et de séquelles possibles selon la gravité.

Stress et panique. Affronter une créature contaminée ou voir un compagnon mourir peut faire basculer un marcheur dans la panique : une mécanique propre gère ces moments où l'instinct prend le dessus.

Équipement. Le livre de base attribue une qualité aux vêtements et à l'équipement de marche d'un personnage, qui peut s'altérer en jeu. Cette mécanique intègre tant les réparations que l'usure naturelle.

Préparation du convoi. Partir en expédition exige de constituer une équipe avec des rôles précis, de gérer le matériel, les urs ou encore les vivres. Des règles couvrent cette phase cruciale avant même le départ.

Mystique. Certains marcheurs entretiennent une foi profonde avec des puissances qui les dépassent. Elle leur donne accès à des capacités, parfois à un prix qui n'est pas anodin.

Progression. Le livre de base offre une mécanique simple pour gérer la progression des personnages, sans avoir recours à des points d'expérience.

DARK EARTH
L'ÈRE DE LA MARCHE

LIVRET-DÉCOUVERTE

CRÉDITS

Univers original : Guillaume Le Pennec
Direction éditoriale de Modül : Fabrice Lamidey & Frédéric Weil
Direction éditoriale du projet : Frédéric Weil
Responsable du projet et directeur d'ouvrage : Bertrand Schmid
Équipe de développement : Sébastien Demierre, Bertrand Schmid, Oliver Vulliamy
Rédaction des règles : Bertrand Schmid
Rédaction du background et du scénario : Sébastien Demierre, Bertrand Schmid, Oliver Vulliamy
Relecture, corrections et validation : Guillaume Le Pennec, Isaac Pante
Gabarit et maquette : A. O. R., Bertrand Schmid
Illustrations de couverture, intérieures et des prétirés : Tarik Boussekine
Illustration intérieure (obscur) : Scott Uminga
Illustration du scénario (Amali) : Mika Koskensalmi
Cartes et croquis : Oliver Vulliamy
Testeurs : Margot Bapst, Christian Chassot, Florent Collet, Jean De Luca, Clotilde Devaux, Céline Halabi, Sébastien Jaton, Céline Knafou, Mathieu Künzle, Alain Leduc, Lucien Lorenz, Vincent Mack, Bárbara Montoro Zonca, Mehdi Nabil, Romain Nicolas, Stéphane Rochat, Loïc Strumans, Maxime Trolliet, Alexandre Zonca.
Production, logistique et gestion : Fabrice Lamidey et Nathalie Weil

Merci à nos mécènes : Yirk Ik, Justin Brodard

AVERTISSEMENT

Les textes ont recours aux termes épicènes de la langue française pour désigner les meneuses et meneurs, joueuses et joueurs, marcheuses et marcheurs.
Aucune intelligence artificielle n'a été employée lors de la conception, de la rédaction ou de l'illustration de *Dark Earth : l'Ère de la marche*.

Dark Earth est une marque © Timpel Pictures. Le jeu de rôle *Dark Earth, l'Ère de la marche* est © Modül, sous licence Timpel Pictures.
ISBN numérique : 978-2-487611-20-7
Achevé d'imprimé numérique : août 2026
Modül / 2 rue Nicolas Chervin / Saint-Laurent d'Oingt / Val d'Oingt / 69 620 / France
www.labelmodul.com

Extrait du journal du Taiseux

Jour 27 après le départ de Magna pour Latjo, 6 jours après la halte de Komern

Arrivée aux ruines dont nous a causé le vieux Krostov. Il nous a bien avertis de ne pas y entrer, que c'était un pète-guiboles, un piège à rats. Mais le chef a dit qu'on traverserait quand même, que c'était plus court et que c'était comme ça. Et quand Daavè parle, on fait.

Il faut avouer que nous tous, on est bien entamés par les vents d'hier. Odonia a salement morflé. Elle ne pouvait plus marcher. On lui a ôté ses bottes et on a vu les trous. Quelle tête dure ! Elle a préféré les colmater comme elle pouvait de l'intérieur, en les bourrant de toile. On a dû bander ses pieds. Et vu leur couleur, ce matin, ce n'est pas dit qu'elle les garde. Daavè lui a passé un sale savon, mais la douleur a dû la rendre sourde. Pourtant, il a beuglé.

C'est la deuxième fois qu'on commet une bourde depuis qu'on a quitté le stallite et qu'on a vu la lumière se faire bouffer par l'obscur. Si ça continue, ça va mal finir. Deux erreurs, deux de nous qui ne marchent plus. Et une cargaison abandonnée pour les installer sur un chariot. Manquerait plus qu'un urs tombe malade.

Solaar merci, le sol est dur. La frige vient de débuter et on ne pataugera plus dans la gadoue comme à l'aller, quand on sera dans les collines avant Latjo. Si on y arrive.

On entre dans les ruines. C'est des installations de l'Avant, on dirait. Pas des habitations. Ça ne ressemble pas à leurs villes, c'est plus plat et tout ce qu'on croise est détruit. Pas de constructions faites pour durer, pas de pierre, beaucoup de métal, mais tout rouillé, couvert de mousses brunes. L'air semble assez pur. J'ai pris une bouffée pour voir. Il fait très froid, mais

Jour 28

Odonia vient de gueuler. Je dois monter le camp avec Jawid. Un camp en pleines ruines. La température tombe. Tout est glacé. Je prie Solaar de me réchauffer.

Jour 30

La nuit a été calme, mais on est crevés. Dormir par cette température, ça ne permet pas de récupérer toutes ses forces. Les ruines sont désertes. Pas même un voulpe. Juste des gravats, le vent, le froid et la neige grise. Et encore des ruines. Odonia a les pieds noirs. Jawid s'y connaît. Il faut amputer. Daavè dit qu'on en a pour trois jours avant de sortir de ce bourbier.

Jour 35

On a fait un tumulus pour Odonia. Je vais regretter sa grande gueule. Elle aurait dû se gaffer. On ne part pas à travers la Roke avec des godasses pourries. On est sortis des ruines hier et on a pu emprunter un moment une route de l'Avant. Le luxe. Je ne sens plus mes orteils. On va arriver. Bientôt. On va arriver.

BIENVENUE, MARCHEUR

L'obscur décide. Toi, tu obéis et tu marches.

Proverbe de marcheur

Voilà que tu t'apprêtes à faire tes premiers pas dans l'obscur. Fouler Sombre-Terre n'est pas une mince affaire : entre la nuit presque permanente, le froid, les créatures terrifiantes, la contamination possible, les pluies acides, les vents et les cyclones, les éruptions volcaniques, les ruines macabres, les marais à perte de vue, tout concourt à ta chute. Tu verras des compagnons de marche disparaître, tu liras le désespoir dans les yeux de tes amis, tu dresseras ton poing vers Solaar après une perte, encore une, puis tu le prieras d'avoir survécu. Tu le maudiras sur la route, tu te maudiras d'avoir osé marcher, mais la vision d'un stallite à l'horizon te secouera toujours autant.

Sombre-Terre, c'est ton plus grand amour. Ta pire ennemie.

DE L'AVANT À SOMBRE-TERRE

Il y a trois siècles, une catastrophe sans précédent s'est abattue sur l'humanité. Aujourd'hui, il ne reste que des ruines, des continents dévastés et de rares survivants — sans compter une contamination provoquée par une matière sombre qui corrompt et pervertit les âmes et les corps.

Le monde est un lieu de dévastation, de désolation et de survie. La végétation a dépéri, un épais nuage composé de cendres, de poussières souvent toxiques, de gaz et de particules diverses entoure la planète. Une grisaille crépusculaire remplace le jour. L'humanité a pu survivre à la catastrophe, timidement.

Les hommes ont trouvé refuge sous d'immenses percées dans ce qu'ils ont aussitôt appelé le noir-nuage. Sans connaître la raison de ces puits de lumière, ils se sont installés au-dessous, ont fortifié leur communauté émergente, ont bâti de quoi faire des récoltes. Rapidement, de petits groupes se sont mués en véritables sociétés.

Le livret-découverte de *Dark Earth : l'Ère de la marche* permet de plonger directement dans le jeu sans avoir à créer des personnages et à lire entièrement un manuel de règles.
Les joueurs sont invités à lire ce qui suit jusqu'aux règles p. 12 au moins puis à choisir un personnage parmi les cinq marcheurs pré-tirés fournis avec cette brochure. Les meneurs de jeu sont invités à lire l'ensemble du livret et plus particulièrement les règles et le scénario.

Si vous ne connaissez pas le jeu de rôle sur table

Le jeu de rôle sur table est une activité narrative et collaborative dans laquelle des joueurs incarnent des personnages fictifs, évoluant dans un univers imaginaire, guidés par un meneur de jeu qui décrit le monde, ses habitants, les situations, les enjeux et leurs conséquences.
Les joueurs racontent les actions et les ressentis de leurs personnages, matérialisés par des règles et parfois par des jets de dés afin d'évaluer les chances de réussite, tandis que l'histoire se construit collectivement au gré des expériences, décisions, aventures et autres rencontres.

Ce fut la création des premiers stallites, entre 5 et 75 ans après la chute des météorites.

Pendant des décennies, la population mondiale, terrée dans des refuges datant de l'Avant ou à l'abri dans ces villes naissantes, pansa ses plaies et crût. Prudemment, elle explora les abords immédiats afin de récupérer des ressources. Puis, mû par sa volonté d'exploration, l'homme s'avança toujours plus profondément dans les ténèbres et finit par nouer des liens avec d'autres communautés de survivants. Ainsi débuta l'Ère du contact.

Maintenant

À l'époque des joueurs, trois siècles après l'Apocalypse, l'humanité s'est ressoudée. Les échanges entre stallites sont désormais plus réguliers, bien que les voies entre eux ne soient ni sûres ni bien établies. Tout cela est encore balbutiant. Une nouvelle caste est née dans les sociétés de l'après : les marcheurs. Ceux-ci parcourent l'obscur, cette région de ténèbres entre les stallites. Ils cartographient, ouvrent et balisent des routes, découvrent des communautés d'adaptés, des survivants repliés sur eux-mêmes, se pensant parfois les seuls témoins d'une humanité moribonde.

Ce qui a survécu

L'immense majorité de la flore et de la faune a disparu, anéantie par le cataclysme. Quelques animaux ont pu évoluer et reconstituer une chaîne alimentaire amoindrie. On trouve ainsi de nombreuses espèces animales en accord avec leur nouvel environnement : les urs, anciens ours, peuvent hiberner plus longtemps que leurs ancêtres ; les voulpes, prédateurs de grande taille, sont plus effilés que les loups actuels ; certains serpents, crapauds ou oiseaux se sont également adaptés. On note une tendance à la maigreur et à des gabarits plus petits, souvent compensés par une agressivité plus prononcée. Les seules espèces à avoir proliféré sont les insectes, qui entrent dans l'alimentation tant des hommes que des animaux.

Du côté de la flore, les vainqueurs sont les mousses et certains champignons, qui se sont répandus sur tout Sombre-Terre. Les arbres, pour leur part, ont presque totalement disparu.

Connaissances et techniques

Des connaissances de l'Avant ont survécu à l'Apocalypse. Cependant, il manque souvent aux survivants les ressources pour les faire fonctionner. De la même manière, certains outils ou objets demeurent mystérieux, faute de savoir théorique.

Les matières qui ont le mieux résisté à l'usure du temps sont le métal et le verre, pour autant qu'elles aient été protégées des intempéries. Le plastique a presque totalement disparu. Au mieux, il est devenu friable. Le béton se délite, fragilisé par trois siècles de pluies souvent corrosives. Le tissu est rarissime, de même que le bois, surtout dans les climats humides comme celui de la Roke.

Décrire l'Avant

En tant que MJ (meneur de jeu), évitez de nommer les objets de l'Avant que peuvent découvrir les PJ (personnages joueurs), mais décrivez-les. Cela rendra l'immersion des joueurs plus profonde et plus riche.

La contamination

Nul ne sait ce qui a produit cette substance. Les prôneurs la nomment la contamination, la corruption. Elle a autant de noms que de formes : animale, végétale ou… autre. Elle se trouve en quantités variées sur Sombre-Terre. Un simple contact ou une inhalation suffit pour lentement dégrader ou tuer la victime. Si celle-ci survit, elle se transforme en une chose dénuée de raison, seulement mue par la volonté de détruire et de corrompre. Son corps se déforme d'une atroce manière — avant tout les ongles, les dents, tout ce qui est utile à la prédation.

Ni la corruption ni les êtres contaminés ne tolèrent la lumière. On les croise dans l'obscur, où ils représentent un danger trop souvent mortel pour les marcheurs.

Lieux de survie

La majorité de l'humanité vit dans des stallites. Vénérant la plupart du temps Solaar, l'astre diurne, ils se nommèrent les célestes. Ils y bénéficient d'un cycle naturel du jour et de la nuit et peuvent même y espérer quelques récoltes.

L'entrée dans les stallites est toujours strictement réglementée. Des sas sont disposés aux portes, permettant de s'assurer qu'aucun contaminé ne se mêle à la population.

Ces refuges présentent chacun des caractéristiques propres, mais l'architecture se base fréquemment sur des ruines dans les zones populaires, tandis que les riches quartiers se distinguent par des maçonneries neuves et des matériaux plus purs.

Avec le développement de la marche, des avant-postes ont vu le jour le long des routes empruntées. Les colons qui y vivent le font

volontairement, convaincus que Solaar doit reconquérir Sombre-Terre et que les marcheurs sont l'incarnation d'un renouveau. Ces lieux sont très fortement défendus : les habitants y demeurent souvent en autarcie presque complète. Les ravitaillements viennent de convois qui y passent, mais il n'est pas rare que des colons se rendent au stallite le plus proche pour y troquer des provisions et du matériel.

Finalement, les expéditions découvrent parfois des communautés recluses sur elles-mêmes depuis le cataclysme. Ces adaptés, comme les ont nommés les marcheurs, peuvent être accueillants ou hostiles. Souvent, ils présentent des mutations liées à l'environnement dans lequel ils ont évolué durant trois siècles. Leurs mœurs sont étranges, leur langue inaudible, leur espérance de vie ridiculement faible.

Vivre sur Sombre-Terre

Société

Les stallites ont chacun une structure propre, mais il est possible de dresser une organisation type, surtout en Roke, une région défigurée par le cataclysme.

> Le scénario proposé dans ce livret de découverte prend place sur ce continent. L'ensemble des informations données ci-après ne concerne donc que la Roke.

Les prôneurs, dirigeants ou maîtres du culte de Solaar, gèrent la communauté, que ce soit religieusement, politiquement ou militairement. Parmi les célestes, on distingue souvent plusieurs fonctions sociales. Les bâtisseurs regroupent sans distinction les inventeurs et concepteurs de tout type. Les nourrisseurs cultivent et soignent. Les fouineurs partent dans des expéditions de récupération, protégés par des hommes en armes ou vivent de menus expédients.

La justice est expéditive, mais la peine de mort rare, sauf si le criminel a porté atteinte à la vie humaine. Quant aux contaminés, ils sont la plupart du temps bannis du stallite sans autre forme de procès.

Cultes et croyances

Dans la plupart des stallites de la Roke, les célestes vouent un culte à Solaar. Depuis le cataclysme, le soleil est devenu la référence universelle. On trouve parmi les prôneurs les gardiens de cette foi, ayant érigé des temples et édicté des règles, qui diffèrent fréquemment d'un lieu à l'autre.

Depuis quelque temps, des marcheurs rapportent l'apparition d'une nouvelle adoration dédiée à la Terre mère. Ce culte ne semble ni hiérarchisé ni structuré : il apparaît spontanément dans certaines régions.

Finalement, certains célestes perçoivent de plus en plus l'Avant comme source de remèdes pour Sombre-Terre. Une foi en la science se développe, notamment dans les Nids des Aigles, une région montagneuse de la Roke.

Alimentation

En Roke, quelques légumes subsistent encore, comme les endives, les épinards ou les poireaux, mais le rueg, sorte de rutabaga très gras, s'est vite imposé. Son distillat sert de combustible ou de boisson forte, sa pulpe de nourriture et ses feuilles de fibres.

Le gibier est rare et trop souvent agressif, voire contaminé. À l'intérieur des stallites, il arrive que quelques têtes de bétail soient précieusement nourries, mais le rat reste la viande de prédilection des célestes.

L'eau doit être filtrée et les pénuries sont fréquentes.

Équipement

Les ressources sont rares, sur Sombre-Terre. Ainsi, porter une armure de cuir n'est pas anodin : on la graissera et on la fera durer le plus longtemps possible. L'économie est permanente. Dix minutes d'éclairage, ce sont deux centilitres d'huile perdus.

Les marcheurs ont recours à un équipement onéreux et de bonne qualité pour leurs périples. Ils en prennent donc d'autant plus soin.

Marcher dans l'obscur implique de posséder un distillateur pour l'hydratation, un masque pour filtrer les poussières et particules toxiques, des habits chauds et légers, des chaussures renforcées, une arme, une source de lumière, un sac contenant les vivres, des lunettes de protection…

La marche

Depuis deux décennies, les stallites sont de plus en plus nombreux à entrer en contact. Les expéditions se multiplient, mais elles sont encore considérées avec méfiance dans certaines régions. Ailleurs, on les regarde avec envie et

respect. Les marcheurs bravent Sombre-Terre au quotidien et leurs récits sont parfois teintés d'une telle horreur qu'on les croit volontiers mythomanes. Pourtant, ils se contentent d'observer et de raconter leurs découvertes. Sombre-Terre est bien plus terrifiante que les célestes ne le pensent et ceux qui la parcourent espèrent une prise de conscience des défis qui attendent l'humanité.

Les aventuriers de l'obscur se considèrent comme un nouveau départ pour l'homme. Grâce à eux, des techniques et technologies sont partagées, des ressources échangées, des routes balisées.

Partir en expédition nécessite une préparation méticuleuse et un équipement adapté : le convoi se composera d'urs et de chariots transportant les vivres et le matériel indispensable. Le rythme de marche n'est guère rapide, pas plus de 3 km/h, mais ce genre d'unités ne fait aucun sens sur Sombre-Terre : on estime les distances en jours, ne se fiant pour ce faire qu'au cycle du soleil.

L'obscur

Ce terme désigne tout ce qui se trouve hors des stallites, sans considérer les environnements spécifiques. Les températures en Roke sont fraîches : de 0 °C à 10 °C lors du souffle (la saison chaude), elles s'abaissent aisément à -10 °C durant la frige (la période froide).

Dans l'obscur, la luminosité de jour par temps dégagé correspond à celle produite par la lune dans son dernier quartier et par un ciel dégagé. Dès le soleil couché, elle est celle d'une nuit sans astre par temps couvert.

Les personnages

En tant que marcheur, chaque PJ occupe une fonction bien précise lors des marches. Ces fonctions deviennent alors leur nouveau rôle social et leur spécialité. Chaque personnage prétiré occupe l'une de ces fonctions de marcheur.

Les règles partent du principe que les PJ viennent tous de la Roke occidentale. Le tableau ci-dessous présente brièvement quelques lieux d'origine.

Chefs de convoi

Comme leur nom l'indique, ils dirigent les expéditions. On pourrait s'attendre à y croiser nombre d'anciens prôneurs ou responsables, mais très souvent les chefs de convoi ont des origines modestes leur ayant appris à survivre dans toute condition. Cette vie à la dure de leurs jeunes années a aiguisé leur instinct de survie. Les marcheurs leur obéissent aveuglément. Ce sont en effet eux qui demeurent les garants de la pérennité du groupe.

Dresseurs

Ils s'occupent des animaux du convoi. Indispensables pour tracter ou porter de lourdes charges, les bêtes comme les urs ou les yacks sont bien nourris et protégés. Sans eux, aucune expédition ne peut espérer parvenir à bon port.

Origine	Description
Vouji	Avant-poste fortifié en plein obscur, à quatre ou cinq jours de marche de Drön. La communauté y vit surtout des échanges avec les marcheurs et du soutien de l'établissement humain le plus proche.
Drön	Drön est un stallite majeur et un haut lieu de sauvegarde d'artefacts de l'Avant. Les scientistes et antéquaires drönas tentent de développer des engins volants, sans grand succès pour l'instant.
Latjo	Petit stallite situé au nord de Gweneva, il possède un grand savoir-faire dans la manufacture et l'ingénierie de précision. Ses célestes se vantent d'être les seuls à savoir encore calculer le temps qui passe.
Gweneva	Cet avant-poste fortifié s'est constitué sur les ruines d'une ancienne cité. Fondé par des marcheurs de légende, ce refuge représente un carrefour pour les compagnies de marcheurs en train d'apparaître sur le continent.

Arpenteurs

Ils s'occupent de baliser les routes proches d'avant-postes ou de stallites. Se déplaçant en petits groupes avec peu de vivres et sans convoi, ils possèdent une excellente connaissance des environs.

Explorateurs

Ils devancent l'expédition et repèrent les pièges à éviter. Fins connaisseurs de l'obscur et de ses dangers, la plupart sont en mesure de franchir de grandes distances en toute autonomie pour débusquer les périls en amont des convois.

Cartographes

Posséder une carte, sur Sombre-Terre, est signe de sagesse et de richesse. Rares, établies au péril de la vie des marcheurs, leurs copies circulent rapidement dans les stallites. On charge les cartographes des expéditions de dresser ces plans et ces cartes, parfois pour pouvoir les monnayer ou les échanger lors de la prochaine halte.

Gardes

Ce sont les défenseurs des expéditions de marcheurs. Ils sont les seuls à porter plus d'armes que ne l'impose la simple défense rapide. Ils demeurent la plupart du temps proches des animaux de bât, prêts à intervenir à la moindre menace. On trouve de nombreux anciens gardiens dans leurs rangs.

Quartiers-maîtres

Responsables des chargements, de l'équipement et de la logistique des expéditions, ils sont essentiels à tout convoi digne de ce nom.

Soigneurs

Ce rôle n'est assumé que par d'anciens nourrisseurs, tant les compétences et connaissances exigées sont grandes. Ils ne s'occupent pas seulement de soigner les blessés, mais aussi de veiller à l'alimentation du groupe.

Commerçants

Apparus très récemment dans les plus grandes fraternités de marcheurs, les commerçants se chargent d'échanger les biens transportés et d'en acquérir d'autres en fonction de la destination du convoi. Vu le manque d'homogénéité des moyens de paiement, ils tentent d'établir des cours et des équivalences, quitte à commettre de grossières erreurs.



Définition d'un personnage

Nota bene : La définition ludique du personnage a été simplifiée afin de permettre une découverte facilitée du jeu. Vous trouverez l'ensemble des composants du personnage dans le livre de base de *Dark Earth, l'Ère de la marche*.

Identité

L'*origine* indique le milieu social de son enfance. La *fonction* indique quel est son rôle en tant que marcheur. La *description* établit en quelques mots le passé et l'apparence physique du personnage.

Aptitudes

Les *aptitudes* expriment les prédispositions d'un personnage ainsi que ce qu'il a acquis au cours de son enfance et de sa formation. .

- **Ingéniosité** : Elle représente l'intelligence pratique et théorique du personnage, englobant ses connaissances, sa capacité d'analyse, d'apprentissage et de débrouillardise.
- **Trempe** : Elle incarne la force morale du personnage, sa volonté, son charisme et sa capacité à surmonter les épreuves et à influencer les autres.
- **Survie** : Elle représente la capacité du personnage à s'adapter à son environnement, à en comprendre les usages et à se protéger, que ce soit en milieu civilisé ou hostile.
- **Corps** : Elle mesure la maîtrise et l'exploitation des capacités physiques du personnage, incluant perception, coordination, agilité, précision et puissance corporelle.
- **Hargne** : Elle traduit l'énergie brute et combative du personnage, sa résistance à la douleur et son aptitude à frapper fort et à encaisser.
- **Combat** : Elle mesure l'aptitude du personnage à affronter la violence, en combinant maîtrise des armes, sens tactique et résistance mentale face au danger.

Compétences

Les *compétences* représentent les capacités spécifiques et les connaissances d'un personnage. La liste suivante présente les principales, classées par aptitude, mais un joueur peut utiliser n'importe quelle compétence avec n'importe quelle aptitude, comme spécifié plus loin (voir p. 12).

Ingéniosité

- **Avant** : Connaissance de la période préapocalyptique (histoire, géographie, société, techniques).
- **Nature** : Connaissances en botanique, en zoologie et de tous les mécanismes naturels.
- **Savoir** : Culture générale, soit les connaissances géographiques, sociales, culturelles, etc.
- **Soins** : Connaissance du corps humain, de ses mécanismes, des virus ou bactéries et des soins.
- **Techniques** : Compétences dans tout principe développé par l'humanité, inventivité.

Trempe

- **Charisme** : magnétisme, habileté à s'imposer et à imposer son point de vue.
- **Commandement** : capacité à diriger un groupe d'hommes, à planifier des opérations.
- **Empathie** : compréhension d'autrui, capacité à comprendre autrui et ses émotions.
- **Résistance** : capacité à puiser dans ses ressources profondes pour encaisser et continuer.
- **Volonté** : capacité à garder la tête froide, à résister à l'influence d'autrui.

Corps

- **Agilité** : maîtrise physique, coordination et contrôle de ses mouvements.
- **Discrétion** : capacité à ne pas attirer l'attention.
- **Endurance** : capacité à résister à des conditions défavorables.
- **Réflexes** : réactivité naturelle, souvent involontaire et spontanée.
- **Perception** : capacité à solliciter ses sens pour évaluer une situation.

Hargne

- **Encaissement** : capacité à ignorer la douleur.
- **Exaltation** : capacité naturelle à s'échauffer, à s'exalter devant une situation.
- **Force** : aptitude à déployer de la puissance physique.
- **Instinct** : intuition, spontanéité naturelle.
- **Intimidation** : capacité à menacer et s'imposer.

Survie

- *(Extérieur)* Marais, Désert, Montagne, Glaces, Mortezone, Steppe, etc.
- *(Stallite)* Drön, Phénice, Latjo… Bas-fonds, Quartier marchand, Haut quartier, etc.

Combat

- *(Mêlée)* Lames courtes, Lames longues, Armes d'hast, Armes d'articulation, Masses, etc.
- *(À distance)* Armes de jet, Armes de trait, Armes de tir, Armes à projectiles, Armes de lancer, etc.

NOM : *Ilyan*



NÉ À : *Gweneva* ÂGE : *22 ans*

ORIGINE : *Marcheur* FONCTION : *éclaireur*

Jeune homme débrouillard, il est né à Gweneva de parents marcheurs. Il commença très tôt à courir les abords de l'avant-poste en quête de subsistance, y développant au passage une panoplie de compétences utiles à l'affût. Ses parents, Marène et Hilor, ont quitté Gweneva il y a cinq ans pour retourner à Drön et y retrouver une vie normale. Par sa mère, il a acquis de solides compétences de soigneur qu'il exerce régulièrement en cas de coup dur.

Ilyan ne rêve que d'une chose : parcourir l'obscur en quête de découvertes. Il sait combien les ruines sont source de mystères et sa curiosité naturelle le pousse à prendre un rôle d'éclaireur quand il effectue des sorties autour de Gweneva.

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○○

SANTÉ

INGÉNIOSITÉ 2
- Avant ○○
- Nature ○○
- Savoir ●○
- Soins ●○
- Techniques ○○

CORPS 3
- ○○ Agilité
- ●● Discrétion
- ●○ Endurance
- ●○ Perception
- ●○ Réflexes

SURVIE 2
- Charisme ○○
- Commandement ○○
- Empathie ○○
- Résistance ●○
- Volonté ○○

TREMPE 1

COMBAT 3

HARGNE 2
- ●○ Encaissement
- ○○ Exaltation
- ●○○ Force
- ○○ Instinct
- ○○ Intimidation

Stallites, haltes, avant-postes	*Extérieur*	*À distance*	*Au contact*
..... ○○	Obscur ●○	Armes de jet ●○	Lames courtes ●○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○

LES RÈGLES

Dans la vie, il y a deux lois : celle des prôneurs et celles de l'obscur. Les deux tuent.

Sagesse de marcheur

Seules les **règles indispensables** à l'aventure proposée se trouvent dans les pages qui suivent. De plus, l'ensemble a été largement allégé. Le livre de base de *Dark Earth : l'Ère de la marche* contient les règles exhaustives.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Pour déterminer le succès ou l'échec d'une action à l'issue incertaine, le MJ peut demander aux joueurs d'effectuer un test.

Les règles partent du principe que le MJ exige un jet de dés quand il alimente la tension dramatique de la scène. Un test de survie raté peut donner lieu à des développements, mais peut aussi bien être superflu selon la situation. C'est au MJ seul de décider si un test est nécessaire ou non.
Dark Earth : l'Ère de la marche est un jeu qui privilégie la narration : de trop nombreux tests sont à proscrire afin de ne pas nuire à l'immersion des joueurs.

Conventions

Le sigle *PJ* représente le personnage d'un joueur, tandis que *PNJ* désigne un personnage non-joueur interprété par le meneur de jeu (*MJ*).

Les règles utilisent des dés à six faces, abrégés *D*. La forme *nD* désigne le nombre de dés à lancer. Ainsi, 3D indique qu'il faut lancer 3 dés à 6 faces.

Tension dramatique

Les règles se réfèrent à une *tension* dramatique. Ce terme désigne les passages où l'action devient intense et dont l'issue est incertaine. Ainsi, marcher dans l'obscur ne représente en rien une tension, mais arriver dans des ruines et sentir le danger planer en est une.

Généralement, le MJ n'a pas à stipuler quand débute ou quand s'achève une tension. En cas de doute, c'est toujours le MJ qui détermine s'il s'agit d'un moment de tension ou non. Ces moments offrent aux joueurs la possibilité de se dépasser en ayant recours à leur énergie (voir p. 14).

Potentiel

Le *potentiel* désigne le nombre de dés lancés lors d'un test par un joueur. Il se calcule en additionnant :

- une *aptitude* : de 1 à 4D
- une *compétence* : de 0 à 2D

Le MJ envisage l'aptitude adéquate pour tester une compétence. Ainsi, pour repérer un danger, un joueur testera **Survie/Perception** pour remarquer un élément dans l'obscur, **Trempe/Perception** lors d'une situation tendue ou **Corps/Perception** dans tout autre contexte.
C'est le MJ seul qui détermine quelles aptitudes et compétences employer afin de limiter les négociations inutiles et l'optimisation peu réaliste d'un personnage.

Une fois son potentiel constitué, le joueur peut y ajouter jusqu'à 2D d'énergie (voir p. 14).

Le potentiel d'un joueur ne peut jamais être inférieur à 1D.

Une aptitude peut être combinée avec n'importe quelle compétence lors d'un test.

Réaliser un test

Les règles se réfèrent au terme d'action pour tous les tests, qu'il s'agisse d'une attaque, de la traversée de l'obscur ou de négociations.

Le résultat d'un test s'exprime en nombre de réussites (R).

Un D indiquant 1, 2 ou 3 ne produit pas de réussite ; 4 ou 5 en accordent une ; 6 en octroie deux.

Résultat du dé	Réussites
1, 2 ou 3	0 R
4 ou 5	1 R
6	2 R

Pour faire l'objet d'un test, l'action entreprise doit constituer un moment de tension intéressant dans le scénario.

Seuil de difficulté

Le *seuil de difficulté* (***SD***) ex le nombre de réussites requis pour qu'un test soit couronné de succès.Le MJ qui le détermine selon les circonstances.

Pour effectuer un test, le joueur lance le nombre de dés correspondant à son potentiel. Il compare ensuite le nombre de réussites obtenues avec le SD. Si le nombre de réussites est égal ou supérieur au **SD**, l'action réussit.

Le tableau ci-dessous présente la difficulté exprimée pour chaque seuil.

SD	Difficulté
0	**Habituelle, routinière** : aucun test n'est requis.
1	**Inhabituelle, malaisée** : requiert de la concentration, de la précision.
2	**Difficile** : exige un certain niveau de compétence.
3	**Très difficile** : de très bonnes connaissances ou prédispositions sont requises.
4	**Ardue** : seuls les fins connaisseurs ou les plus doués peuvent s'y risquer.
5	**Hors norme** : il est nécessaire de connaître parfaitement le domaine.
6	**Héroïque** : il est nécessaire de se dépasser pour réussir.

Malus et bonus

Certaines circonstances infligent des malus ou octroient des bonus. Un malus retranche 1D du potentiel, tandis qu'un bonus en ajoute 1.

Les malus et bonus n'excèdent jamais -1D ou +1D.

Le potentiel ne peut jamais être inférieur à 1.

Le MJ peut considérer certains échecs comme partiels. Ainsi, un PJ n'obtenant que 2R lors d'un test **SD3** pourrait ne pas échouer totalement son action si cela enrichit la narration.

Réussites excédentaires

Un PJ peut obtenir plus de réussites que le **SD**. Dans ce cas, le MJ interprète le résultat de l'action comme supérieur aux attentes du joueur.

Certaines mécaniques de jeu ont recours aux réussites excédentaires.

Catastrophe et exploit

Lors d'un test, si le nombre de réussites est nul et que la majorité des D indiquent 1, l'action se solde par une *catastrophe*. Si le nombre de réussites excédentaires est égal ou supérieur au **SD**, autrement dit si le joueur obtient le double du nombre de réussites requis, il s'agit d'un *exploit*.

Ces deux issues ne concernent que les potentiels supérieurs à 1D et les **SD** supérieurs à 1.

Ces résultats ne donnent pas nécessairement lieu à des conséquences calamiteuses ou extraordinaires même quand certaines règles les exploitent. Le MJ estime selon les circonstances et les besoins de la narration le résultat de chaque action.

Test en opposition

Les règles se réfèrent à un test en opposition quand un PJ se confronte à un être ou à une chose dotée de réactions. Le nombre de réussites de l'un définit alors le **SD** de l'autre. Un nombre de réussites égal ou supérieur aux réussites obtenues par l'adversaire permet de gagner l'opposition.

Test en équipe

En cas d'effort commun, un test en équipe détermine le succès ou l'échec de l'action. Le MJ en fixe le SD de manière standard.

Les personnages prenant part à l'action effectuent le test. Ils peuvent partager ensuite 1 réussite excédentaire. Chacun doit réussir le test pour que l'action aboutisse.

Le MJ définit le nombre de personnages pouvant contribuer à l'action selon la vraisemblance de la situation. Forcer une porte ne peut pas se faire à cinq…

État du personnage

Deux compteurs permettent de suivre l'état du personnage : l'*énergie* et la *santé*.

Les sources de dégâts peuvent infliger des pertes tant d'énergie que de santé.

Énergie

En constituant son potentiel, un PJ peut avoir recours à **1 ou 2 points** d'énergie dans les moments de tension exclusivement. Cette ressource représente le dépassement de soi dont un homme est capable devant les périls. Chaque point d'énergie augmente de 1D le potentiel.

Outre un recours volontaire, les dommages, les échecs aux tests de survie ou d'autres circonstances provoquent également des pertes d'énergie.

Si l'énergie disponible d'un PJ chute à 0, il sombre dans l'inconscience et subit immédiatement un dommage.

Seul le repos dans un abri sûr permet de récupérer de l'énergie. Ces règles ne sont pas développées ici, l'aventure prenant place sur une seule journée.

Énergie = 0 ▶ inconscience + dommage

Santé

Par convention, le terme de *dommage* désigne tous les dégâts physiques et métaboliques : poisons, maladies, blessures internes et externes, etc.

La santé est symbolisée sur la feuille de personnage par un tableau comprenant des cases vides.

Quand un PJ subit un dommage, il note sa nature dans la première case disponible et souffre d'un malus de -1D à toutes ses actions.

Pour rappel, les malus ne sont pas cumulatifs.

Un PJ subissant un dommage doit immédiatement faire un test d'encaissement.

La nature d'un dommage indique toute information utile pour s'en souvenir : localisation, source des dégâts, etc. Le MJ intègre ainsi à sa guise les différentes blessures ou maladies à sa narration pour l'enrichir.

Sources de dommages

Les règles expriment la violence des dégâts infligés par une source de dommages sous le terme de *virulence*. Elle concerne tant les blessures internes qu'externes.

Le terme de *protection* désigne indifféremment tout élément pouvant atténuer la virulence d'un dommage : protection physique, médicament, soin prophylactique, etc.

Le tableau suivant présente les principales sources de dommages ainsi que leur virulence.

Source de dommages	Virulence
Chute, objet lancé	0-4
Maladie, poison	1-6
Mains nues, pugilat	0
Lame courte	1
Lame longue ou large	2
Arme contondante	1-2
Arme de trait	2

Déterminer les dommages

Pour déterminer si un personnage encaisse un dommage, on soustrait la protection éventuelle de la virulence, qu'il s'agisse de maladie, d'empoisonnement, de brûlure, d'un impact lors d'un combat, d'un tir, d'une chute, etc.

Deux cas de figure se présentent :

- **Aucun dommage :** si la différence entre la virulence et la protection est nulle ou inférieure à 0, le PJ ne souffre d'aucun dommage.
- **Dommage :** si la différence entre la virulence et la protection est supérieure à 0, le personnage encaisse un dommage.

Virulence - protection ≤ 0 ▶ aucun dommage
Virulence - protection > 0 ▶ dommage
Si dommage : malus de -1D à toute action.
Test d'encaissement immédiat.

Lors des tests en combat, les réussites excédentaires de l'agresseur s'ajoutent à la virulence (voir p. 17).

La protection des PJ est de 1 en équipement de marche, ce qui sera le cas dans les scénarios présentés dans ce livret.

Test d'encaissement

Le test d'*encaissement* requiert l'aptitude **Corps**. La compétence employée dépend de la nature des dégâts : **Résistance** pour les maladies, poisons, intoxications et autres dommages physiologiques et **Encaissement** pour les dommages externes.

Le **SD** de ce test correspond à la différence entre la virulence et la protection.

En cas de réussite, le personnage continue à agir normalement, mais il doit effectuer le même test à chaque nouveau dommage et souffre d'un malus de -1D à ses prochaines actions.

En cas d'échec, les tests d'encaissement s'arrêtent et le personnage doit dépenser 1 point d'énergie par action physique entreprise.

Dommages internes : **Corps/Résistance**
Dommages externes : **Corps/Encaissement**
SD = virulence -protection
Échec ▶ dépense de 1 point d'énergie par action physique

Nombre maximal de dommages

Le nombre maximal de dommages qu'un personnage peut subir est équivalent à son score en **Corps**. S'il en subit un nouveau, il se trouve incapable d'accomplir la moindre action. Des soins d'urgence sont alors nécessaires.

Aucun PJ ne peut subir plus de 2 dommages au-delà de son score de **Corps**.

Nombre maximum de dommages ≤ Corps
Si dommages > Corps ▶ soins d'urgence nécessaires et incapacité du personnage

Test de soin

Se soigner ou soigner un personnage requiert un test d'**Ingéniosité/Soins**. Le **SD** de base est de 2. Chaque dommage supplémentaire augmente ce seuil de 1. Ainsi, soigner un personnage souffrant de 3 dommages entraîne un **SD4** (2 pour le premier dommage + 2 pour les deux supplémentaires).

En cas d'échec du test de soins, le personnage conserve ses dommages en l'état et attend le prochain test pour commencer à se remettre de ses plaies.

En cas de catastrophe, le personnage encaisse un nouveau dommage. S'il ne dispose plus de case de dommages disponible, il meurt.

Convalescence

Bien qu'absentes du scénario, les durées de convalescence suivantes s'appliquent dans le cas où les joueurs désirent prolonger l'aventure.

Blessure	Convalescence
Luxation	2-3 jours
Indigestion	1 jour
Épuisement dû à la marche	3-5 jours
Chute ou coup contondant	1-7 jours
Coupure	2-3 jours
Cassure	5-30 jours
Organe touché	7-45 jours

Survie

Sombre-Terre offre des environnements toxiques, agressifs et exténuants. Les havres de paix sont rares.

Différents termes permettent de restituer les milieux traversés : l'obscur, les ruines, les montagnes, les déserts, les marais, les chaos, les mortezones, etc.

Ces milieux sont tous des compétences de l'aptitude **Survie**.

Test de survie

Un test de survie a lieu dès que les PJ changent de milieu ou que les conditions climatiques, de pollution, de luminosité, etc., se modifient. Ce test détermine si les PJ souffrent du milieu traversé.

Effectuer un test de survie

Pour tout test de survie, on a recours à l'aptitude **Survie** complétée par la compétence du milieu traversé.

Le **SD** est déterminé par le facteur d'hostilité du milieu, les conditions météorologiques, la pollution, etc.

Facteur d'hostilité

Le *facteur d'hostilité* définit le **SD** du test de survie en fonction de la dangerosité du milieu et des conditions météorologiques.

Milieu ou conditions	Facteur d'hostilité
Obscur, ruines	1
Forte pluie, pluie acide	+1
Vent violent	+1

Conséquences du test

En cas d'échec, le PJ perd un nombre de points d'énergie équivalent à la différence entre les réussites obtenues et le **SD**. S'il descend à 0 point d'énergie, il en subit les conséquences.

En cas de réussite, le PJ ne souffre pas de l'environnement.

COMBAT

Les combats sont expéditifs : sur Sombre-Terre, l'objectif est de clore rapidement l'engagement. Les combattants cherchent plus à mettre hors d'état de nuire qu'à tuer : un affrontement se poursuit rarement jusqu'à la mort, hormis contre les contaminés. La plupart du temps, un combattant blessé se retrouve dans l'incapacité de combattre et prend la fuite ou se protège.

Pour les besoins des règles, un combat commence quand un PJ au moins entame un affrontement et s'achève lorsqu'aucun antagoniste ne peut ou ne veut plus combattre.

Si les PJ sont libres de pousser l'affrontement au-delà de la douleur et de leurs limites, une créature, un animal ou un PNJ possède pour sa part un score d'acharnement. Celui-ci permet au MJ de déterminer leur comportement (voir p. 18).

Actions et réactions

Durant un combat, n'importe quelle combinaison de mouvements, d'attaques, de cris, etc., constitue une *action*. Effectuée en réponse à celle d'un adversaire, elle constitue une *réaction*.

Cependant, les combattants n'emploient que l'aptitude **Combat**. Les tests réalisés en combat sont souvent des tests en opposition.

Le recours exclusif à l'aptitude **Combat** reflète les capacités dont un personnage doit faire preuve durant un affrontement. Toute action, même simple, demande de comprendre l'ensemble de la situation, d'anticiper les mouvements ennemis ou d'éventuels tirs.

Actions

Le tableau suivant donne des exemples d'actions.

Intentions du PJ	Test
« Je me laisse tomber en arrière quand il me charge, avec ma lame pointée en avant. »	**Combat/Réflexes**
« Je donne une claque sur un urs et hurle pour le faire paniquer. »	**Combat/Nature**
« Je lui lance la casserole dessus. »	**Combat/Force**
« Je fais un haka pour impressionner l'adversaire. »	**Combat/Intimidation**
« J'attends une ouverture dans leur corps-à-corps pour tirer. »	**Combat/compétence d'arme** ou **Combat/Réflexes**
« J'attends dans l'ombre et dès que je vois une tête qui dépasse, je tire. »	**Combat/Perception**, **Combat/Réflexes** ou **Combat/compétence d'arme**

Réactions

Le MJ juge si l'action peut susciter une réaction ou non : il est possible de réagir face au lancer d'une pierre et de tenter de l'esquiver, tandis qu'éviter un trait n'est pas possible.

Le tableau suivant présente des exemples de réaction.

Intentions du PJ	Test
« J'esquive le coup en faisant un pas de côté. »	**Combat/Agilité** ou **Combat/Réflexes**
« Je bande mes muscles et tente d'amortir le choc. »	**Combat/Encaissement**
« Je dévie sa lame en portant un coup. »	**Combat/compétence d'arme**
« Je bloque son coup en hurlant. »	**Combat/Intimidation**
« Je me jette au sol. »	**Combat/Agilité**

Tour de parole

Les règles n'utilisent pas de round ou de passe d'armes d'une durée fixe.

Le MJ définit l'ordre dans lequel chaque PJ ou PNJ agit en accord avec les circonstances et constitue ainsi le *tour de parole*. La plupart du temps, les actions s'enchaînent de manière logique et le tour de parole s'impose naturellement.

> Si le tour de parole est difficile à déterminer, le MJ classe les actions selon les armes employées ou les actions entreprises. Par exemple : fuite > arme de trait > acrobatie ou saut > arme de jet > arme longue.

Quand c'est à son tour de prendre la parole, chaque joueur peut réaliser 1 action. Il peut également effectuer quand il le souhaite 1 réaction en réponse à l'action d'un allié ou d'un adversaire. Durant un tour de parole, un même personnage peut effectuer :

- 1 action et 1 réaction
- 2 réactions
- 2 actions, seulement s'il prend l'ascendant (voir plus bas)

Un PJ ou un PNJ peut décider de ne pas effectuer d'action quand c'est à son tour d'agir. Il conserve ainsi des réactions possibles aux actions des autres participants au combat. Si le tour de parole s'achève sans qu'il ait agi, ses actions sont perdues.

Quand tous les personnages y compris les PNJ ont réalisé leurs actions ou réactions, le MJ définit un nouveau tour de parole et les actions reprennent. Il en va ainsi jusqu'à la fin de la situation de combat.

Exemple : *Lexi se fait attaquer par un voulpe. Un de ses amis, Gernard, se tient prêt à intervenir. Le MJ détermine le tour de parole : d'abord le voulpe, puis Lexi, puis Gernard.*

Le voulpe se précipite sur Lexi et tente de le prendre à la gorge. Le voulpe utilise donc une action. Lexi décide d'utiliser une réaction pour se protéger et pare le coup. Comme c'est à son tour d'agir, il décide d'utiliser son action pour attaquer le voulpe. Gernard déclare alors qu'il utilise une réaction pour seconder Lexi et frapper le voulpe en même temps. Le MJ détermine que le voulpe utilise sa réaction pour contrer le coup de Lexi. Il ne peut donc plus réagir à l'action de Gernard, dont la lame entaille profondément l'animal. Gernard possède encore une action : c'est le moment d'achever la bête ou de la mettre en fuite.

Ascendant

Si un PJ ou un PNJ effectue une action à l'encontre d'un adversaire et obtient un nombre de réussites strictement supérieur à celui obtenu par son adversaire lors de sa réaction, il gagne alors l'*ascendant* sur ce dernier. Le personnage qui réussit sa réaction contre une action adverse gagne également l'ascendant.

> R de l'action > R de la réaction ▶ ascendant
> R de la réaction > R de l'action ▶ ascendant

Le personnage ayant l'ascendant peut immédiatement effectuer une deuxième action s'il n'a pas encore agi au cours de ce même tour de parole.

Gagner l'ascendant sur son adversaire représente le seul moyen d'effectuer deux actions au cours d'un même tour de parole.

Dans le cas où le nombre de réussites de la réaction est équivalent à celui de l'action, le coup est paré sans autre conséquence.

Dommages en combat

Lors d'une action offensive, on ajoute les réussites excédentaires à la virulence de l'arme avant de soustraire la protection de l'adversaire pour déterminer si le coup occasionne un dommage.

Exemple de combat

Lexi et Gernard décident de s'entraîner au combat à mains nues. Lexi est agile, tandis que Gernard est un solide gaillard.

Le MJ détermine le tour de parole ainsi : Lexi puis Gernard. Lexi utilise son action pour surprendre Gernard d'un coup de pied afin de le déstabiliser. Le MJ lui demande de réaliser un test de **Combat/Agilité**. Lexi obtient 3R. Gernard déclare qu'il utilise une réaction pour encaisser le coup, comptant sur sa robustesse. Le MJ lui demande de tester **Combat/Encaissement**. Il n'obtient que 2R. Lexi prend donc l'ascendant et gagne la possibilité d'effectuer immédiatement une seconde action.

Gernard peut donc choisir d'utiliser une réaction pour parer le coup ou compter sur sa robustesse légendaire pour réaliser ensuite une action que Lexi ne pourra dès lors pas contrer. Il opte pour la deuxième solution.

Lexi lui donne un uppercut et obtient 4R. La protection de Gernard est de 1. Il encaisse donc un dommage et subit immédiatement un malus de -1D. Il préfère en rester là et n'effectue pas

d'action. Le tour de parole s'achève et les deux amis plaisantent en riant tandis que Gernard sent une dent vaciller.

Actions sans opposition

Si l'action ou la réaction ne requiert pas de test en opposition, le MJ se base sur le tableau ci-dessous pour déterminer le SD.

TIR ET LANCER	SD
Conditions normales	2
Conditions favorables (courte portée, etc.)	-1
Conditions défavorables (longue portée, cible en mouvement, etc.)	+1

Description des conséquences

Une fois l'action résolue, le joueur décrit l'effet de celle-ci.

Il est préférable que le MJ s'abstienne autant que possible de corriger cette description : il est particulièrement valorisant pour un joueur de pouvoir s'approprier un moment de combat.

FORMAT DE DESCRIPTION DES PNJ, ANIMAUX ET CRÉATURES

Le MJ devra fréquemment jouer des PNJ. Les scores sont simplifiés et les compteurs différents pour favoriser des interactions rapides.

Description du PNJ

Chaque fiche de PNJ fournit une description sommaire de ce dernier. Elle indique pour les PNJ humains le nom, l'âge et l'éventuelle affiliation à un mouvement précis ou à une congrégation, le cas échéant.

Potentiels des PNJ

Les PNJ ont deux potentiels : le potentiel d'action et l'instinct de survie. Ces deux potentiels permettent de résoudre toutes les situations.

Selon les circonstances, le scénario et les besoins narratifs, le MJ peut décider qu'un PNJ échoue un test de compétence où il est censé exceller. Jeter les dés pour un PNJ n'a de sens que si ce lancer crée un suspense pour les joueurs.

Potentiel d'action

Il permet de réaliser n'importe quelle action que le PNJ accomplit activement ou avec une idée d'initiative. Les actions de combat offensif ont recours au potentiel d'action.

Instinct de survie

Ce potentiel représente les réactions lors des combats ainsi que les actions en cas de danger immédiat : défense, encaissement, fuite, stress, survie, résistance à l'environnement, etc.

Dommages

Ils définissent la virulence des blessures infligées par le PNJ et indiquent l'arme employée.

Protection

Chaque PNJ possède une valeur de protection. Celle-ci exprime le chiffre soustrait des réussites excédentaires et de la virulence pour déterminer si le coup engendre un dommage.

Acharnement

Les PNJ possèdent un compteur d'acharnement au lieu d'un compteur de santé. Dès que la créature ou le PNJ a encaissé un nombre de dommages équivalent à son score d'acharnement, il tente de fuir, de rompre le combat, de se cacher ou d'effectuer toute autre action le mettant à l'abri. Chaque dommage compte pour 1 point d'acharnement.



SCÉNARIO

RÉSOUDRE LE PASSÉ

Quand tu marches, la seule bonne direction, c'est devant.

Sagesse de marcheur

2-5 joueurs 3 h 30
Thèmes : faux-semblants, vengeance

SYNOPSIS

Les PJ sont des marcheurs débutants effectuant une expédition entre deux stallites proches, en Roke. Au onzième jour d'une marche calamiteuse, ils sont arrivés à Otal, une importante halte dans une région montagneuse.

Après une longue nuit de repos, on leur demandera d'aller aider trois explorateurs partis dans une zone de ruines voisine afin d'y glaner des objets de l'Avant, en compagnie de deux jeunes membres de l'avant-poste qui connaissent bien les environs. Les guetteurs otaliens ont en effet repéré des mouvements dans l'obscur et craignent que des voulpes, ou des créatures plus dangereuses, ne règlent son compte à la petite expédition.

Durant la courte marche, des tensions sourdes naîtront entre les deux Otaliens qui leur servent de guides, tandis que le danger d'un prédateur se confirme. Les personnages auront à affronter deux menaces simultanément, l'une extérieure et l'autre intérieure.

Au terme de l'aventure, les PJ se verront récompensés par un objet de l'Avant, finement ouvragé.

Musiques conseillées

Ambiance générale

- Tribes of Neurot. « Achtwan ». *Silver Blood Transmission*. Relapse Records : Release Entertainment. 1995.
- Ufomammut. « I ». *Eve*. Supernatural Cat. 2010.

Tension

- Demdike Stare. « Forest of Evil (Dusk) ». *Tryptych*. Modern Love Records. 2011.

Calme et tristesse

- William Basinski. *The Disintegration Loops (Remastered)*. Temporary Residence Ltd. 2014.

LA HALTE D'OTAL

Réfugiée dans des ruines de l'Avant fortifiées au fil du temps, la communauté a survécu dans l'obscur et prospère. Découverte par hasard quand un convoi de marcheurs se perdit lors d'une tempête, elle représente depuis une étape importante sur une route dangereuse, exigeante et difficile entre les deux grands stallites de Drön et de Phénice.

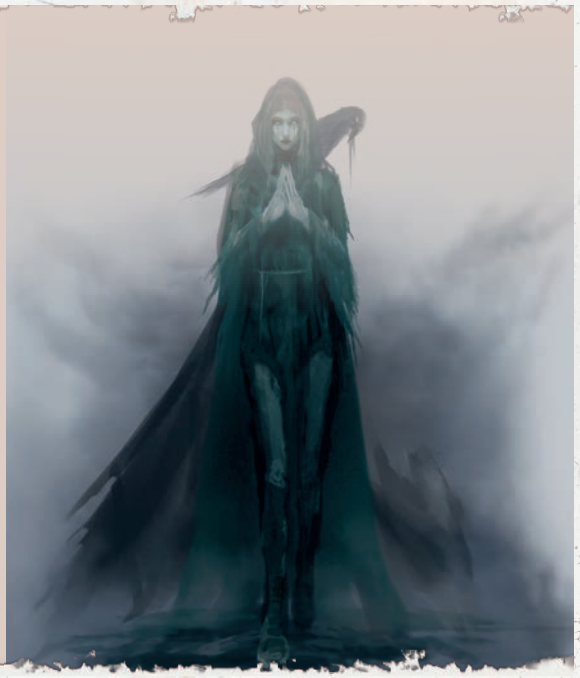
Réunissant une cinquantaine de membres, le groupe est dirigé par une prophétesse, Amali, âgée d'une quinzaine d'années. Les Otaliens la considèrent comme une réincarnation de leur ancienne prophétesse décédée cinquante ans plus tôt. Toute la halte est structurée sur un culte des ancêtres qui s'est développé au fil des siècles.

Les adaptés

La communauté a une structure hiérarchique sans caste et sans autoritarisme et se divise en familles. Chacune se rattache à un ancêtre primordial dont se revendiquent ses descendants. Ces lignées prennent le nom de « rod », auquel on adjoint le prénom du patriarche originel, souvent défini par des attributs mythiques voire mythologiques. Chaque rod est dévolu à un aspect de la

Amali

La prophétesse souffre d'albinisme oculocutané. De ce fait, ses yeux sont teintés d'un violet très clair à cause de l'absence de mélanine : la lumière traverse l'iris et laisse transparaître les vaisseaux sanguins.
Sa peau est laiteuse, sans taches de rousseur, et ses cheveux sont blancs. Étant donné l'obscurité, sa pigmentation ne présente aucune rougeur ni aucune brûlure : si elle est très sensible au soleil, l'environnement de Sombre-Terre lui offre une protection sans précédent. Lui donner un âge est d'ailleurs très malaisé – cela restera le cas jusqu'à sa mort.
Son apparence lui confère un aspect angélique et une beauté éthérée. La couleur de ses yeux, particulièrement frappante, peut être perçue comme un élément surnaturel ou magique.
Il est indubitable qu'aucun PJ n'aura jamais rencontré quiconque atteint de cette mutation, qui est de nos jours déjà rarissime.



société d'Otal et les fonctions et connaissances s'y référant se transmettent de génération en génération. Ce système n'a jamais été contrarié depuis la fondation de la communauté, qu'elle considère d'origine divine.

Les membres de chaque rod doivent impérativement et rituellement procréer avec des individus issus des autres selon un calendrier générationnel prédéfini. Ce tournus permet d'éviter la consanguinité et révèle au passage que les premiers adaptés se pensaient seuls survivants sur Sombre-Terre ou, du moins, livrés à eux-mêmes pour des générations. Vu de l'extérieur, tout semble avoir été conçu et organisé pour favoriser la plus grande longévité possible.

Il existait sept rods lors de la création de la communauté, chacun comptant plusieurs familles.

Le culte des Premiers-nés

Toute la communauté est organisée conformément au Pacte des Premiers-nés, un texte élaboré par les premiers survivants, un regroupement d'étudiants et de professeurs de l'université voisine ainsi que de techniciens d'une zone industrielle proche. Ils imaginèrent une forme de société orientée sur la survie à long terme. Composée de sept familles et de quelques autres hommes et femmes les ayant rejoints au fil du temps, la communauté comprit rapidement que l'humanité ne survivrait pas, ou sous la forme de collectivités semblables à la leur, éloignées de tout et perdues dans l'obscur. Faisant le compte de leurs compétences, ils utilisèrent celles-ci pour élaborer une structure sociale forte, équilibrée et visant exclusivement la pérennité. Ils élevèrent leurs enfants dans le respect de la lignée et tous apprirent à se considérer comme un maillon d'une longue chaîne plutôt que comme des individus.

Néanmoins, ils durent se rendre à l'évidence : une simple théorie ne suffirait pas et les explications ayant présidé à l'élaboration de leur société deviendraient bientôt brumeuses, incompréhensibles et seraient sans doute rapidement contestées. Pour éviter cela, ils élaborèrent un culte des ancêtres pour ancrer profondément certains principes de mixité biologique et de préservation du savoir pour permettre à leur projet de traverser les siècles.

Ils établirent ainsi le Pacte, texte donnant un motif sacré à leur approche trop rationnelle. Ils instituèrent des gardiens de la foi, divisèrent la communauté en rods et définirent une procréation rituelle. Ils durent se résoudre à exclure de toute reproduction les enfants malformés ou souffrant de tares génétiques, appelés ratons, et délimitèrent de manière stricte le partage de connaissances, offrant à chaque rod autant d'importance que les autres. Bien sûr, ils se doutaient que le culte adopterait une orientation plus radicale, mais ils l'encadrèrent de dogmes suffisamment simples pour qu'aucun extrémisme ne puisse nuire à la survie de leurs descendants.

Les tabous qu'ils définirent sont encore en vigueur trois siècles plus tard : interdiction de procréation en cas d'infirmité ou de consanguinité ; interdiction de consommer de la chair humaine ; interdiction de bannissement ou de

meurtre ; interdiction de rejeter tout étranger. Les devoirs qu'ils établirent sont les pendants de ces interdits : obligation de soin, obligation de partage, obligation de prendre des décisions basées sur le consensus, obligation de récupérer le crâne de chaque membre et de le placer dans une alcôve de la crypte pour que chacun voie en permanence les lignées qui ont mené à lui.

La seule chose qu'ils ne prévirent pas fut l'apparition d'une jeune fille albinos un siècle et demi plus tard. La communauté décida à l'unanimité de la consacrer maîtresse d'Otal et du culte. Fort heureusement, par le passé, aucune prophétesse n'est jamais tombée dans l'extrémisme. Le gène continue à se propager néanmoins et il est toujours plus probable qu'un jour, deux enfants présenteront la même affection…

Les rods

En l'absence de prophétesse, c'est le rod Gilem, représentant les gardiens de la tradition, qui a dirigé Otal par intermittences. Dès la naissance d'Amali, ils ont repris leur fonction traditionnelle. Les dirigeants actuels du rod Gilem sont Albia et Bechri. Marsa, jeune fille âgée d'une quinzaine d'années, se prépare à prendre la relève.

Il existe à l'heure actuelle cinq rods différents, mais deux d'entre eux sont dépeuplés. Ainsi, le rod Salvia endosse le rôle généralement dévolu aux nourrisseurs : ils ont conservé vivaces certaines pratiques étranges liées aux soins, comme l'inoculation ou les quarantaines, et suivent un très strict régime lors de la conception des repas. Leurs connaissances en botanique ou en zoologie sont maigres, mais largement suffisantes au vu de leur environnement.

Le rod Bezpech' est considéré fondamental par les adaptés. Il gère la sécurité des lieux et les reconnaissances à l'extérieur. Il compte actuellement huit membres.

Le rod Tula, dédié à l'étude de l'Avant et des techniques, ne comprend plus qu'Elbar — dont le nom est un titre honorifique se transmettant de génération en génération — un jeune homme peu éveillé ainsi qu'Abelo, l'antéquaire, et Camil, sa pupille.

Le rod Otta se charge des expéditions de longue haleine dans l'obscur.

Les deux derniers rods ont disparu. Leurs savoirs et compétences se sont progressivement dissipés ou ont été intégrés par les autres. Ils avaient la charge de l'éducation et des constructions.

Les ratons

Ce terme désigne les enfants souffrant de malformations congénitales. Malgré toutes les précautions, les incidents liés à la consanguinité se multiplient depuis peu et le protocole imaginé par les fondateurs est appliqué à la lettre. Les nouveaux-nés présentant des tares sont considérés comme d'inévitables serviteurs éphémères de la communauté.

Dormant dans la chapelle, ils sont responsables de l'entretien et de tous les services simples. Vêtus d'une tunique de bure de rueg, pieds nus, ils parcourent silencieusement le site et s'occupent des tâches ne requérant aucune formation spécifique.

On compte aujourd'hui huit de ces enfants. Ils décèdent souvent en bas âge à la suite de soucis de santé. Malgré leur condition, ils ne sont pas maltraités et s'acquittent de leur besogne avec diligence, jusqu'à leur mort.

Rod Gilem
(gardiens de la tradition, culte, soins spirituels)
4 membres : Albia (gardienne des traditions), Bechri (responsable des rituels), Marsa (apprentie, 15 ans), Amali (prophétesse, 15 ans, figure centrale du culte)

Rod Salvia
(nourrisseurs, botanique, cuisine, soins basiques)
12 membres : Clotil, 4 autres adultes et 3 apprentis

Rod Bezpech'
(protection, expéditions courtes)
8 membres, dont Bartem, leur responsable

Rod Tula
(étude de l'Avant, technique)
4 membres, dont Elbar, détenteur du savoir technique, Abelo, un passionné des sciences de l'Avant et Camil, jeune fille enthousiaste.

Rod Otta
(expéditions lointaines, exploration)
4 membres, dont Mélyne et Fusti, arpenteurs ayant en charge l'entretien des voies et du balisage menant à la halte. Le très taiseux Solni en fait également partie.

Ratons
(enfants malformés, tâches subalternes)
8 membres : 6 enfants (nettoyage, entretien, veilleuses) et 2 adolescents (tâches plus physiques)

Les lieux

Otal se trouve près des vestiges d'une ville de l'Avant, lové au pied d'une colline et adossé à une falaise. Il s'agit d'une ancienne église qui a été protégée par sa situation privilégiée. Sa maçonnerie est largement intacte depuis des siècles, faite d'une pierre de taille solide. À l'intérieur, la température est donc stable, bien que fraîche.

Les ruines alentour ne représentent que des amas de cailloux, de ferraille et de béton parsemés de pans de murs encore debout et des cratères, témoins de la puissance des explosions qui ravagèrent la cité quelques jours seulement avant le cataclysme…

La grande salle

C'est le lieu communautaire et le cœur d'Otal. Les adaptés y passent leur temps libre et s'y retrouvent pour discuter ou manger. Elle possède une température étonnamment agréable, étant donné que l'atelier et les cuisines y sont accolés.

Il s'agit d'une salle gigantesque au haut plafond voûté que supportent deux rangées de piliers. Elle est constituée de belles pierres de taille de l'Avant, à l'exception de son angle sud, soumis aux intempéries, qui s'est effondré et a été comblé par de solides plaques de métal et de moellons récupérées dans les environs.

Le côté nord de la pièce est surélevé par une courte volée de marches menant à un autel, que les fondateurs mythiques du lieu ont décidé de conserver. Un antique velours rouge la recouvre, mais il est devenu d'une fragilité extrême. Depuis leur disparition, le culte des ancêtres s'y est développé et leurs sept crânes sont disposés religieusement sur la dalle de marbre. Le reposoir ainsi que les reliques sont considérés saints par les Otaliens et seuls les membres du rod Gilem ont le droit de gravir l'estrade ou de toucher les objets. On trouve en outre évidemment une chaire à laquelle mène une volée de marches en colimaçon.

Les bancs de bois, sans doute la matière la plus rare de Sombre-Terre, se trouvent dans la partie entourant l'autel. Il est absolument interdit d'y prendre place sauf durant les cérémonies ou pour la prière quotidienne.

Une grande porte en fer forgé occupe le mur nord. À l'est et à l'ouest, au niveau du chœur, deux ouvertures plus modestes sont pratiquées. La plus petite, donnant sur la sacristie, demeure entrouverte, ses gonds ayant rouillé.

Tout au fond, dans l'angle sud-ouest, un escalier en colimaçon mène à un orgue assez bien conservé mais ne produisant évidemment plus aucun son.

Des paillasses se situent le long des murs et des tables permettent d'y manger et de se réunir. La luminosité de l'ensemble est faible : seule une veilleuse, placée du côté affecté à la vie commune, diffuse une douce lueur jaunâtre en permanence. Les Otaliens ont également dressé des cloisons pour créer de petites pièces garantissant un minimum d'intimité.

Le hall de l'ancienne église représente un sas d'entrée. C'est là que les marcheurs nouvellement arrivés sont examinés afin de s'assurer qu'aucun d'eux n'est contaminé. En cas de doute, on isole les nouveaux arrivants dans cette antichambre et la communauté effectue d'éventuelles sorties par le sanctuaire.

La chambre de sanctification

Placée juste derrière l'autel, cette pièce rectangulaire fait office de salle d'embaumement. C'est ici que Clotil, la nourrisseuse, prépare l'entrée dans la félicité pour les membres honorés du clan. Autrement dit, elle embaume leurs corps en vue de leur crémation, puis retire la chair des crânes des défunts. Cependant, elle est bien plus fréquemment utilisée comme infirmerie. Il en résulte une espèce de rangement désorganisé d'outils bien connus, servant pour les soins déjà bien avancés, et d'autres tribaux et indescriptibles disposés contre les murs, le tout entourant une grande table de pierre. C'est ici que Clotil passe le plus clair de son temps.

Matières rares et précieuses
L'ancienne église a peu souffert du cataclysme et a été savamment entretenue au fil des siècles. Les PJ y verront donc des objets d'une rareté indicible : bougies récupérées et refondues, marbre, ciboires. Deux confessionnaux presque intacts sont disposés le long de la paroi est. Autant de motifs de s'extasier.

Le sanctuaire

Une trappe se trouve entre l'autel et le mur. Elle mène à la crypte. Toujours en usage, elle accueille les crânes des différentes générations, sagement alignés sur les vieux gisants et dans des alcôves percées dans la paroi.

Depuis cette crypte, une longue galerie d'une centaine de mètres témoigne de l'ancienneté de cette communauté. On ne peut pas distinguer le

fond depuis l'entrée. D'innombrables alvéoles creusées dans la roche même courent le long des murs.

Tout au fond se trouve une façade trouée d'une porte de métal. Elle représente une issue de secours en cas de coup dur. Néanmoins, plus personne, parmi les Otaliens, ne surveille beaucoup cette issue : selon eux, les ancêtres les gardent de toute intrusion.

Le potager et la source

Peu après la crypte, où commence le nouveau souterrain menant à l'issue de secours, un second tunnel a été percé. Beaucoup plus rudimentaire, il donne rapidement sur des galeries naturelles. Des veilleuses y sont constamment maintenues allumées — ce sont les ratons qui se chargent de cette tâche avec application.

Au fond, une grotte a été aménagée en jardins potagers. Au centre se trouve une source chaude. Elle est employée pour se baigner (luxe suprême !) et permet aux membres de la communauté de ne jamais manquer d'une eau dont la pureté est inégalée sur Sombre-Terre : filtrés par les différentes couches de roche et de terre à traverser, les ruissellements sont débarrassés de bon nombre de toxines, de bactéries ou d'éléments acides.

La source, assez profonde et d'une température stable, abrite une faune et une flore comestibles et sans danger : on y retrouve des tilapias, des écrevisses, quelques mollusques, des algues et de la spiruline, fournissant l'alimentation des grands jours. Les Otaliens sont très vigilants quant à leur consommation de ces mets.

Le potager longe le chemin d'accès. Des endives, du rueg domestique, des carottes et autres topinambours y poussent, de même que de la griffue et du roncier noir. C'est également ici que croissent des noisetiers et des arachides.

Étrangetés comestibles

Les PJ n'auront auparavant jamais vu la plupart de ces plantes. De plus, ils en ignorent le goût et peuvent se méfier de certains fruits ou végétaux consommés quotidiennement par les Otaliens.

En effet, dès la fondation de la communauté, la culture d'arachides et de noisetiers a perduré. Sous un éclairage rouge minimaliste et grâce à une pollinisation manuelle, les adaptés peuvent donc compter sur cette source quotidienne de vitamine E, de protéines et de lipides. Néanmoins, nul doute que les PJ voient dans ces fruits secs un potentiel danger.

Le foyer

C'est le surnom donné aux deux pièces les plus chaudes du complexe : leur chaleur se diffuse dans la salle commune attenante. L'atelier ainsi que la cuisine se trouvent dans ce bâtiment, autrefois la sacristie, qui a été agrandie d'une annexe sans doute construite durant les premières années après le cataclysme. Loin d'être rudimentaires, les installations répondent encore à une conception datant de l'Avant. Des fait-tout sont accrochés au mur et de nombreux ustensiles dont l'emploi a disparu des mémoires sont suspendus près des plaques de cuisson, dont les fourneaux fonctionnent à l'huile et au charbon : une mine proche permet aux adaptés de n'en jamais manquer.

Dans l'inventerie, qu'on appelle parfois l'atelier, un foyer sert également à la réparation des pièces métalliques. La température qu'il fournit est assez élevée pour ramollir la plupart des métaux. La grande majorité des outils du clan ne sont pas de toute première jeunesse et sont usés, fendus ou tordus.

Scénario

Prologue

Tout le sel de ce scénario réside dans le comportement des deux PNJ qui serviront de guides aux PJ, Solni et Camil, dont l'histoire est brièvement expliquée ci-après. La haine que nourrit la pourtant souriante Camil à l'encontre du jeune homme ne date pas d'hier, mais elle a vu dans l'expédition impromptue l'occasion de faire payer à Solni un crime qu'elle lui impute.

Pour brouiller les pistes, les joueurs auront l'impression de mener une simple opération de sauvetage ou d'escorte sans grand danger, mais qui requiert néanmoins de bonnes capacités de marcheurs. Pendant la presque entièreté de la narration, ils penseront sans doute que la menace qu'ils risquent d'affronter prend la forme d'une « bête » potentiellement dangereuse. Il n'en est rien. Le véritable péril est intérieur et ne les menace pas directement, mais fera appel à leur empathie pour être évité.

Pour la bonne réussite du scénario, il est indispensable de faire réaliser certains tests de manière discrète, en brouillant les pistes. En effet, les joueurs pourront remarquer que Camil est mal disposée envers Solni, de même que ce dernier n'est pas seulement taiseux, mais dissimule de très profonds remords. Il va de soi que

la communauté d'Otal connaît bien l'affaire, mais ignore la vivacité des sentiments de Camil, qu'elle prend bien garde de cacher, même si tous savent que depuis l'incident, elle ne porte plus le jeune homme dans son cœur, « sans plus ». Étrangers au lieu, les PJ sont d'autant plus aptes à reconnaître certaines traces de ces sentiments.

Ces tests discrets doivent ne pas lever le voile brutalement sur la situation réelle, mais révéler des détails auxquels les PJ ont à peine le temps de penser. Donnez ces renseignements en aparté aux joueurs concernés de manière banale, « juste comme ça » puis reprenez immédiatement la partie sans vous y attarder. Ne leur laissez pas l'occasion de partager ces éléments : d'autres choses se passent, a priori plus urgentes. Vous pouvez aussi noyer le poisson en faisant réaliser des tests anodins ou inutiles et en confiant une explication qui, elle, est accessoire. La fragmentation des informations sur ce qui se joue en réalité entre Solni et Camil permettra la surprise quand l'impensable se produira et entraînera une réaction réaliste chez les personnages.

Histoire de Solni

Solni était très ami avec Drukart, le petit frère de Camil, durant son enfance. Tous deux passaient leurs journées à faire des crasses. Très turbulents, ils recevaient leur lot de remontrances, mais l'innocence de leurs bêtises prêtait plutôt à sourire. À cette époque, Solni était un enfant joyeux et expansif.

Un matin, les deux chenapans décidèrent qu'ils étaient assez grands pour sortir dans l'obscur. Voir des marcheurs les faisait rêver et le refus qui leur était fait d'accompagner les patrouilleurs commençait à les agacer. Ils rassemblèrent donc du matériel de marche qu'ils adaptèrent tant bien que mal à leur physionomie, empruntèrent le passage souterrain et se retrouvèrent à l'extérieur. Enivrés par la découverte d'aussi vastes espaces, ils s'éloignèrent de la halte. Drukart, téméraire et curieux, allait de droite et de gauche, attiré par des restes de l'Avant, par des bâtiments. Et c'est ainsi tout naturellement qu'ils se perdirent de vue. Solni perçut un cri de surprise poussé par son ami. Il le chercha sans succès, rebroussa chemin et alla demander de l'aide. Les Otaliens organisèrent une sortie précipitée pour retrouver Drukart. Malheureusement, ils repérèrent le petit au bas d'un muret, caché par des ruines et au milieu de ronces. Il était mort, la nuque brisée, sans doute tombé de son promontoire.

À compter de ce jour, Camil s'est mise en tête que c'est Solni qui a tué son frère. Elle s'est enfermée dans sa haine et a développé un récit de son cru, où Solni a poussé Drukart. De son côté, Solni s'est muré dans le silence, rongé par la culpabilité.

Acte I • L'expédition

Les PJ sont arrivés à Otal le jour précédent, épuisés par des conditions météorologiques défavorables. C'est la fin de la saison chaude et des averses importantes se sont abattues sur la région une semaine durant sans discontinuer.

> Pour plus de réalisme ou pour augmenter la difficulté, vous pouvez décider que les PJ ne disposent pas de l'intégralité de leurs points d'énergie au début de ce scénario.

La pluie a faibli durant la nuit et les PJ ont recouvré leurs forces. Clotil leur apporte un petit-déjeuner revigorant, notamment composé de ces graines que les personnages commencent à apprécier malgré leur étrangeté.

Pendant qu'ils mangent en devisant et en préparant la suite de leur route, qu'ils pourront reprendre dès le lendemain, ils perçoivent du mouvement dans la grande salle : visiblement, une petite équipe part en expédition. Rien d'inhabituel à cela : les membres du rod Bezpech' font des sorties quotidiennes pour contrôler les environs.

Laissez-les PJ vaquer à leurs occupations et organiser le convoi. Ils doivent vérifier leur matériel, dont un chariot de marcheur et sa cargaison, alors protégés sous un auvent accolé au mur sud de la bâtisse. Ils doivent aussi discuter avec Clotil pour définir ce qu'ils peuvent emporter en guise de provisions et procéder à des échanges avec elle. Pour ce faire, ils disposent notamment de graines emballées avec précautions, qu'ils ont pu acquérir au gré de leurs excursions ainsi que de quelques morceaux de métal en bon état qui arracheront un trop rare sourire à Bechri.

Ils attendent également le retour d'Abelo, l'antéquaire otalien, qui s'est rendu tôt ce matin-là en expédition dans les ruines proches. Ils désirent lui présenter un étrange pendentif qu'ils ont récupéré au hasard de leur marche. Ils connaissent la réputation du célèbre savant et estiment qu'il identifiera l'objet ou le négociera contre quelque chose d'utile.

Ce que possèdent les PJ est en réalité une clé USB en métal représentant un Maine coon accroupi. Ne dites surtout pas de quoi il s'agit, mais faites-en une description factuelle. Le dispositif électronique est situé sous les pattes du félin, qui semble assis sur celui-ci. Sur sa tête, entre les oreilles, un petit trou devait sans doute laisser passer une chaînette et permettre une attache à un porte-clés. Décrivez l'objet en désignant bien un chat de très grande taille, peut-être un fauve sauvage symbole de puissance, ceux de Sombre-Terre étant plutôt maigres. Quant à la clé, il s'agit d'une sorte de pièce de métal très fin extrudée, dont l'intérieur devait être occupé par un dispositif dont ils perçoivent encore vaguement quelques résidus vert sombre collés contre les parois. Finalement, une inscription orne le bas de la petite sculpture, en lettres de l'Avant (**Ingéniosité/Avant SD2** pour la comprendre) : « Chaussette ».

Le danger

C'est durant le repas de la mi-journée que les choses prendront une tournure plus préoccupante. Tous sont réunis dans la grande salle, sur les fameux bancs en bois qui n'ont de cesse d'émerveiller les personnages. Les trois gardiens du rod Bezpech' sont revenus de leur tournée et rapportent qu'ils ont perçu des mouvements inquiétants dans la région. Ils n'ont pu déterminer la nature du danger, mais ils ont très régulièrement aperçu la silhouette d'une « bête » à la limite de leur champ de vision. Ils ne peuvent en dire plus. L'animal, ou quoi que ce soit d'autre, les suivait, attendant sans doute une séparation pour passer à l'attaque. Ils ne peuvent pas garantir qu'il s'agisse d'un seul et unique spécimen, mais il n'est pas rare que certains prédateurs, comme les voulpes, envoient des éclaireurs pour traquer leur proie. Ils ont ainsi décidé de rebrousser chemin et n'ont plus rien aperçu à l'approche d'Otal. Ils s'inquiètent également de l'absence de la petite expédition partie en même temps qu'eux…

À ce récit, Bartem, le responsable du rod, devient encore plus blême qu'il ne l'est d'ordinaire et explique aux personnages qu'Abelo, accompagné des arpenteurs Mélyne et Fusti, s'est rendu dans les ruines ce matin. En effet, ce fanatique enthousiaste de l'Avant désirait retourner dans un secteur peu exploré, où la communauté a repéré un vaste bâtiment. Les Otaliens l'avaient toujours considéré vide, vu que son seul étage de plain-pied est envahi de mousses et lichens, mais ils ont récemment découvert un accès à un sous-sol semblant épargné. Malheureusement, les conditions climatiques des derniers jours n'ont pas permis de sortie et Abelo a vu la récente accalmie comme l'occasion rêvée de s'y rendre.

Le marché

Un lourd silence pèse alors sur la communauté. C'est Bartem qui le brise en demandant aux PJ s'ils sont disposés à se rendre sur place pour escorter Abelo, dont l'enthousiasme pourrait mener à l'imprudence. En effet, ceux qui sont partis en expédition le matin même ont déjà une demi-journée d'efforts dans les pattes et les personnages ont une tout autre expérience des nombreux dangers de l'obscur. À cette proposition, Solni répond par un laconique « j'en suis ». Et Camil, alors, ajoute qu'elle les accompagnera aussi. Tous deux savent où se situe l'ancien bâtiment, à deux petites heures de marche.

Sans annoncer le SD, demandez un test d'**Ingéniosité/Perception SD3** quand Solni s'annonce partant. En cas de réussite, dites en aparté aux joueurs concernés que Camil semblait auparavant détachée du problème, bien qu'inquiète pour Abelo, mais que ce sont les mots de Solni qui ont provoqué sa prise de décision.

Bartem ajoute qu'en guise de dédommagement pour ce service, la communauté leur donnera des vivres pour trois jours de marche… Un tel marché ne se refuse pas, d'autant plus que le danger ne paraît pas bien grand.

Il est nécessaire de ne pas inquiéter outre mesure les joueurs lors de cet acte. Abelo avait averti qu'il rentrerait avant le soir, sans autre précision. De même, les explorateurs partis le matin en reconnaissance restent peu inquiets du rôdeur qu'ils ont aperçu. Il s'agissait peut-être d'une bête affamée et solitaire, qui ne se risquerait pas à attaquer plusieurs humains en même temps. Présentez-leur la proposition comme une opportunité d'économiser leurs ressources et de profiter des très nombreuses richesses de la halte sans avoir à les négocier.

Acte II • La marche

La petite expédition part donc sitôt le repas terminé. Demandez aux joueurs de préciser l'équipement dont se munissent leurs personnages. Expliquez-leur que du lourd matériel n'est pas nécessaire, mais que le masque et le distillateur s'imposent évidemment. Ils n'ont

a priori besoin que de peu de lumière, mais elle sera indispensable lors de la descente dans les souterrains. Prenez le temps de mettre en scène ce moment de préparation.

Les préparatifs sont importants et représentent l'un des enjeux de la survie sur Sombre-Terre. Le concept souvent prédominant consistant à « tout » avoir sur soi n'est pas valable et constitue généralement un écueil. Chargé, un personnage est moins mobile, se fatigue plus vite durant une marche et combat peu efficacement. Au contraire, s'il néglige certains aspects, il peut souffrir des conditions difficiles de l'obscur.

La traversée des ruines

Une fois prête, la petite expédition, accompagnée par Solni et Camil, se met en marche. La traversée des ruines n'est pas de tout repos. La boue est encore dense par endroits, et le terrain est très accidenté. Leurs guides empruntent des détours ou rebroussent chemin quand ils constatent que la route n'est pas praticable. On distingue régulièrement les traces laissées par Abelo et les deux arpenteurs. Aucun passage d'animal n'est perceptible et l'obscur est calme à ce niveau.

Dès que les personnages se sont éloignés de la halte, faites-leur jouer un test de **Survie/Ruines SD1** et appliquez les éventuelles conséquences. Il va de soi que le SD augmente si l'un des PJ a la mauvaise idée de trouver « l'air frais » et d'ôter ses protections. Prenez le temps de leur décrire la progression malaisée : escalader des décombres, rien que cela nécessite bien plus d'efforts dans ces conditions. Leur respiration est rendue pénible par le port du masque. La boue alourdit considérablement chaque pas. Ils sentent la sueur imprégner la première couche de leurs vêtements et remplir de buée leurs lunettes ou brise-lumières. Les conditions sont néanmoins favorables : la température extérieure est de l'ordre de 3 °C, ce qui est plutôt clément pour la Roke, et aucune précipitation ne complexifie leur avance. Décrivez-leur également la difficulté de se repérer au milieu de ruines, sans suivre de route. Ils ne distinguent que les contours des bâtiments effondrés et les points de repère sont peu nombreux. On progresse un pas après l'autre, avec concentration. Des fers à béton surgissent parfois d'entre les gravats, des mousses et lichens ont envahi les moindres surfaces, qu'elles rendent glissantes.

La menace ne provient pas d'éventuels agresseurs, mais de l'environnement en soi. N'hésitez pas à insister lourdement sur des dangers, même minimes, mettez en scène une glissade sans conséquence, un chemin délicat où ils doivent avancer en colonne. Décrivez un lourd silence qui pèse sur les lieux. Autrefois, des hommes y vivaient, mais il n'y a aujourd'hui qu'une absence pesante. Pour accentuer la tension, faites-leur faire d'abord des tests sans importance et donnez-leur l'impression qu'ils ont réussi « de justesse » : **Corps/Réflexes** quand une chaussure dérape sur une surface glissante, **Corps/Agilité** pour voir comment franchir un obstacle, **Trempe/Agilité** en devant évoluer sur un mur instable, **Ingéniosité/Ruines** pour trouver un passage sûr, **Ingéniosité/Obscur** pour éviter des zones trop boueuses, etc.

Les paragraphes suivants présentent certains moments reconnaissables de la courte marche, que vous pourrez replacer lors du retour pour fournir des points de repère aux joueurs.

Les carcasses

Peu après avoir quitté la halte, les PJ voient de très nombreuses carlingues de voitures sur une large esplanade dégagée à leur gauche. Bien que des mousses aient envahi les carcasses métalliques, ils reconnaissent les automobiles, mais leur nombre est étonnant.

Camil leur explique que c'est un emplacement où les anciens laissaient leurs véhicules le temps de se rendre dans des lieux où ceux-ci ne pouvaient passer. Selon elle, c'est une preuve de la nature pacifiste de ces générations disparues, qui pouvaient abandonner un bien si précieux en pleine rue sans que quiconque la vole ou l'abîme.

La statue

Une quinzaine de minutes après avoir quitté le cimetière automobile, les PJ parviennent devant une petite esplanade au centre de laquelle trône une statue brisée, dont seules les jambes tiennent encore au socle carré d'un mètre et demi de hauteur. C'est au sol que l'on retrouve le buste et la tête. L'ensemble a souffert des intempéries, mais on distingue un casque porté par ce qui devait représenter un homme. Sur la base, des lettres à moitié effacées composent une inscription. Il est nécessaire de réussir un test d'**Ingéniosité/Avant SD2** pour la déchiffrer et **SD3** pour en comprendre le sens. On lit alors « [A]u [so]ldat inco[n]n[u] ».

La zone pavée

Finalement, les PJ arrivent dans des rues plus étroites et la nature du sol change. Au bitume défoncé succède une zone pavée. Ils en ont déjà vu par le passé, sans pour autant comprendre la fonction de ce revêtement, particulièrement peu adapté à leurs lourds véhicules. Les pierres composant ce pavage sont soulevées par endroits, créant des vagues irrégulières et donnant au lieu une aura onirique et étrange.

Solni et Camil

Durant la marche, Solni ne dit pas un mot. Il se trouve devant le reste des marcheurs, tandis que Camil se rapproche du plus ouvert des PJ, avec qui elle bavarde avec entrain de tout et de rien, raconte des anecdotes sur la halte, parle d'Amali comme d'une prophétesse « géniale » avec qui elle rigole souvent. Faites-lui tenir un babil sans conséquence, mais demandez au personnage qu'elle a pris en affection de faire un test d'**Ingéniosité/Empathie SD2**, sans pour autant préciser le SD au joueur concerné. Ce test a lieu au moment où Solni, normalement mutique, explique très brièvement qu'une difficulté (anodine) se présente. En cas de réussite, il remarque une crispation quand Solni énonce de son ton calme ses conclusions. Camil se tait au milieu de sa phrase. Si le personnage la regarde, il distingue que son sourire perpétuel disparaît un instant, laissant la place à une brève expression de colère.

Le bruit

Alors que la petite expédition se rapproche de leur objectif et qu'ils doivent franchir un mur bas traversant un immeuble affaissé, faites jouer un test de **Survie/Perception SD3**. En cas de réussite, ils perçoivent un son émanant de leur droite, comme celui d'une glissade, accompagné d'un faible bruit d'éboulement. Si les joueurs échouent, c'est Solni qui fera signe à tous de s'arrêter. Quelque chose se déplace non loin d'eux. Quelles que soient les réactions des personnages, il ne se passera rien d'autre et Solni, à défaut de l'un des PJ, recommandera de maintenir un silence absolu jusqu'à parvenir au but.

Le musée

Le bâtiment qui intrigue tant l'antéquaire Abelo se situe au sommet d'une petite déclivité. On y accède par une volée de marches partiellement préservées, mais rendues glissantes par les mousses. Une fois en haut, on se trouve face à un vaste édifice ne comptant a priori qu'un seul étage. L'ensemble paraît encastré dans la légère colline. De très nombreux débris jonchent les alentours, composés d'une masse organique morte, noirâtre, friable. Des arbres y poussaient avant l'Apocalypse et composent désormais un sol irrégulier et chaotique.

La toiture du bâtiment, composée d'un matériau mixte inconnu des personnages ainsi que de béton, est affaissée par endroits. Les murs extérieurs sont pour la plupart inexistants et il est encore possible de distinguer parmi les détritus des morceaux d'un verre rendu mat par les intempéries, laissant supposer que la bâtisse comportait un grand nombre de baies vitrées.

À la lueur du falot-tempête que Solni n'aura pas manqué d'allumer, on discerne à l'intérieur un fouillis de structures métalliques tordues, de plateaux d'un bois composite pourri et noirci, le tout partiellement recouvert de mousses et piqueté de champignons. Les PJ ne savent interpréter le lieu : il s'agit d'un ancien musée du modélisme. Les vitrines offraient aux visiteurs des reproductions de locomotives ou de bateaux, parfois mises en situation au sein de dioramas. Le jeune homme tente des explications, toujours aussi bref et atone. Quand il lâche ces quelques mots, faites tester **Ingéniosité/Empathie SD2**. Encore une fois, cachez-leur la difficulté réelle du test. En cas de réussite, dites en aparté au joueur concerné qu'il distingue, derrière la voix placide de Solni, une sorte de résignation ou d'immense tristesse.

Contourner le bâtiment est possible, bien que peu souhaitable à ce stade du scénario. Pour empêcher les PJ de le faire, jouez Solni de manière sérieuse : le jeune homme est très terre-à-terre. Son objectif est de s'assurer que l'antéquaire et son escorte sont indemnes et n'ont pas eu maille à partir avec « la bête ».

Entrée dans le musée

Précédés par Solni, les PJ pénètrent dans le musée. Il est probable qu'ils demandent à l'un d'eux de les attendre devant l'entrée, ce qui ne sera d'aucune utilité.

Ils sont immédiatement marqués par le silence qui règne dans les lieux. Les décombres sont nombreux et ils distinguent parfois quelques engins de l'Avant de petite taille. Les plus connaisseurs des mœurs et des techniques oubliées reconnaîtront des locomotives, de gigantesques machines qui parcouraient la Roke sur d'immenses voies ferrées, choses que tous ont déjà croisées. Ils ne peuvent cependant s'expliquer leurs dimensions.

La pièce qui s'ouvre devant eux correspond à l'accueil du musée, dont il ne reste rien d'autre que des débris envahis de mousse. Une large ouverture, en face, permet de passer dans la salle suivante.

Le hall

Il s'agit d'une très grande pièce, mesurant une vingtaine de mètres de largeur pour une profondeur équivalente. Elle donne sur d'autres salles par chacun de ses côtés. Le mur de gauche est totalement affaissé et le plafond s'est écroulé. Devant eux, après une ouverture large de 4 m, ils distinguent à la lueur de leur falot un immense trou circulaire dans le sol, dont ils ne comprennent pas l'utilité — les conceptions architecturales de l'Avant sont souvent mystérieuses. Sur leur droite, un passage plus étroit que les précédents donne accès à un espace obscur.

Les PJ peuvent discerner des traces de pas récentes qui mènent à cette ouverture. Nul doute qu'ils se dirigent dans cette direction. Laissez les joueurs décrire comment ils s'organisent et n'hésitez pas à leur faire jouer des tests de **Survie/Perception** ne donnant aucun résultat, mais leur suggérant qu'il y a quelque chose à remarquer. Solni, pour sa part, suivra le groupe, mais sera toujours de l'avant-garde. Si les PJ décident de séparer les deux jeunes guides, Camil refusera : elle désire rester proche de Solni afin de profiter d'une situation propice à l'exécution de sa vengeance.

Le projet de Camil

Dans les brumes de sa haine pour Solni, Camil profitera de la première occasion qui se présente pour tenter de lui nuire ou de faire en sorte que les marcheurs l'abandonnent à son propre sort. Elle n'a pas de plan défini, mais saisira la moindre opportunité.

Ces occasions sont nombreuses durant les événements qui suivent. Exploitez un instant de tension ou de chaos pour que Camil réalise sa manœuvre. Évidemment, les PJ doivent pouvoir la percevoir ou deviner que l'accident de Solni n'est pas dû au simple hasard. Prévoyez de faire tester **Corps/Perception** à ce moment. Le personnage qui remarquera la chose comprendra alors que Camil joue un double jeu et pourra dès lors agir à sa guise, malgré des circonstances peu propices à la discussion.

Dès que Camil sera passée à l'action, tâchez de précipiter le mouvement. Le soleil va se coucher si on ne rentre pas assez vite, il y a des blessés à ramener à la halte, etc. Faites en sorte que Camil ne puisse livrer le détail de ses méfaits qu'une fois de retour et affronter alors les conséquences de ses actes. Idéalement, Solni ne doit qu'être blessé, même grièvement, et demeurer conscient. Des exemples d'accident provoqué par Camil sont donnés au fil des prochains paragraphes.

Acte III • L'urgence

Tandis que les PJ s'approchent de l'ouverture et commencent à distinguer un large escalier descendant au sous-sol, ils entendent des cris qui en proviennent : « Cours ! On se tire ! », des jurons et un bruit de course, le tout suivi d'un hurlement de douleur et d'un énorme fracas. Ils voient alors une lumière dansante se rapprocher du bas des marches. Ce sont Mélyne et Fusti, l'escorte d'Abelo, qui courent à corps perdu.

Les personnages étant au milieu du passage, ils leur hurleront de s'écarter et n'hésiteront pas à les pousser : « une bête ! Une bête nous attaque. » La confusion est à son comble.

> Camil peut profiter de cet instant pour précipiter Solni dans les escaliers d'un geste brusque. La chute sera rude. Dans ce cas, il se brisera un bras et sa tête heurtera lourdement une marche, le laissant inconscient.

Une fois hors du bâtiment, les PJ ne percevront plus aucun son en provenance de l'intérieur. En l'occurrence, Abelo n'est pas mort, bien au contraire, mais groggy et peine à crier.

Pressée de s'expliquer, Mélyne précise qu'elle n'a pas vraiment vu de quelle menace il s'agissait. Après avoir étudié la grande salle située au sous-sol, l'antéquaire a voulu passer dans une petite pièce attenante. Son accès est pour partie obstrué par une lourde porte métallique de l'Avant, déformée, mais tenant toujours sur ses gonds et sans doute bloquée de l'intérieur par des gravats ou des décombres. Fusti et elle allaient le suivre en se hissant par l'ouverture. Alors qu'elle s'apprêtait à se laisser retomber de l'autre côté, elle a aperçu une forme sombre surgir de l'ombre et sauter sur Abelo. Elle a immédiatement glissé en arrière, pensant Abelo mort, et tiré Fusti par la manche en lui criant de fuir. Ce dernier n'a pour sa part rien vu et semble sous le choc, incapable d'agir.

Solni, s'il est encore de la partie, insistera pour aller vérifier l'état d'Abelo. Si les PJ hésitent, leur faire entendre un appel sourd, étouffé, provenant

du sous-sol. Visiblement, le supposé mort ne l'est pas. Nul doute qu'ils courent à sa rescousse.

Acte IV • Le sauvetage

Tous descendront au sous-sol et se trouveront devant la lourde porte, immobilisée de guingois et ne permettant effectivement qu'un accès restreint, en hauteur, par lequel il est nécessaire de se faufiler. Si les PJ désirent décoincer le vantail, ils doivent effectuer un test en équipe de **Corps/Force SD3**, en étant trois à faire levier pour pratiquer un passage plus grand, mais sont incapables de libérer totalement le battant de métal.

Ils peuvent également entrer l'un après l'autre par l'ouverture supérieure. Pour ce faire, il est nécessaire de réussir **Corps/Agilité SD2**. Solni et Camil rentrent dans la salle parmi les premiers et encouragent les PJ à dégager la porte pour permettre d'y faire passer le blessé.

S'ils éclairent la pièce avant d'y pénétrer, ils distinguent Abelo, conscient, qui les hèle. Il se trouve coincé sous une lourde armoire métallique datant de l'Avant. Bien que partiellement rouillée, elle pèse son poids. Il peine à respirer : visiblement, la charge a écrasé sa poitrine. À côté de lui, quelque peu en retrait, gît un voulpe mort. Son aspect étique laisse supposer qu'il s'agit d'une bête solitaire, sans doute exclue de sa meute.

Une fois à l'intérieur, les personnages remarquent que l'angle situé au fond à droite de la pièce est défoncé et qu'un éboulis mène vraisemblablement à l'extérieur. Abelo leur confirme que c'est de là qu'est venu l'animal.

Ils devront donc dégager le blessé de sous les décombres. Pour ce faire, encore une fois, ils doivent réaliser un test de **Corps/Force SD2** à quatre. Laissez Solni et Camil aider les PJ à y contribuer.

> La deuxième tentative de Camil peut prendre place pendant qu'ils tirent Abelo de sous l'armoire métallique. Quand il sera hors de danger, elle ne lâchera pas le meuble de suite et le poussera, lui permettant de ne pas retomber verticalement, mais de heurter Solni qui se trouve face à elle et de l'écraser à son tour. Ici encore, faites réaliser un test aux joueurs participant au dégagement. En cas de réussite, ils perçoivent son mouvement.

Une fois Abelo dégagé, les PJ pourront prendre soin de lui. La solution la plus simple est de confectionner un brancard de fortune avec des éléments métalliques disponibles en nombre dans la pièce. Il s'agissait d'un local technique. Il s'y trouve de nombreuses armoires similaires, certaines contenant des objets de l'Avant à la fonction inconnue. L'une d'elles comporte également des maquettes de trains et de bateaux, dont la plupart sont corrodées. Ce sont peut-être des jouets ? Et pourquoi un tel nombre ?

Évidemment, si Camil a réussi son agression et que les PJ l'ont remarquée, il est fort possible qu'ils désirent résoudre la chose sur-le-champ, mais Solni les en empêchera. La culpabilité qu'il éprouve l'encourage à protéger la sœur de son meilleur ami d'enfance.

L'évacuation du ou des blessés prendra un certain temps. N'hésitez pas à faire ressentir aux joueurs l'urgence de la situation : la nuit va bientôt tomber et ils doivent se presser, d'autant plus que la route jusqu'à Otal risque d'être encore plus compliquée qu'à l'aller.

Acte V • Le retour

Le chemin du retour sera lent et compliqué, en effet. Faites régulièrement tester **Corps/Endurance SD2** aux porteurs du brancard. En cas d'échec, le PJ doit laisser sa place ou se reposer. S'il continue néanmoins, il doit dépenser un point d'énergie.

La température chutera également avec la venue de la nuit. Tous ces éléments concourent à stresser les personnages et à installer une certaine pression.

La pluie

Au milieu du trajet, peu après la statue brisée, la luminosité décline. Un petit vent frais et désagréable se lève, bientôt accompagné de gouttelettes. Très rapidement, elles se transforment en une forte drache. Le milieu devient plus hostile encore et les PJ n'ont d'autre choix que de presser le mouvement. Vu les blessés qu'ils transportent et la nuit qui ne tardera pas à tomber, ils doivent rejoindre au plus vite la halte. Le facteur d'hostilité augmente donc à 2. Faites réaliser un test de **Survie/Ruines SD2** et appliquez-en les conséquences. Décrivez la scène pour accroître la tension chez les joueurs : la visibilité diminue considérablement, la progression est rendue plus hasardeuse par la hâte, le sol devenu glissant, etc.

L'arrivée

Tandis qu'ils parviennent enfin dans les environs d'Otal, ils perçoivent des lumières qui

s'approchent. Ce sont les patrouilleurs qui sont partis à leur rencontre, inquiets de ne pas les voir rentrer.

Ils prendront immédiatement en charge les blessés et inviteront les PJ à aller se restaurer et se réchauffer dans la grande salle.

Le jugement

Quand les membres de la communauté découvrent les blessures de Solni, ils désirent savoir ce qui s'est passé. Si les PJ préfèrent se taire pour protéger Camil, ce sera Abelo qui expliquera la situation : soit il aura été témoin de la scène, soit il aura compris le déroulement des événements au silence de Camil et aux conciliabules des personnages pendant le chemin du retour.

Les Otaliens sont estomaqués. Clotil fond en larmes. Entre deux sanglots, elle dit qu'elle pensait la chose résolue. D'autres sont plus vindicatifs et veulent lui faire payer sa faute, mais Amali s'interpose. Elle prend à part Camil pour lui parler et exige d'elle qu'elle soit désormais dévouée à la cause des ancêtres. Quant aux joueurs, on les remercie comme promis en leur offrant des provisions pour trois jours de marche. C'est avec le sentiment d'avoir donné à la halte d'Otal un nouvel équilibre qu'ils reprendront dès le lendemain leur pérégrination dans l'obscur.

Il leur restera cependant à résoudre le mystère du train miniature et du pendentif de chat. Abelo ne saura rien quant à celui-ci et proposera de l'échanger contre un autre objet : un briquet Zippo qu'il a restauré. Il est fonctionnel, même s'il a dû tailler de petits morceaux de marcassite pour provoquer une étincelle et tresser une très fine mèche de fibres de rueg pour pouvoir l'allumer. Il s'agit évidemment d'un trésor hors de prix pour des marcheurs. Aux yeux d'Abelo, le mystérieux pendentif a une bien plus grande valeur que le pauvre briquet, qui ne recèle pas autant de savoir à acquérir pour en décrypter l'usage.

Quant au véhicule miniature, il pourra expliquer ce qu'il a lui-même compris sur le bâtiment en lisant certaines inscriptions à moitié effacées. Il pense qu'il s'agissait d'un lieu d'exposition et d'étude de technologies de l'Avant. En effet, les locomotives, que les PJ connaissent pour en avoir vu des restes durant leurs marches, sont bien trop énormes pour en installer plusieurs exemplaires au sein d'un même bâtiment. Les miniaturiser permettait sans doute aux anciens d'en étudier le complexe mécanisme grâce à des loupes sans avoir à voyager pour inspecter chaque modèle particulier.

Personnages non-joueurs

Seuls les personnages non-joueurs dont les caractéristiques chiffrées sont importantes sont décrits ci-dessous. Le voulpe étant mort au moment où les PJ le découvrent, ses attributs ne sont pas fournis.

Solni
Jeune homme mutique de 17 ans. Grand, élancé, le visage glabre et fin, des cheveux noirs coupés au bol.
Potentiel d'action : 3D
Instinct de survie : 3D
Acharnement : ○ ○
Protection : 1
Dommages : lame courte +1

Camil
Âgée de 19 ans, l'air espiègle et joyeux. Volubile et babillarde. De petite taille, un peu grassouillette, mais étonnamment agile.
Potentiel d'action : 3D
Instinct de survie : 3D
Acharnement : ○
Protection : 1
Dommages : lame courte (cachée) +1

Mélyne
Femme d'une vingtaine d'années, avenante, au visage rond ponctué de taches de rousseur, cheveux longs attachés en une queue de cheval. Sérieuse et serviable.
Potentiel d'action : 5D
Instinct de survie : 4D
Acharnement : ○ ○○
Protection : 2
Dommages : lame longue +2

Fusti
Homme de 22 ans au gabarit assez fort, mais d'un naturel timide.
Potentiel d'action : 4D
Instinct de survie : 4D
Acharnement : ○ ○○
Protection : 1
Dommages : bola +1

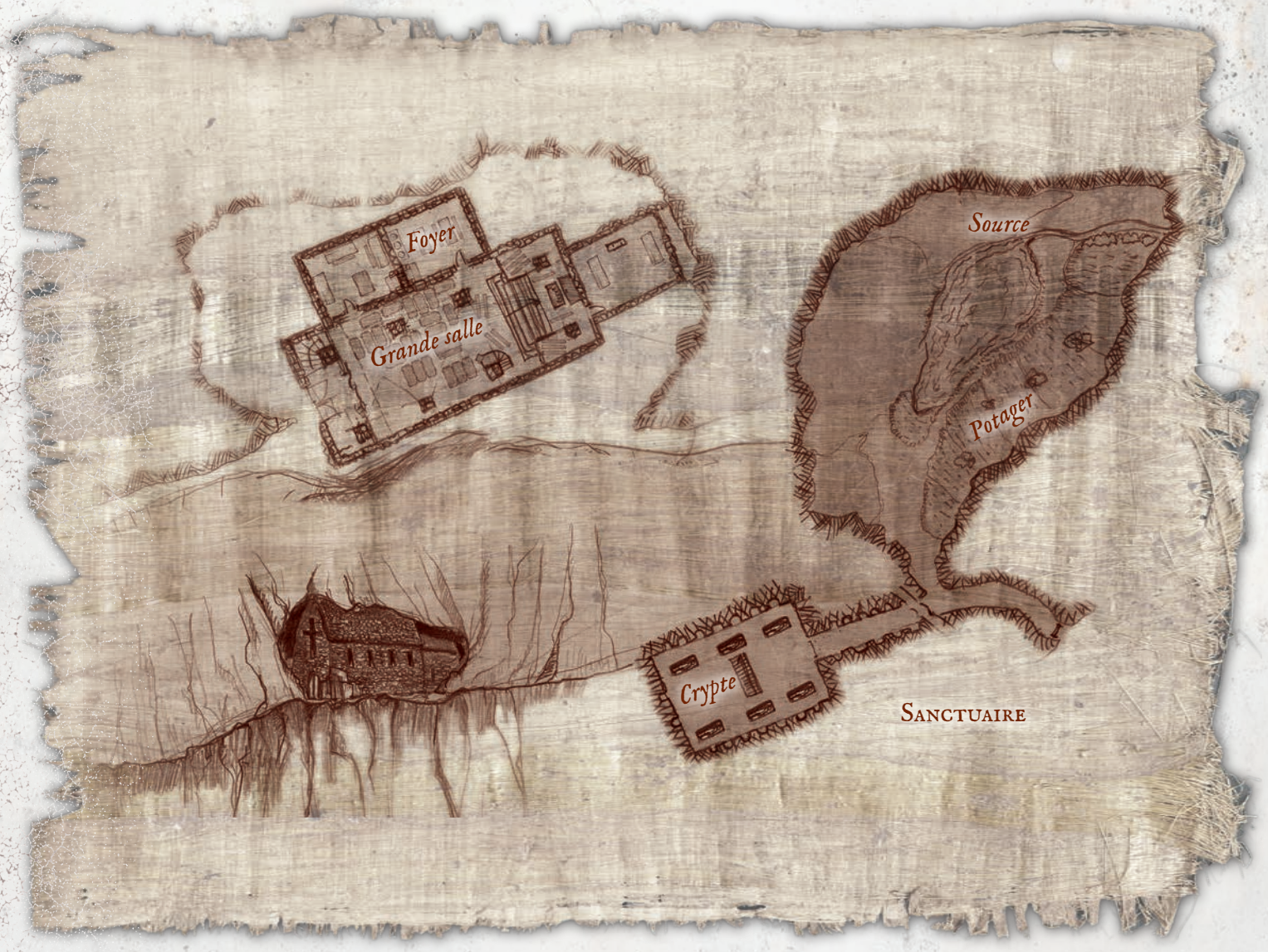
Aides de jeu

Voici deux fac-similés des plans de la halte et du musée, tels qu'ils peuvent avoir été fabriqués sur Sombre-Terre.

Le tissu servant de support au plan de la halte est constitué de linéaments de rueg, blanchis et collés grâce à un processus retrouvé, proche de l'antique et disparu papyrus.

Le plan et le dessin du musée ont été creusés sur une plaque de cuivre corrodé avec un stylet d'acier et les traits obtenus enduits d'une fine pellicule d'un goudron noir et collant. La surface a été nettoyée avec un solvant naturel, laissant le goudron sécher et s'incruster dans la gravure. Certains marcheurs vernissent ensuite la plaque pour lui assurer une plus grande pérennité.

Plan de la halte



Plan du musée



AIDE-MÉMOIRE

RÈGLES

RÉSULTAT DU DÉ	RÉUSSITES
1, 2 ou 3	0 R
4 ou 5	1 R
6	2 R

SD	DIFFICULTÉ
0	**Habituelle, routinière** : aucun test requis.
1	**Inhabituelle, malaisée** : requiert de la concentration, de la précision.
2	**Difficile** : exige un certain niveau de compétence.
3	**Très difficile** : de très bonnes connaissances ou prédispositions sont requises.
4	**Ardue** : seuls les fins connaisseurs ou les plus doués peuvent s'y risquer.
5	**Hors norme** : nécessaire de connaître parfaitement le domaine.
6	**Héroïque** : nécessaire de se dépasser.

SOURCE DE DOMMAGES	VIRULENCE
Chute, objet lancé	0-4
Maladie, poison	1-6
Mains nues, pugilat	0
Lame courte	1
Lame longue ou large	2
Arme contondante	1-2
Arme de trait	2

CONDITIONS	FACT. HOSTILITÉ
Obscur, ruines	1
Forte pluie, pluie acide	+1
Vent violent	+1

Virulence - protection ≤ 0 ▶ aucun dommage

Encaissement
Dommages internes : **Corps/Résistance**
Dommages externes : **Corps/Encaissement**
SD = virulence -protection
Échec ▶ dépense de 1 point d'énergie par action physique

SCÉNARIO

Situation

- En escale à Otal depuis 3 jours, départ le lendemain.
- Abelo (antéquaire) + 2 arpenteurs partis le matin dans les ruines, pas rentrés.
- Une bête rôde dans le secteur.

Enjeu caché

- Camil veut faire payer à Solni la mort de son frère. Elle le tient responsable à tort.

Acte I — L'expédition

- Bartem propose d'escorter Abelo contre 3 jours de vivres.
- Solni et Camil offrent de guider.
- **Ingéniosité/Perception** ▶ Camil rejoint l'expédition à cause de Solni, pas d'Abelo.

Acte II — La marche

- **Survie/Ruines SD1**.
- Repères : parking de carcasses, statue brisée, zone pavée.
- Solni mutique en tête ; Camil bavarde, se lie à un PJ.
- **Ingéniosité/Empathie** ▶ tristesse profonde derrière le calme de Solni.
- **Survie/Perception SD3** ▶ quelque chose se déplace dans les ruines.

Acte III — L'urgence

- Musée : bâtiment encastré, hall, escalier vers le sous-sol.
- Mélyne et Fusti remontent en courant : « une bête ! »
- Occasion n° 1 pour Camil : précipiter Solni dans l'escalier. **Corps/Perception** pour les PJ.
- Abelo est vivant en bas. On entend un appel sourd.

Acte IV — Le sauvetage

- **Corps/Force SD3** à trois pour débloquer la porte ou Corps/Agilité SD2 pour se faufiler.
- Abelo coincé sous une armoire. Un voulpe mort.
- **Corps/Force SD2** à quatre pour dégager le blessé.
- Occasion n° 2 pour Camil : lâcher l'armoire sur Solni.
- Solni empêche toute confrontation.

Acte V — Le retour

- **Corps/Endurance** pour porter le brancard.
- Pluie : **Survie/Ruines SD2**.
- Jugement à Otal : Amali s'interpose, Camil épargnée.
- Récompense : 3 jours de vivres + briquet Zippo contre le pendentif.

SCÉNARIO

LES CARCASSES

La corruption peut ronger toutes les chairs et toutes les âmes. Puisse Solaar vous en prémunir !

Prôneur Cline, Phénice

Ce scénario prend place durant une marche. Vous pouvez donc l'inclure dans une création de votre cru comme simple épisode ou le jouer tel quel.

Il met en lumière un autre aspect des survivants qui hantent parfois l'obscur. Le lieu géographique où se déroule l'aventure n'a pas de réelle importance.

3-5 joueurs 3 h
Thèmes : la famine, la dégénérescence

SYNOPSIS

Les PJ ont été désignés par leur avant-poste en cours d'installation afin de rechercher du matériel, des produits de première nécessité et surtout de l'eau douce et potable en quantité. Au soir d'un troisième jour de recherches infructueuses, alors que le ciel se fait menaçant, ils repèrent une colline passablement haute et allongée, idéale pour les abriter et y monter leur campement pour la nuit. Les marcheurs ne sont pas tout frais et la journée a été particulièrement éprouvante physiquement.

Durant la soirée, ils découvrent un immense train de l'Avant enseveli sous la colline, un de ces monstres de métal qui parcouraient Sombre-Terre. Ils y découvriront des trésors, des autochtones et des dangers.

Musiques conseillées

Ambiance générale

- CO.Ag Music. « Dark Road ». *Dark Road - Single*. Not On Label. 2019.
- Draugurinn. « Fræ ». *Spira*. Nordvis Produktion. 2018.

Tension

- Mondkopf. « Hadès 1 ». *Hadès*. In Paradisum 2014.

Calme (incertain)

- Raime. « Passed over Trail ». *Quarter Turns over a Living Line*. Blackest Ever Black. 2012

PROLOGUE

Les PJ ont été envoyés en mission de récupération dans le but de rapporter des matériaux dont leur avant-poste a besoin. Rien de précis, bien entendu, mais d'une manière générale : métaux, végétaux, vivres et tout autre chose qu'ils jugeraient utile pour un avant-poste très isolé. Pour ce faire, ils ont avec eux un long chariot articulé, muni de deux essieux et tracté par quatre razorbacks robustes.

Le scénario commence alors que les PJ sont depuis deux jours dans l'obscur. Leur énergie est encore intacte : la météo a été clémente et la saison chaude n'est pas trop pénible. Ils se situent dans une région de ruines denses.

ACTE I • LA COLLINE A DES OREILLES

Au crépuscule du troisième jour d'une marche rendue difficile par les vents incessants, en quête d'un abri pour la nuit, le groupe repère une grosse colline, d'une forme oblongue plutôt inhabituelle. Elle les abriterait efficacement des vents et des prédateurs en permettant de se

nicher en contrebas dans ses anfractuosités. La météo commence à changer et le noir-nuage devient sombre, sans doute porteur de pluies (**Ingéniosité/Obscur SD2**).

Le convoi des PJ
Il est composé du chariot proprement dit, de quatre razorbacks et d'un PNJ, Loram. Celui-ci est un homme du même âge que les PJ et qui habite dans le même avant-poste qu'eux. Il a l'habitude de l'environnement et peut représenter un levier si les joueurs peinent à prendre une décision.

Une pluie fine commence à tomber et la visibilité décline vite. Descendus au pied de la butte, les PJ tombent sur un petit cirque au creux d'une colline, parfait pour accueillir leur nuit. Ils découvrent qu'ils ne sont pas les premiers à avoir campé en ce lieu : des traces laissent supposer que d'autres ont séjourné ici (**Ingéniosité/Obscur SD2**). Il n'y a cependant aucun signe tracé par un marcheur ni aucun indice concret permettant d'identifier les précédents occupants du lieu : seulement quelques marques au sol, des os de rongeurs nettoyés de toute viande.

Pendant que les PJ montent le camp (**Ingéniosité/Obscur SD1**), une espèce de scarabée solitaire passe devant eux : il s'agit d'un sakrire. L'écraser ou l'agresser est faisable : les PJ connaissent malheureusement bien cette bestiole. Ils constatent assez rapidement que leur lieu de repos en est infesté.

Le sakrire
Gros scarabée ayant survécu au cataclysme, le sakrire s'attaque principalement à des charognes et à des végétaux en décomposition. Son aspect est répugnant et son odeur infecte. Une fois écrasé, il faut réussir un test de **Corps/Résistance SD2** (**SD4** sans masque) sous peine d'être fortement incommodé et de vomir. Le sakrire est connu dans certains stallites et représente un parasite particulièrement redoutable pour les réserves de nourriture.
Plusieurs sakrires peuvent passer à l'action et s'attaquer aux provisions. Dans ce cas, organisez une chasse aux bestioles dont le charnier laissera une odeur insupportable, forçant les PJ à enterrer les cadavres ou à s'en débarrasser.
Potentiel d'action : 1D
Instinct de survie : 1D
Protection : 0
Dommages : 0
Acharnement : — (meurt d'un coup de pied)

Une fois le campement monté, les PJ peuvent se reposer : l'absence de tempête est rassurante, la pluie continue de tomber, fine. Après tout, ils ont peut-être mal évalué l'arrivée du grain. Les journées de marche, tout épuisantes qu'elles ont été, n'ont en rien détérioré leur matériel ni les vivres.

Le vent permanent des derniers jours a cependant asséché leurs gorges. Les réserves d'eau ont diminué de manière préoccupante. Ils doivent trouver de quoi boire ou commencer à rationner la boisson. Durant la soirée, un membre du groupe (idéalement un PJ) va se soulager à l'écart et voit le reflet de son falot tomber sur des bris de verre.

En allant y voir de plus près, il se trouve devant une paroi de métal et une mosaïque de verre brisé, comme maintenue dans le vide, qui tombe vers l'intérieur d'une structure métallique et reste pour ainsi dire figée dans sa chute. Les bris de verre semblent retenus par une force incompréhensible. **Ingéniosité/Avant SD3** permet de comprendre qu'il s'agit d'un verre sécurisé de l'Avant. Les débris de verre n'étaient ainsi pas projetés en cas d'accident.

Il s'agit d'un train gouvernemental qui transportait différents métaux lorsque le cataclysme a eu lieu. À cause des séismes, la sortie du tunnel s'est effondrée et a immobilisé les wagons. Au cours des répliques, le pont qui soutenait les trois derniers s'est effondré, faisant céder la seconde accroche et laissant tomber deux véhicules au fond de la vallée.
Trois siècles plus tard, la colline s'est affaissée. Les pluies se sont succédé, recouvrant en partie l'ensemble.
En fouillant la zone et en l'observant minutieusement (**Trempe/Perception SD3**), on peut apercevoir deux wagons qui pendent encore dans le vide, sous la colline (carcasses 1 et 2, voir ci-dessous).
Ne décrivez pas le lieu en employant les bons termes, mais parlez de « grandes structures métalliques munies de poulies en guise de roues ». Il est nécessaire de réussir un test d'**Ingéniosité/Avant SD2** pour comprendre que ce sont là les restes d'un convoi ferroviaire, à moitié enseveli. N'oubliez pas que les PJ voient souvent des rails, mais beaucoup moins les engins qui les empruntaient.

Acte II • Chasse au trésor

Nul doute que les PJ seront intrigués voire intéressés par l'ancien train. Vu que les wagons sont pour la plupart enterrés, leur cargaison doit

avoir passé du temps à l'abri des intempéries et de l'obscur.

Les Carcasses

Pour plus de clarté dans la description, nous numérotons chaque wagon d'ouest en est. Les PJ entrent par le wagon central (n° 3). Ils peuvent aller vers l'ouest, à gauche (wagons n° 2 et 1) ou vers l'est à droite (n° 4, 5, 6 et suivants). Un plan crayonné se trouve en fin de scénario.

Le contenu de chaque wagon et les éventuels (restes d') occupants sont décrits ci-dessous. Au moment où les PJ commencent à investiguer les wagons, la pluie devient légèrement acide (**Survie/Obscur SD2**). Ils peuvent choisir de mettre leur convoi à l'abri dans le premier ou simplement laisser l'un d'eux en vigile au camp pendant leur excursion.

Loram est là pour servir de guet. Il serait malvenu que l'un des PJ décide de rester au campement en attendant que les autres partent en expédition. Au besoin, prétextez que Loram sait se battre et a un peu de bouteille. Son caractère n'aidera pas à le convaincre de faire autre chose.

Les razorbacks et le chariot ne peuvent accéder aux wagons, sauf à celui par lequel les PJ entrent, éventré en son milieu et partiellement encombré d'éléments indiscernables les uns des autres. Cette carcasse (n° 3) constitue la porte d'entrée de l'ensemble de la structure, son sas.

Composition des carcasses

S'agissant d'un train de marchandises de l'Avant, les différents wagons sont constitués d'une seule pièce, la plupart du temps sans cloison ni fenêtres. Certains objets et caisses décrits plus bas sont encore intacts, d'autres rongés par les éléments, des champignons, la rouille. Cependant, la majeure partie de ce que trouveront les PJ est de très grande valeur, même abîmé. Ils trouveront aisément un antéquaire intéressé par leurs trouvailles.

Décrivez les wagons comme un prodige de technique. Ce ne sont que des wagons de marchandise, mais chacun d'eux recèlera des trésors. Prenez soin de ne pas nommer certains objets, mais de les décrire. Si les PJ ont par exemple bien entendu parler des pistols de l'Avant, ils n'en ont encore jamais vu, surtout dans un tel état de conservation.

Comme la majeure partie du train a été préservée des éléments, protégée sous quelques tonnes de gravats, le bois des caisses a parfois été conservé sous une forme noirâtre, cassante, mais d'un excellent état pour son âge. Les éléments en plastique sont pour la plupart en miettes, mais certains subsistent, très fragiles.

Faites de ces moments de découverte des moments de jeu pour placer des éléments de contexte. Insistez sur l'émerveillement que procurent ces découvertes aux PJ.

Carcasse n°3

Entrée

C'est par ici que les personnages entrent dans le train. Le wagon est éventré en son milieu et ne propose qu'un modeste abri sur la gauche, peu avant le passage le reliant au suivant (n° 2). Il est totalement vide et ne recèle rien de digne d'intérêt.

Carcasse n°2

En partie enfouie, surplombant le vide

C'est elle qui retient la prochaine carcasse (n° 1), qui surplombe le vide. Une solide grille sépare le wagon en deux dans sa longueur, pour le reste infesté de toiles d'araignée. Les PJ peuvent remarquer des os, certains brisés, au sol. Ils peuvent déterminer que ce sont sans doute des os humains (**Ingéniosité/Nature SD2**) devenus étrangement « mous », moins cassants.

Les toiles semblent tissées et renouvelées : peu déchirées, elles attendent leur prochaine proie. Si un PJ entre en contact avec les toiles, il s'y collera immédiatement et devra réussir **Hargne** ou **Trempe/Force SD1** pour s'en libérer.

Au fond du wagon se trouvent six œufs d'une taille plus que respectable. Les PJ y distinguent des mouvements. La naissance de quelques araignées ne devrait tarder et leur génitrice ne doit pas se trouver loin… Si les PJ décident d'écraser les œufs, la pondeuse passera à l'action pour protéger sa progéniture. Si les PJ l'attaquent, elle filera dans son terrier. L'en déloger est pratiquement impossible à moins de prendre le risque d'y mettre le feu… Avec les toiles alentour, l'idée n'est pas des meilleures et peut mener à une catastrophe.

La matriarche se trouve sur le toit du wagon, dans une anfractuosité entre celui-ci et la terre qui le recouvre, prête à passer par la trappe supérieure. Si les PJ la cherchent, il leur est possible de la trouver : acculée, l'araignée se montrera aussitôt agressive et attaquera.

L'araignée
Sa taille surpasse celle d'un cerbère. Bien que très impressionnante, elle est en réalité presque inoffensive tant qu'on ne se prend pas dans sa toile. Recouverte d'une pilosité charbonneuse abondante, elle possède quatre paires d'yeux.
Ses pattes sont munies de crochets acérés lui permettant de se mouvoir avec facilité sur toutes les surfaces. Ses deux paires de mandibules sont capables de broyer et même de sectionner un membre humain.
En cas de danger, elle se tient à distance respectable et cherche un abri où se cacher. Si une proie se prend dans sa toile, elle s'en approche patiemment avant de l'anesthésier et de l'enrouler dans sa toile. Elle laisse ensuite la viande s'attendrir dans son cocon avant de la déguster.
Potentiel d'action : 2D
Instinct de survie : 5D
Protection : 2
Dommages : 0 (mandibules) – 2 (poison : énergie = 0 en 5 minutes)
Acharnement : ○ ○ (si elle est acculée)

Carcasse n° 1
En équilibre

Dernier wagon avant la chute. Il pend dans le vide, accroché à l'avant-dernière voiture et partiellement maintenu dans sa position précaire par la terre qui le recouvre. Il surmonte un pierrier qui plonge en contrebas. En entrant, les PJ perçoivent des grincements et l'instabilité de la structure. La moindre secousse pourrait la faire plonger. Ils doivent réussir un test de **Corps/Agilité SD1**. En cas de catastrophe, le wagon se déplace de quelques centimètres, brusquement, dans un grand crissement. S'ils font trop bouger le wagon, celui-ci tombe. Le seul moyen de ne pas mourir en se faisant écraser par quelques tonnes de ferraille est d'avoir prévu de s'encorder.

Décrivez cette carcasse comme particulièrement instable, afin de donner l'idée aux joueurs de prendre leurs précautions s'ils veulent accéder au petit trésor…

Courant le long de la paroi de gauche, une grille protège l'accès à quelques lingots d'or, un métal inutile dans l'obscur, mais fortement apprécié des prôneurs dans les stallites. Bien que la plupart soient tombés dans le précipice, la dizaine qui demeure représente un petit trésor.

Carcasse n°4
Wagon défensif

Attelé au wagon n° 3, il s'agit d'un véhicule de défense. Des fentes sont ouvertes sur les parois, permettant de toucher la terre qui recouvre la voiture. À l'intérieur, séparant l'espace en deux, des cages renferment des pistols, des boîtes avec un anneau accroché au bouchon (grenades fumigènes), beaucoup de petits œufs de métal (munitions). Ce matériel est récupérable, mais peut réserver des surprises : la poudre ne réagit plus, mais le caractère explosif de certaines grenades peut se déclencher de manière aléatoire en cas de manipulation.

Un banc de grillage court en dessous des fentes sur toute la longueur. Des os sont répartis le long de cette grille. En les observant de plus près (**Ingéniosité/Soins**), on constate qu'ils ont été disposés à dessein (**SD1**). La plupart ne datent pas de très longtemps (**SD2**), des lambeaux de chair étant encore visibles sur l'un d'eux.

En s'approchant du passage menant au wagon suivant, les PJ remarquent une faible odeur de charogne qui semble en émaner.

Carcasse n°5
Salle de garde

Il s'agit d'un wagon de repos pour les hommes en armes qui protégeaient le train. Des parois métalliques, la plupart rouillées ou éventrées, donnent sur deux WC et une ancienne douche. Les PJ doivent réussir **Ingéniosité/Avant SD3** pour savoir ce que sont ces drôles de dispositifs. Les vitres au fond du wagon sont peu abîmées et permettent de constater qu'on se trouve à l'intérieur d'une cavité. L'intérieur du tunnel a résisté. Les PJ perçoivent des bruits de voix, quelques cris inarticulés et intermittents.

Carcasse n° 6
Marchandises

Ce wagon de marchandises est éventré sur son flanc sud (à droite en y entrant). L'ouverture semble avoir été aménagée, mais sans outil approprié (**Ingéniosité/Techniques SD2**) : le métal est déformé, de la terre a été tassée, les ferrailles coupantes recourbées, etc.

Repérer les adaptés demande de réussir **Corps/Perception SD2** : on perçoit alors un vague bruit de voix provenant de la « grotte ». Il s'agit de deux enfants en train de parler un peu à l'écart du reste du groupe. Leur voix est faible et on distingue plus des grognements ou des onomatopées que de véritables mots.

Rencontre avec les adaptés
La communauté de Talkyn, un ancien marcheur peu recommandable, a élu domicile dans le tunnel. Ses membres sont très agressifs et verront dans les PJ une source de nourriture inespérée. Dès qu'ils pénètrent dans la sixième carcasse, les adaptés peuvent leur tomber dessus, en fonction de leurs agissements.
S'ils entrent sans précaution dans le tunnel, ils sont immédiatement repérés et une embuscade se tend. S'ils se déplacent de manière précautionneuse, ce qui devrait être le cas après ce qu'ils ont vu dans le wagon précédent, les adaptés ne les remarqueront que s'ils font du bruit.
Les PJ peuvent continuer à progresser dans la suite de wagons ou en sortir facilement par l'une des portes coulissantes d'un wagon de marchandises.

Les autres carcasses

Les wagons qui se trouvent à l'intérieur du tunnel sont très nombreux, mais ils ont été démantelés par les habitants des lieux : plus rien d'intéressant ne s'y trouve. Il est cependant possible de passer d'un wagon à l'autre pour éviter de se faire remarquer.

Acte III • Le tunnel

L'ancien tunnel ferroviaire est encore en bon état. Il s'écroule seulement au niveau de la locomotive, plus de deux cents mètres après le wagon n° 6. Les lieux ont été investis par une bande de maraudeurs, des adaptés que mène un certain Talkyn.

Le tunnel comporte encore des rails libres du côté sud. Le côté nord, pour sa part, ne laisse la largeur que pour une personne et son accès est malaisé, seulement possible par l'un des nombreux wagons situés sur la voie.

Les adaptés y ont survécu sans qu'il soit possible de dire depuis quand ils sont présents. Ils ont établi un campement fait de bric et de broc dans le tunnel, sans réelle structure. On y trouve des restes de chair, des carcasses animales, des couvertures mitées, quelques tas d'habits, des paillasses puantes : tout un campement de fortune, un bidonville désespéré.

L'odeur qui y règne est nauséabonde. Elle semble imprégner les murs, y ruisseler. Ce sont quelques décennies de dépeçages, de mises à mort et de stockage de viande qui ont donné au lieu ce parfum de carnage.

La seule lueur provient d'une faible veilleuse, au fond du tunnel, près des éboulis. C'est là que se repose Talkyn. Seul à ne pas être partiellement nyctalope, il a besoin de lumière pour pouvoir progresser sans risque au milieu du chaos qui règne alentour. Cela suffit aux PJ pour progresser sans avoir besoin de leur propre lampe, moyennant un temps d'adaptation. De plus, l'intérieur des wagons permet d'abriter une source d'éclairage pour qu'elle ne soit pas visible de l'extérieur (il n'y a pas de fenêtre à ce niveau, seulement des trous par endroits).

La communauté de Talkyn

Elle a élu domicile dans ce lieu idéal pour se protéger de l'obscur, possédant sa propre gardienne, l'araignée. Cette dernière filtre les entrées et capture parfois des proies dont les adaptés prélèvent une partie pour leurs propres besoins.

De temps à autre, les adaptés montent des expéditions pour piéger un convoi trop hardi. Une route passe en effet non loin de là et il suffit d'y faire le guet pour surprendre d'imprudents marcheurs. La patience paie.

La communauté subsiste en tuant certains d'entre eux à intervalles réguliers, tout en procréant régulièrement, par automatisme.

Talkyn
Talkyn est un marcheur banni de son convoi quand ses compagnons de route ont compris qu'il agissait pour le compte d'une organisation criminelle. Après quelques jours d'une marche désespérée, il est arrivé quelques semaines auparavant dans cette communauté d'adaptés, sinistres représentants d'une humanité bestiale. Malgré son aversion pour leurs pratiques, il a pris l'ascendant sur ceux qui sont vite devenus ses esclaves.
Talkyn espère mettre à profit cette pause pour reprendre des forces et préparer son départ. Il prévoit de rejoindre un stallite proche au plus vite. L'arrivée des PJ représente donc une occasion en or : il lui suffira de se débarrasser des importuns pour enfin partir de ce lieu nauséabond. Il s'imagine déjà jeter ses réserves de viande (humaine) séchée au profit de vraies provisions.
Il est le seul à porter des habits de marche, ce qui lui permet de passer plus facilement inaperçu au milieu des corps pâles des adaptés.
Potentiel : 3D
Instinct de survie : 4D
Protection : 1
Dommages : 1 (lame courte) – 2 (barre de fer)
Acharnement : ○ ○

Les adaptés ne représentent pas de véritable danger tant que les PJ demeurent groupés et que Talkyn ne s'en mêle pas. Ils surveilleront de très près les faits et gestes des personnages, prêts à profiter de la moindre occasion pour les agresser : leur espoir est de ne pas voir leurs proies s'en aller, mais ils savent qu'ils perdront la moindre opposition.

Acte IV • La confrontation

La manière dont la rencontre se déroulera dépend strictement de l'attitude des PJ. Nous ne donnons ci-dessous que les faits et gestes des différents protagonistes.

Les adaptés

Si les PJ dévoilent leur présence, le premier réflexe des adaptés sera de se placer en embuscade. Ils n'emploient aucune source de lumière. Ils encercleront les PJ, prêts à leur fondre dessus. Certains parmi eux courront avertir Talkyn de leur présence. Celui-ci se repose au fond du tunnel, accompagné de deux femmes.

Placez les joueurs devant un dilemme délicat : doivent-ils se défendre coûte que coûte ou simplement fuir ? Le simple fait de devoir se débarrasser de certains enfants ajouté au fait que les adaptés semblent très lents d'esprit devrait les en décourager. Cependant, ils n'ont aucun moyen de communiquer avec eux ni de les apaiser : le tunnel reste leur repaire et la communauté est en manque de nourriture, ce qui les rend d'autant plus dangereux.

Si les adaptés adultes reculent parfois devant les personnages armés, les enfants, pour leur part, se jetteront sur leurs proies.

Les enfants

Parmi les adaptés, les enfants, édentés, le regard vide, sont les premiers à repérer les PJ. Ils errent en quête de rats non loin de la sortie. Ils se montrent agressifs et leur agilité risque de poser des problèmes pour les affronter si les PJ prennent cette option.

> Les PJ pourraient être tentés de sauver les enfants, de les extirper de cet environnement sauvage. S'ils blessent l'un d'eux, le regard profondément humain qu'il lancera alors à son agresseur peut l'interpeller.
> Laissez les PJ libres de leurs actes et de leurs choix. Décrivez seulement l'attitude des enfants : ils sont affamés et ne connaissent rien d'autre que ce lieu, pour la plupart.

Loram

Deux des adaptés se trouvaient à l'extérieur quand les PJ sont entrés dans le train. Ils tenteront de dérober des vivres et de se débarrasser de Loram. Si les PJ ne reviennent pas rapidement vers leur compagnon de route, ils le retrouveront plus tard en train de se faire emmailloter par l'araignée.

L'araignée

La bête viendra dès que Loram sera mal en point, attirée par l'un des deux adaptés qui ira secouer sa toile. Elle commencera à tisser un cocon autour du pauvre hère. L'en libérer demande de réussir **Hargne/Force SD3**. Utiliser un couteau pour l'opération est périlleux et exige **Trempe/Agilité SD2** sous peine de blesser Loram.

Si les PJ tentent de libérer leur compagnon, l'araignée tentera de projeter un fil sur celui qui se trouve le plus proche d'elle. Se déplaçant vite, elle tentera de diviser le groupe afin d'administrer son venin à sa proie.

Talkyn

Dès qu'il a connaissance de l'arrivée des marcheurs, soit cinq petites minutes après que les adaptés les ont repérés, Talkyn fera tout son possible pour créer le chaos dans le tunnel, envoyant les adaptés à l'assaut des personnages. Il désire en profiter pour prendre le contrôle de leur convoi et partir de cette communauté qui l'a trop longtemps accueillie à son goût.

Il n'hésitera pas à sacrifier ses esclaves, à les pousser contre les PJ s'il est repéré. Idéalement, il compte se faufiler discrètement derrière la cohue et passer derrière les wagons. Une fois à l'extérieur, il se débarrassera sans sourciller de Loram, si l'araignée ne s'en est pas déjà occupée, et réglera leur compte aux deux adaptés en train de chaparder des vivres dans le chariot.

Acte V • Epilogue

Selon les actions des PJ, le dénouement peut prendre plusieurs tournures.

Poursuite de Talkyn

Si les PJ l'ont vu et partent à sa poursuite, ils le trouveront en train de se battre avec Loram, déjà pris à parti par les deux autres adaptés. Le combat sera dès lors inévitable, à moins que les PJ ne pensent à une autre solution.

Les PJ n'ont de raison de le poursuivre que s'ils ont remarqué ses habits de marcheur. Si

les PJ ont progressé jusqu'au dernier wagon ou ont espionné la scène, ils l'ont remarqué précédemment.

La communauté

Sitôt que les PJ battent en retraite, les membres de la communauté les suivent. Ils redoutent cependant l'araignée. Parvenus au seuil du deuxième wagon, ils se figent, hésitent et lancent des regards noirs aux joueurs. Certains parmi eux commencent à émettre des sifflements : ils désirent attirer l'araignée si les PJ se sont retranchés dans le wagon n° 2. Aux PJ d'assurer leurs arrières et de se préparer à se défendre.

Les enfants

Pour rendre la scène plus dramatique, n'hésitez pas à exposer les enfants adaptés, à les rendre particulièrement hargneux, voire coriaces. Ils se battent vite et bien, sont agiles et voient très bien dans les ténèbres. Les tuer demande du sang froid : si les joueurs n'hésitent pas à se montrer violents, il n'en va pas de même de leur personnage. Il faut donc réussir **Trempe/Volonté SD3** pour pouvoir les tuer : un habitant de Sombre-Terre, malgré la situation, chercherait plus à s'en débarrasser d'une autre manière, quitte à les abandonner à leur sort, déjà peu enviable.

Le convoi

Selon le moment où les PJ y reviennent, le convoi peut être intact ou volé. S'ils tardent trop, Talkyn aura eu le temps de se débarrasser des deux adaptés une fois Loram hors d'état de nuire. Les PJ trouveront donc l'araignée en train de faire des cocons autour de ses proies, bien décidée à protéger ses prochains repas. Elle agira alors en protectrice agressive. Ils devront donc choisir entre libérer Loram, qui n'est que paralysé, et suivre Talkyn, qui a une certaine avance.

Loram peut être sauvé, à condition d'agir vite. Il respire encore (**Ingéniosité/Soins SD2**).

Suivre Talkyn demande de le pister. Ses traces sont facilement lisibles dans la boue, mais le bougre presse le pas. Ainsi, les PJ devront redoubler d'efforts avant de finalement le voir en train de fouetter les razorbacks.

Pour la course-poursuite, faites réaliser des tests de **Corps/Endurance** en opposition avec Talkyn ou fixez un **SD2** pour pouvoir le rattraper.

S'ils le rattrapent, ils se trouveront face à un homme affable, qui jouera le terrorisé. Il prétextera avoir été fait prisonnier par les adaptés. Selon ce que les PJ ont pu voir de lui s'ils ont pris la peine d'espionner la situation discrètement avant qu'elle dégénère, il leur sera plus ou moins difficile de comprendre qu'il ment. S'il se sent démasqué, il passera immédiatement à l'action et tentera de fuir. Il préférera toujours prendre par surprise (souvent violemment) et profiter de l'effet produit plutôt que de se battre.

En route

C'est ainsi que les PJ reprendront la route après cette escale peu enviable. Il leur est toujours possible de récupérer du matériel dans le train, mais à leurs risques et périls. Selon ce qu'ils ont pu trouver dans les wagons et l'état dans lequel ils ont laissé le convoi, leur retour à l'avant-poste sera accueilli différemment.

Si l'un d'eux n'en a pas idée, ce sera Loram, une fois revenu à lui, qui entaillera profondément le métal du wagon d'un signe de la marche, près de l'entrée, bien en évidence : une croix dans un cercle. Ici réside un grand danger.

Loram
Potentiel d'action : 3D
Instinct de survie : 3D
Protection : 1
Dommages : 1
Acharnement : ○ ○ ○

Sakrir
Potentiel d'action : 1D
Instinct de survie : 1D
Protection : 0
Dommages : 0
Acharnement : —

Talkyn
Potentiel : 3D
Instinct de survie : 4D
Protection : 1
Dommages : 1 (lame courte) – 2 (barre de fer)
Acharnement : ○ ○

Adaptés
Potentiel d'action : 3D
Instinct de survie : 2D
Protection : 0
Dommages : 0 (sans arme) - 1 (avec arme)
Acharnement : ○

Enfants adaptés
Potentiel d'action : 1D
Instinct de survie : 4D
Protection : 0
Dommages : 0 (sans arme) - 1 (avec arme)
Acharnement : ○ ○

AIDE DE JEU

Croquis dressé par un marcheur « quelque part près de Drön ». Il représente selon lui une caravane de machines de l'Avant menant à un tunnel de cauchemar. Le X indiquerait le wagon par lequel il est possible d'entrer.

Cette copie a été réalisée sur un papyre de rueg de très bonne tenue. Malgré les outrages de la marche, il demeure lisible.



AIDE-MÉMOIRE

RÈGLES

RÉSULTAT DU DÉ	RÉUSSITES
1, 2 ou 3	0 R
4 ou 5	1 R
6	2 R

SD	DIFFICULTÉ
0	**Habituelle, routinière** : aucun test requis.
1	**Inhabituelle, malaisée** : requiert de la concentration, de la précision.
2	**Difficile** : exige un certain niveau de compétence.
3	**Très difficile** : de très bonnes connaissances ou prédispositions sont requises.
4	**Ardue** : seuls les fins connaisseurs ou les plus doués peuvent s'y risquer.
5	**Hors norme** : nécessaire de connaître parfaitement le domaine.
6	**Héroïque** : nécessaire de se dépasser.

SOURCE DE DOMMAGES	VIRULENCE
Chute, objet lancé	0-4
Maladie, poison	1-6
Mains nues, pugilat	0
Lame courte	1
Lame longue ou large	2
Arme contondante	1-2
Arme de trait	2

CONDITIONS	FACT. HOSTILITÉ
Obscur, ruines	1
Forte pluie, pluie acide	+1
Vent violent	+1

Virulence - protection ≤ 0 ▶ aucun dommage

Encaissement
Dommages internes : **Corps/Résistance**
Dommages externes : **Corps/Encaissement**
SD = virulence -protection
Échec ▶ dépense de 1 point d'énergie par action physique

SCÉNARIO

Situation

- Ciel menaçant, réserves d'eau en baisse, colline repérée.
- Convoi : chariot, 4 razorbacks, Loram (PNJ guide).

Acte I — La colline a des oreilles

- **Ingéniosité/Obscur SD2** ▶ orage à venir.
- **Ingéniosité/Obscur SD2** ▶ traces d'anciens campeurs.
- Sakrire : **Corps/Résistance SD2-4** si écrasé.

Acte II — Chasse au trésor

- **Survie/Obscur SD2** : pluie acide.
- Carcasse 2 : toiles (**Hargne** ou **Trempe/Force SD1** pour se libérer) ; œufs d'araignée.
- **Ingéniosité/Nature SD2** ▶ ossements humains.
- Carcasse 1 : **Corps/Agilité SD1**, wagon instable ; lingots d'or à la clé.
- Carcasse 4 : armes de l'Avant récupérables, usage risqué ; **Ingéniosité/Soins SD1-2** ▶ ossements disposés à dessein.
- Carcasse 5 : **Ingéniosité/Avant SD3** ▶ sanitaires de l'Avant identifiés ; bruits de voix perçus.
- Carcasse 6 : **Ingéniosité/Techniques SD2** ▶ ouverture forcée par les adaptés ; **Corps/Perception SD2** ▶ adaptés repérés.

Acte III — Le tunnel

- Campement des adaptés, araignée gardienne des entrées.
- Talkyn en retrait, seul non-nyctalope, éclairé d'une veilleuse.

Acte IV — La confrontation

- Embuscade si repérés ; dilemme des enfants adaptés, hargneux et affamés.
- Loram capturé par l'araignée : **Hargne/Force SD3** pour le libérer (**Trempe/Agilité SD2** au couteau).
- Talkyn sacrifie ses esclaves et cherche à fuir avec le convoi.

Acte V — Épilogue

- Poursuite de Talkyn : **Corps/Endurance** en opposition.
- Communauté : sifflements pour attirer l'araignée si repli en carcasse 2.
- **Trempe/Volonté SD3** pour tuer un enfant adapté au combat.
- Loram sauvable : **Ingéniosité/Soins SD2**.
- Marque de marche gravée par Loram sur le wagon 3 (croix dans un cercle).

PERSONNAGES JOUEURS

Les pages suivantes vous présentent 5 personnages prétirés pour vos parties ainsi qu'une feuille de personnage vierge que vous pouvez compléter à votre guise. Si vous désirez modifier un personnage, nous préconisons que vous conserviez les aptitudes telles quelles et changiez simplement les compétences, en prenant garde de ne pas dépasser 13 points.



NOM : *Reshad*



NÉ À : *Drön* ÂGE : *24 ans*

FONCTION : *quartier-maître*

Reshard est le fils d'un prôneur oisif des hauts quartiers de Drön et d'une fille de joie. Il n'a évidemment jamais connu sa mère et son père a tenté de le tenir reclus au sein du stallite. Le jeune homme a ainsi pu développer une solide connaissance de l'Avant. Son père ne lui refusant rien, il possède une grande collection d'artefacts et tient un journal de ses découvertes. Rien ne le destinait à partir dans l'obscur... sauf l'imprévu. Son père décéda. Les autres prôneurs purent enfin exiler son fils, né d'une union qui jetait le discrédit sur leurs activités depuis trop longtemps. C'est ainsi qu'ils le confièrent à des marcheurs demandant l'entrée dans le stallite. D'abord réticents, ils acceptèrent quand ils comprirent l'étendue de son savoir. Reshard, pour sa part, se jure toujours qu'un jour il s'installera dans un stallite accueillant et scientifiquement développé.quand il effectue des sorties autour de Gweneva.

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○

SANTÉ (2) ⌊ ⌋ ⌊ ⌋ ⌊ ⌋ ⌊ ⌋

INGÉNIOSITÉ 3
- Avant ●●
- Nature ○○
- Savoir ●○
- Soins ○○
- Techniques ●○

CORPS 2
- ○○ Agilité
- ○○ Discrétion
- ●○ Endurance
- ●○ Perception
- ●○ Réflexes

SURVIE 3

COMBAT 2

TREMPE 2
- Charisme ○○
- Commandement ○○
- Empathie ○○
- Résistance ●○
- Volonté ○○

HARGNE 1
- ●○ Encaissement
- ○○ Exaltation
- ○○ Force
- ○○ Instinct
- ●○ Intimidation

Stallites, haltes, avant-postes	*Extérieur*	*À distance*	*Au contact*
Hauts quartiers ●○	Obscur ●○	..... ○○	Poings/tête ●○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○

NOM : *Ilyan*



NÉ À : *Gweneva* ÂGE : *22 ans*

FONCTION : *éclaireur*

Jeune homme débrouillard, il est né à Gweneva de parents marcheurs. Il commença très tôt à courir les abords de l'avant-poste en quête de subsistance, y développant au passage une panoplie de compétences utiles à l'affût. Ses parents, Marène et Hilor, ont quitté Gweneva il y a cinq ans pour retourner à Drön et y retrouver une vie normale. Par sa mère, il a acquis de solides compétences de soigneur qu'il exerce régulièrement en cas de coup dur.

Ilyan ne rêve que d'une chose : parcourir l'obscur en quête de découvertes. Il sait combien les ruines sont source de mystères et sa curiosité naturelle le pousse à prendre un rôle d'éclaireur quand il effectue des sorties autour de Gweneva.

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○

SANTÉ (3) ⌊ ⌊ ⌊ ⌊ ⌊

INGÉNIOSITÉ 2
- Avant ○○
- Nature ○○
- Savoir ●○
- Soins ●○
- Techniques ○○

CORPS 3
- ○○ Agilité
- ●● Discrétion
- ●○ Endurance
- ●○ Perception
- ●○ Réflexes

SURVIE 2
- Charisme ○○
- Commandement ○○
- Empathie ○○
- Résistance ●○
- Volonté ○○

TREMPE 1

COMBAT 3

HARGNE 2
- ●○ Encaissement
- ○○ Exaltation
- ●○○ Force
- ○○ Instinct
- ○○ Intimidation

Stallites, haltes, avant-postes	*Extérieur*	*À distance*	*Au contact*
..... ○○	Obscur ●○	Armes de jet ●○	Lames courtes ●○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○

NOM : *Estan*



NÉ À : *Drön* ÂGE : *25 ans*

FONCTION : *garde*

Estan a toujours vécu de menus expédients. Enfant, il chapardait des marchandises dans les étals de Drön, montait des coups avec ses amis. Il n'a jamais connu ses parents. Il a été recueilli et élevé par Miri, une dame des bas quartiers respectée pour ses connaissances en botanique, soigneuse à ses heures. Estan a un profond respect pour sa mère adoptive - bien supérieur à celui qu'il affiche pour les lois.

Un jour, il vola la mauvaise personne, un marcheur de passage. Celui-ci lui proposa un marché : soit il rejoignait l'expédition pour payer son dû, soit il le dénonçait aux autorités. Craignant d'être banni du stallite, Estan accepta à contrecoeur d'accompagner l'expédition à Latjo. Malheureusement, quand il revint à Drön après ce court périple, Miri était décédée. Plus rien ne le retenait sous le puits de lumière : il décida de reprendre la route avec ses nouveaux amis, qui l'avaient accepté parmi eux.

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○

SANTÉ (3) ☐☐☐☐☐

INGÉNIOSITÉ 2
- Avant ○○
- Nature ●○
- Savoir ○○
- Soins ○○
- Techniques ○○

CORPS 3
- ●● Agilité
- ●○ Discrétion
- ●○ Endurance
- ○○ Perception
- ●○ Réflexes

SURVIE 2

TREMPE 1
- Charisme ○○
- Commandement ○○
- Empathie ●○
- Résistance ●○
- Volonté ○○

COMBAT 3

HARGNE 2
- ●○ Encaissement
- ○○ Exaltation
- ○○ Force
- ●○ Instinct
- ○○ Intimidation

Stallites, haltes, avant-postes
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

Extérieur
- Obscur ●○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

À distance
- Armes de tir ●○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

Au contact
- Lames longues ●○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

NOM : *Daryne*



NÉE À : *Drön* ÂGE : *21 ans*

FONCTION : *soigneuse*

Daryne est la fille d'un prôneur de Drön, Thermon, surnommé le rigide. Suivant les traces de son père, elle a commencé par diffuser le culte de Solaar, a appris à faire des prêches, a sillonné le stallite en diffusant la chaleur de son culte. Un jour, elle assista à l'arrivée d'un convoi de marcheurs. Ils avaient souffert lors de leur expédition, semblaient exténués. Sur leurs chariots, trois morts attendant une cérémonie funéraire. Elle insista pour s'en occuper. Ce soir-là, elle comprit que trop de caravanes sillonnaient l'obscur sans que Solaar soit à leurs côtés. Elle deviendrait donc marcheuse et diffuserait la bonne parole sur Sombre-Terre.

D'un caractère accommodant, plutôt timide, elle n'en sait pas moins ce qu'elle veut. À l'écoute d'autrui, elle possède des talents de guérisseuse hors du commun, particulièrement appréciés par ses compagnons de marche.

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○

SANTÉ (2)

INGÉNIOSITÉ 3
- Avant ●○
- Nature ○○
- Savoir ●●
- Soins ●●
- Techniques ○○

CORPS 2
- ○○ Agilité
- ○○ Discrétion
- ●○ Endurance
- ○○ Perception
- ●○ Réflexes

SURVIE 3
- Charisme ○○
- Commandement ○○
- Empathie ●○
- Résistance ●○
- Volonté ○○

TREMPE 2

COMBAT 2
- ●○ Encaissement
- ○○ Exaltation
- ○○ Force
- ●○ Instinct
- ○○ Intimidation

HARGNE 1

Stallites, haltes, avant-postes	*Extérieur*	*À distance*	*Au contact*
..... ○○	Obscur ●○	Armes de trait ●○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○

NOM : *Dilia*



NÉE À : *Drön* ÂGE : *26 ans*

FONCTION : *cheffe de convoi*

Sacrée gaillarde née de parents fouineurs, Dilia a toujours été bagarreuse. Ne supportant pas les contradictions ni les ordres, elle s'attira régulièrement les foudres des autorités et des voisins de ses parents. Son caractère est très fort et elle ignore tout ce qui lui barre la route. Elle a un rêve de liberté qui l'habite et se sent à l'étroit entre les murs du stallite. Que ce soit pour répondre à son rêve ou par simple ras-le-bol, ses parents l'encouragèrent à rejoindre des marcheurs de leur connaissance, à faire un trajet avec eux « pour voir ». Ils comptaient que les solides aventuriers la brideraient, mais ce fut le contraire : ils apprécièrent son fort caractère et son endurance. Jamais une plainte, jamais un soupir : elle avance.

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○○

SANTÉ (3) ⌊ ⌊ ⌊ ⌊ ⌊

INGÉNIOSITÉ 1
- Avant ○○
- Nature ○○
- Savoir ○○
- Soins ○○
- Techniques ○○

CORPS 3
- ●○ Agilité
- ○○ Discrétion
- ●○ Endurance
- ○○ Perception
- ●○ Réflexes

SURVIE 2

TREMPE 2
- Charisme ○○
- Commandement ●○
- Empathie ●○
- Résistance ●●
- Volonté ○○

COMBAT 3

HARGNE 2
- ●○ Encaissement
- ●○ Exaltation
- ○○ Force
- ●○ Instinct
- ○○ Intimidation

Stallites, haltes, avant-postes
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

Extérieur
- Obscur ●○
- Ruines ●○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

À distance
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

Au contact
- Poings/tête ●○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○
- ..... ○○

NOM : .....

NÉ À : ..... ÂGE : .....

FONCTION : .....

BIOGRAPHIE

.....

.....

.....

.....

ÉNERGIE ○○○○○ ○○○○○

SANTÉ ⌊⌋⌊⌋⌊⌋⌊⌋⌊⌋

INGÉNIOSITÉ

Avant ○○
Nature ○○
Savoir ○○
Soins ○○
Techniques ○○

CORPS

○○ Agilité
○○ Discrétion
○○ Endurance
○○ Perception
○○ Réflexes

SURVIE

Charisme ○○
Commandement ○○
Empathie ○○
Résistance ○○
Volonté ○○

TREMPE

COMBAT

○○ Encaissement
○○ Exaltation
○○ Force
○○ Instinct
○○ Intimidation

HARGNE

Stallites, haltes, avant-postes	*Extérieur*	*À distance*	*Au contact*
..... ○○	Obscur ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○
..... ○○	..... ○○	..... ○○	..... ○○

REJOIGNEZ UNE COMMUNAUTÉ
DE PASSIONNÉS DE DARK EARTH
SUR DISCORD.


DARK
EARTH