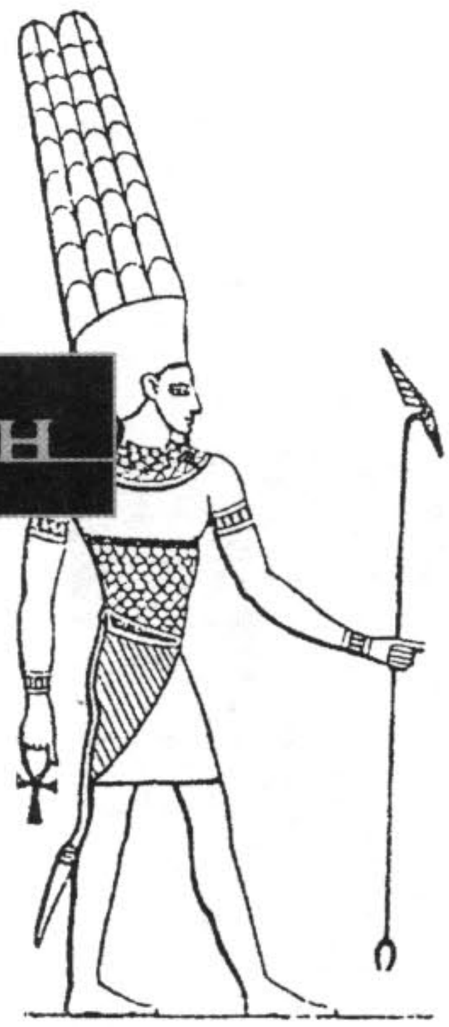
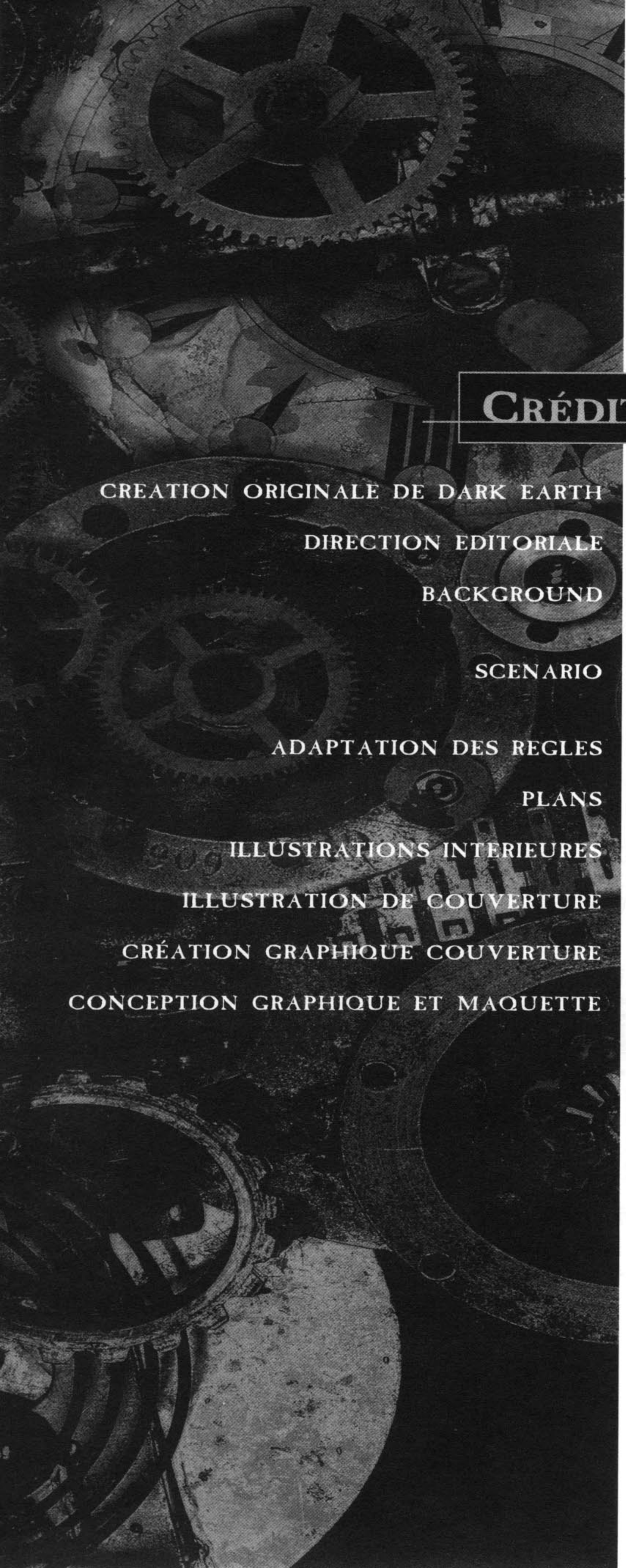
Les Pyramides de
NAH
DARK EARTH
Le jeu de rôle

Les Pyramides de Nâh

Un Supplément pour

Dark Earth





CRÉDITS

CREATION ORIGINALE DE DARK EARTH	Guillaume le Pennec
DIRECTION EDITORIALE	Frédéric Weil
BACKGROUND	Mathieu Gaborit Léonidas Vesperini
SCENARIO	Mathieu Gaborit Léonidas Vesperini
ADAPTATION DES REGLES	Léonidas Vesperini
PLANS	Cyrille Daujan
ILLUSTRATIONS INTERIEURES	Julien Delval
ILLUSTRATION DE COUVERTURE	Didier Graffet
CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE	Cyrille Daujan
CONCEPTION GRAPHIQUE ET MAQUETTE	Patrick Mallet

MultiSim
13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

Kalisto
Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux cedex

1998. Dark Earth © Kalisto
Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto

Les Pyramides de Nâh
supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim

Sites internet : http://www.darkearth.com
http://www.kalisto.com

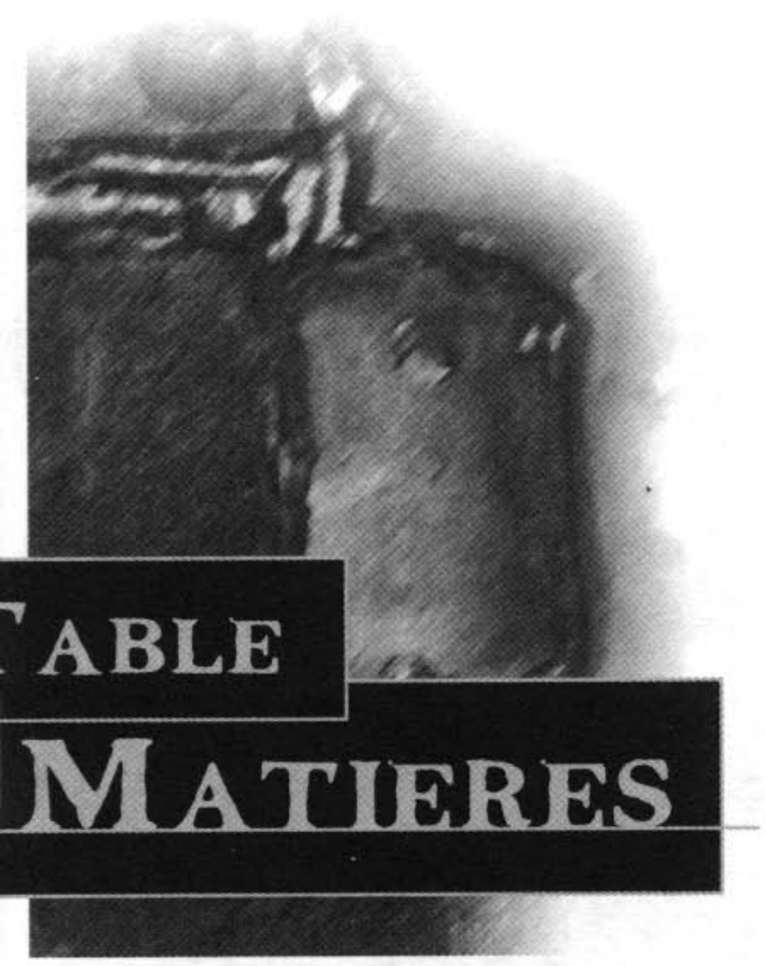


TABLE DES MATIERES

PRÉFACE 4

I. INTRODUCTION À NÂH 6

1.1 - Présentation et mode d'emploi du supplément 8

1.2 - A la découverte de Nâh 10

1.3 - Les structures nâhiennes 12

1.4 - Le Fleuve des Ames Perdues 15

1.5 - La religion 16

1.6 - Les pyramides 18

II. PRÉAMBULE ET ARRIVÉE 20

2.1 - L'initiation 22

2.2 - Introductions pour les PJ 26

2.3 - Le voyage jusqu'à Nâh 31

2.4 - Les Abords 38

2.5 - Les Haltes 56

PLAN 59

III. LE STALLITE 60

3.1 - Le Royaume des Tolérés 62

3.2 - La Grande Voie 71

3.3 - Les Brise-vents 74

3.4 - Les pyramides 77

IV. CITOYEN DE NÂH ! 104

4.1 - Droits et devoirs du citoyen 106

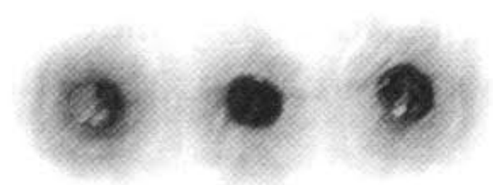
4.2 - Création d'un Personnage Nâhia 108

V. LA TROISIEME FORCE 127

5.1 - Gaïa 128

5.2 - Et après ? 130

5.3 - Scénario 131



PRÉFACE

L'univers de Dark Earth continue de s'enrichir avec cette nouvelle extension, la troisième de la gamme, après les Marcheurs et la Croisade de la Ville Mouvement, sans oublier le livret de l'écran décrivant le Plateau de Silice. Les Pyramides de Nâh est le premier supplément décrivant en détail un autre stallite que celui de Phénice, et le choix de Nâh n'a pas été laissé au hasard.

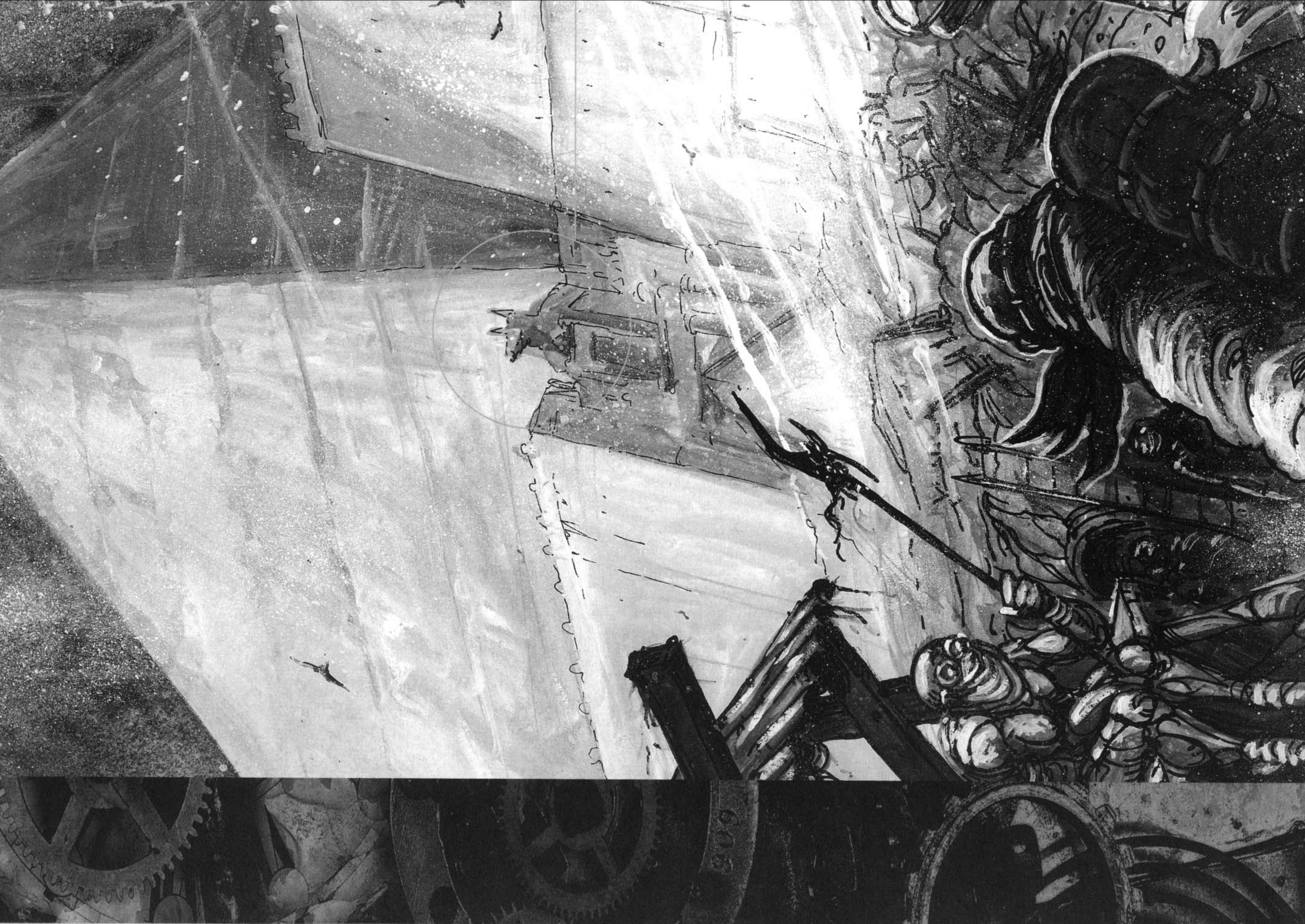
Avec chaque nouvelle publication, nous avons essayé de vous présenter un autre aspect de Sombre-Terre ou de ses habitants, de la manière la plus active possible. Car si Dark Earth fonctionne effectivement sur la découverte progressive d'un univers, nous avons souhaité, dans la mesure du possible, que cette initiation soit partagée entre le MJ et les joueurs, et même qu'elle soit vécue. C'est en même temps que leurs personnages que les joueurs découvrent les mystères que recèle Sombre-Terre, chaque supplément levant un voile supplémentaire dans l'appréhension de ses aspects culturels, géographiques ou mystiques. Cette découverte se prolonge cette fois avec la visite de l'un des lieux clés et emblématiques de l'avenir de cet univers, un lieu où se trame quelque chose de fondamental, un lieu qui échappe au joug de Phénice, un lieu qui verra peut-être la naissance d'une alternative aux deux voies traditionnelles et connues...

La Croisade de la Ville Mouvement a laissé Phénice pratiquement exsangue. Il n'est plus question d'envoyer l'armée pour régler les problèmes, et il faudra beaucoup de temps pour cicatriser les blessures et reconstituer les forces vives. Certes, la reconstruction et la colonisation des deux stallites de l'est, Istan et Nople, est devenue une réalité (à supposer que vos héros aient triomphé des forces obscures). Certes, la croisade a permis d'importants progrès technologiques, notamment la maîtrise à grande échelle de l'énergie à vapeur. Mais le très lourd tribut humain qu'il a fallu supporter interdit de qualifier décemment cette expédition de "succès". Les Maisons de Phénice n'ont désormais plus les moyens de s'appuyer sur les Gardiens du Feu pour résoudre les différends, qu'ils soient de nature militaire ou même diplomatique. Or, un nouveau et grave problème se pose à elles : depuis quelque temps, les Maisons de Nâh ne donnent plus signe de vie, et aucun des émissaires phéniciens envoyés sur place n'en est revenu. Tout ceci inquiète énormément les Initiés et même les Révérés de Phénice : Nâh est pratiquement aussi proche du stallite immortel qu'Istan et Nople. Il convient donc d'agir, mais nécessairement plus discrètement que ce qui a été entrepris pour régler le problème des Syrthes. La meilleure solution consiste à faire appel à un petit groupe d'Initiés, des aventuriers chevronnés, des héros capables de s'infiltrer discrètement dans le mystérieux stallite solarien et d'enquêter en son sein.

Les PJ, bien entendu, répondent à ces critères. Car si la Croisade n'a pas été le triomphe escompté par les Prôneurs de Phénice, elle a en tout cas montré aux personnages joueurs qu'il était en leur pouvoir d'influer directement sur l'évolution d'un monde en pleine reconstruction. Ils sont devenus des Initiés de grande valeur, et les Maisons comptent désormais sur eux.

Ainsi, après avoir bravé l'Obscur, puis participé à une campagne militaire d'une ampleur sans précédent, les PJ s'apprêtent aujourd'hui à fouler le sable de Nâh, le troisième plus grand stallite de Sombre-Terre, un lieu tout aussi légendaire que celui de Phénice. Les différences avec le grand stallite rokien, on le verra, sont considérables et risquent certainement de dérouter les joueurs. C'est le but ! Et c'est aux PJ qu'incombe la tâche délicate de déjouer les pièges et les dangers qui se dresseront sur leur route afin de découvrir la vérité.

Bienvenue à Nâh, étranger. Puissent les scarabées sacrés de Kephet vous montrer la juste voie !



INTRODUCTION À NÂH

PRÉSENTATION ET MODE D'EMPLOI DU SUPPLÉMENT 1.1

Vous l'aurez compris, ce supplément est assez différent de ceux que nous vous avons proposés jusqu'à présent dans la gamme. Le Plateau de Silice, livret de l'écran, décrivait le Plateau de Silice, c'est à dire les abords de Phénice. L'objectif était de faire découvrir aux PJ les dangers et les communautés qui se terrent dans les proches environs du stallite immortel, tout en leur donnant un avant goût des mystères de l'Obscur.

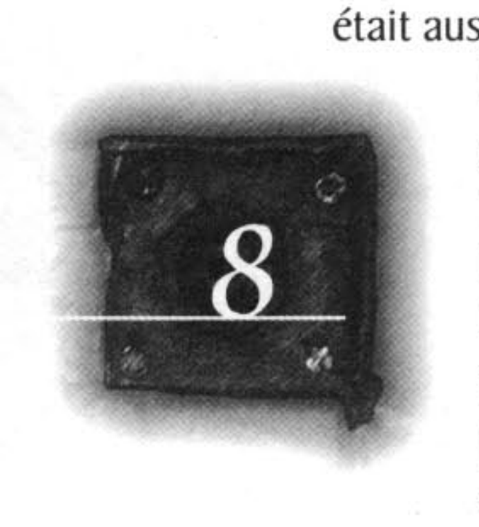
Avec les Marcheurs, nous avons voulu détailler cette caste qui devient de fait, tôt ou tard, celle de chaque personnage-joueur de Dark Earth. L'objectif était aussi de fournir au meneur de jeu les outils lui permettant de gérer de manière réaliste et intéressante les longs déplacements dans l'Obscur.

La Croisade de la Ville Mouvement était la première campagne de grande ampleur pour ce jeu. Tout en faisant participer les PJ à la plus démesurée des aventures, qui devait les amener à parcourir une toute nouvelle région de la Roke, son but était de leur ouvrir les yeux : Sur les agissements extrêmes, parfois fanatiques, de leurs chefs ; Sur la fragilité de l'équilibre cosmogonique de leur univers ; Sur l'importance de leurs propres choix sur l'évolution d'un monde... Durant la croisade, les PJ ont été confrontés à de nouvelles révélations - les Shankréatures, les Runkas, les Elus, les Tombeaux à Rêves - et sont en passe de devenir Initiés. Ils connaissent désormais la plupart des grands secrets, même si des révélations importantes restent à venir et si de nouvelles régions, cruciales pour l'avenir de Sombre-Terre, restent à explorer.

Bien des surprises les attendent au moment de découvrir les pyramides de Nâh. Istan et Nople étaient de petits stallites – à peine 3.000 habitants chacun -, à moitié détruits et aujourd'hui en reconstruction. Avec Nâh, c'est un stallite majeur, l'un des plus grands et des plus réputés de la planète, qu'il leur est proposé de découvrir. Nâh, malgré ses relations marchandes avec Phénice, est toujours demeuré mystérieux, voire redouté des Phéniciens et des Marcheurs vétérans. Les PJ vont devoir se montrer très prudents.

L'objectif de ce supplément est double. Il propose d'abord de faire découvrir aux joueurs un immense stallite, à la fois familier, par certains aspects, mais en même temps totalement différent de celui de Phénice. Ceci pour briser définitivement l'image, si elle demeurait encore, de stallites sensiblement identiques à la surface de Sombre-Terre. En les confrontant à un mode de vie, à des mœurs, parfois aux antipodes de ce qu'ils ont pu connaître, nous espérons surprendre une nouvelle fois les joueurs et leur faire prendre conscience de la richesse et la diversité du monde de Dark Earth.

Le second objectif vise à poursuivre l'exploration et l'évolution de l'univers. Les motivations profondes de



certains hauts dignitaires de Nâh reposent sur l'émergence d'une troisième force, déjà évoquée dans le livre de base. En découvrant l'existence potentielle de Gaïa, cette possible troisième force, les PJ réaliseront que Dark Earth n'est pas un univers manichéen. Et surtout, ils devront une nouvelle fois se positionner vis-à-vis de leurs propres convictions.

L'utilisation de ce supplément demande une certaine préparation de la part du meneur de jeu. Etant donné la taille et la diversité du stallite, il nous a paru préférable de laisser au MJ comme aux joueurs une grande liberté quant à son exploitation. C'est pourquoi nous avons choisi une forme ouverte, qui vous permettra de construire vos propres aventures, dans l'ordre qui vous semblera le plus judicieux, plutôt qu'une série de scénarios linéaires. Les pyramides de Nâh est plutôt prévu pour être joué sous la forme d'une campagne ouverte, suite de petits scénarios guidés essentiellement par les choix des PJ. Considérez ces derniers comme des sortes d'agents secrets, chargés de s'infiltrer dans un lieu hostile puis d'enquêter discrètement sur les disparitions de leurs pairs et sur l'étrange et soudain mutisme des Maisons.

Pour utiliser au mieux ce supplément, commencez par lire la présentation générale du stallite, A la découverte de Nâh (Chapitres 1.2 à 1.6). Vous aurez ainsi un historique et une vision globale de ce stallite. Ce chapitre peut être lu par les joueurs, si vous le souhaitez, surtout s'ils jouent des personnages nâhias (une option prévue dans le supplément, voir un peu plus loin).

Vous devez ensuite décider du type de campagne que vous voulez orchestrer. Si vos joueurs ont participé à la Croisade de la Ville Mouvement, vous pouvez enchaîner directement sur l'exploration de Nâh. Le chapitre introductions pour les PJ (2.1) prévoit ce cas de figure. Si vous n'avez pas joué cette campagne, d'autres introductions permettent de mettre en scène des PJ phéniciens ou des Marcheurs (Chapitre 2.1) envoyés sur Nâh. Dans les deux cas, un système détaillé vous aidera à simuler l'initiation mystique des personnages, désormais acquise à ce stade du développement de Dark Earth.

Possibilité vous est également offerte de créer au sein du groupe quelques PJ directement nâhias, mais pas des Citoyens à part entière (chapitre 4.2). Cette option de jeu réclame néanmoins un petit peu plus de préparation. Vous devrez, en effet, prévoir un scénario permettant aux PJ étrangers de rencontrer les PJ Nâhias et définissant les raisons qui les poussent à agir ensemble.

Le chapitre 2.3 détaillant le périple fluvial jusqu'à Nâh vous permettra, si vous le souhaitez, de décrire le voyage des PJ précédant l'arrivée aux portes du stallite aux vingt-quatre pyramides. Mais il est préférable de le faire jouer, en vous inspirant des nombreuses informations fournies, des dangers, des rumeurs et des PNJ proposés.

Une fois arrivés à Nâh, les PJ vont vivre durant un ou deux mois comme des Tolérés. Vous trouverez toutes les informations permettant de faire vivre des aventures au sein de ce royaume fouineur dans les chapitres 2.4, 2.5, et dans le début de la troisième partie (3.1).

Les autres chapitres de la troisième partie permettront de simuler progressivement les différentes étapes menant à la citoyenneté nâhienne, seul moyen pour les PJ d'accéder aux différentes pyramides et donc de mener leur enquête. Au fur et à mesure qu'ils compléteront leur Ankh de citoyen, les personnages pourront accéder à des lieux de plus en plus secrets, et découvriront des indices concernant la disparition des émissaires phéniciens et des Maisons. Des indications sont incluses afin de permettre la création de scénarios mettant en scène les différentes étapes de la citoyenneté. De nombreux indices sont également disséminés tout au long de cette troisième partie.

A l'issue de leur cheminement, quand ils seront devenus Citoyens à part entière, les PJ pourront accéder à la quasi totalité des lieux et pyramides de Nâh. Reportez-vous à la quatrième partie pour connaître les droits et devoirs des citoyens, et pour créer facilement des PJ apprenti-citoyens ou des PNJ citoyens. Il sera alors temps de passer à l'ultime révélation du supplément, décrite dans la cinquième partie.

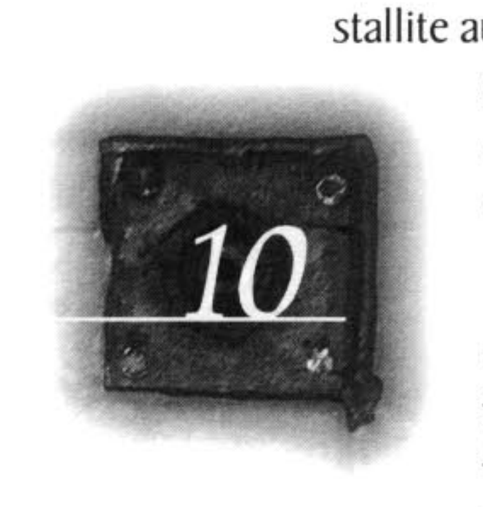
La cinquième et dernière partie du supplément vous décrit l'émergence d'une troisième force dans les entrailles de Nâh. C'est ce grand secret qui explique la disparition des Maisons nâhiennes. Le scénario qui conclut l'extension a pour objectif de faire découvrir cette nouvelle force aux PJ, qui devront décider de l'attitude à adopter. Leur loyauté envers les Maisons, une nouvelle fois, sera mise à l'épreuve. Vous ne pourrez faire jouer ce scénario que lorsque les PJ seront devenus citoyens de Nâh.

À LA DÉCOUVERTE DE NÂH 1.2

Histoire

Comme pour la plupart des stallites de Sombre-Terre, l'histoire de Nâh s'inscrit dans le sang, la sueur, mais aussi l'espoir et la persévérance de ceux qui ont courageusement, parfois même fanatiquement, bâti ce stallite au lendemain du Grand Cataclysme. En trois cents ans, Nâh est devenue l'une des plus fortes concentrations humaines de la planète, titre que seuls quelques stallites peuvent lui contester, dont Phénice et Broken Angels.

Avant de faire un tour d'horizon du stallite aux vingt-quatre pyramides et de ses structures sociales, penchons nous sur les événements qui ont émaillé son histoire.

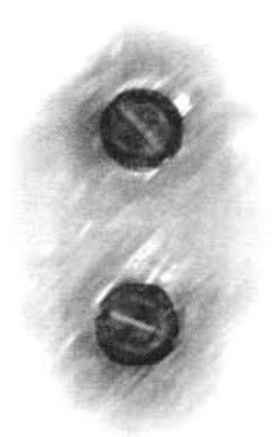


La premiere pyramide
An 0-50
Population : moins de 3 000 habitants

Au lendemain du Grand Cataclysme, des survivants réfugiés dans les boyaux des pyramides d'Egypte fondèrent une communauté humaine sous l'égide d'un seul homme, Saïd Menouk, archéologue égyptien. Cet homme posa les premières pierres du stallite de Nâh. Reprenant à son compte les cosmologies égyptiennes, traumatisé par le Grand Cataclysme, il mena un combat titanesque afin que les survivants de la vallée du Nil reconstruisent la première pyramide sur les ruines des anciennes. Le fait que le lieu où se dressaient jadis les pyramides d'Egypte était baigné de lumière, quand les Ténèbres envahissaient le reste du monde, était un signe évident, selon lui, de la manifestation des Dieux égyptiens, qui voulaient que l'on reconstruise ce qui avait été détruit. L'ensemble des survivants de la région succombèrent au charisme mystique de Menouk. A sa mort, il laissa un testament, un carnet expliquant le Grand Cataclysme à travers la cosmologie égyptienne. Sur ses traces, des prêtres (assimilés comme tels à l'époque) menèrent la construction de la première pyramide à son terme, un édifice fragile ceinturé par une muraille à la verticale de la trouée de lumière. L'époque était terrible : de l'enfant au vieillard, chacun œuvrait pour la construction de la pyramide. De nombreux morts ponctuèrent cette époque aux mains des pillards et des vents acides. Mais le message de Menouk avait forgé les esprits. Profondément religieux, les fondateurs du stallite vainquirent le premier demi-siècle qui suivit le Grand Cataclysme.

La Maitrise de l'eau
An 50-130
de 1 500 à 12 000 habitants

La zone vitrifiée qui entourait le lit du fleuve disparut peu à peu sous le sable qui reprenait ses droits. La communauté de Nâh se consolida sur la foi de Menouk. Des survivants de l'Afrique du Nord commencèrent à entendre parler de ce berceau d'humanité. Tandis que les Nâhias domestiquaient la région et mettaient à jour les vastes carrières de pierre qui serviraient à la construction des nouvelles pyramides, la communauté se structura, les corps de métier se firent jour, guidés par les progrès technologiques. La suprématie des Nourrisseurs, nommés Sements, appa-



rut progressivement. Le testament de Menouk, adoré comme une relique au sein de la pyramide originel, guidait toujours les grands prêtres. La notion d'ensemencement devint l'enjeu majeur du stallite.

Les premiers esclaves
An 200-250
de 35 000 à 60 000 habitants

L'expansion de Nâh se concrétisa. Menée activement par les grands prêtres, la politique de grands travaux cimenta l'union des Nâhias. Les pyramides se distinguèrent les unes des autres, avec notamment l'apparition de la Nécropole et de la Maison de la Vie. L'an 210 vit la naissance des premières route-miroirs, trajets dans l'Obscur balisés par des tourelles d'où émane une puissante lumière produite par des scarabées géants à la carapace phosphorescente.
En même temps que tous ces travaux monumentaux étaient lancés, le principe de l'esclavage s'imposa rapidement, induit par les contraintes et les risques de l'édification des pyramides. Les Marcheurs indésirables, les criminels, les meurtriers, devinrent des esclaves et furent enfermés dans des puits à l'extérieur du stallite. Parallèlement, les grands prêtres jetèrent les fondements de la citoyenneté nâhienne.
Le premier Phâr, réplique du pharaon, fut élu par des grands prêtres pour veiller sur les jumeaux, le couple royal.

La naissance des Tolérés
An 250-300
de 60 000 à 80 000 habitants

A cette époque, le stallite de Nâh rayonnait déjà sur le nord de Solaria, mais une sinistre réputation l'entachait également. Les Marcheurs évoquaient ses hautes et glorieuses pyramides avec crainte car l'esclavage était devenu une véritable institution. Après des recherches intensives, les Sements lancèrent les premières routes-miroirs : en l'an 255, les neuf routes symboliques grignotaient patiemment l'Obscur en rayonnant depuis le stallite fondateur.
La citoyenneté nâhienne devint légendaire. L'obtenir était plus qu'un privilège, c'était désormais une épreuve. Les Citoyens en devenir n'étaient pas autorisés à pénétrer dans le réseau de pyramides. C'est à cette époque qu'une nouvelle population vit le jour et fut contrainte de survivre d'une autre manière en attendant son droit de postuler à la citoyenneté. On les nomma les Tolérés. Pour résister aux caprices du vent et de la météo, ils creusèrent un labyrinthe de tranchées aux pieds des pyramides, dans la matière dure de la zone vitrifiée. Cette importante société parallèle se développa pour devenir en quelque sorte les Fouineurs de Nâh, parias bien plus nombreux que les Nâhias citoyens, et dont l'espoir se résume à la perspective de vivre un jour dans des conditions décentes à l'intérieur de ces extraordinaires pyramides que leurs parents ont pourtant aidé à bâtir à la sueur de leur front.
Le stallite développa aussi son commerce, notamment avec Phénice. Le fleuve qui traverse le stallite devint une voie marchande tandis que les Caravanes de lumière, inspirées par Nâh, se mirent à arpenter Solaria.
Devant les disparités sociales et le renforcement de l'esclavage à la suite de la fameuse Charte de Nâh, une révolte d'esclave aboutit en 272 à la création des Frères de Seth, les ennemis jurés des Nâhias.

An 302. Aujourd'hui :

Tandis que la réputation de la plupart des petits stallites du Nord de Solaria est restée plus que confidentielle, Nâh est devenu l'un des stallites les plus importants du monde connu. Il brille sur Solaria dont les route-miroirs sont devenues un symbole. On se bat pour obtenir la citoyenneté nahienne, on lorgne les émissaires du stallite qui observent et compilent les informations sur l'Obscur auprès des Marcheurs et dans les petits stallites.

Quant au Maisons nâhiennes, elles sont devenues mystérieusement silencieuses…

NÂHIA OU NÂHIEN ?

Au fur et à mesure de la lecture, vous découvrirez de nouvelles expressions, un nouveau vocabulaire et des différences sensibles dans la manière de vivre et de s'exprimer des Nâhias. Nous ne les avons pas souhaitées trop importantes : les PJ ont déjà eu à assimiler un vocabulaire spécifique à Dark Earth, notamment pour ce qui concerne le matériel ou les armes (ce vocabulaire reste commun à Phénice et à Nâh).

Ceci dit, afin d'apporter un peu d'exotisme, vous avez tout intérêt, en temps que MJ, à vous imprégner du vocabulaire, de la syntaxe et des expressions typiques de la région. Mieux, à les inventer !

La première difficulté à maîtriser, par exemple, est l'utilisation correcte de l'adjectif relatif à Nâh. Selon qu'il se rapporte à un être humain ou à une chose, l'adjectif utilisé diffère : nâhia (masculin et féminin) ou nâhien (ne). Ainsi, on parle de Gardien du Feu nâhia, ou de Fouineuses nâhias, mais d'institutions nâhiennes.
Pour ce qui concerne le nom propre qui désigne les habitants du stallite de Nâh, la même règle s'applique. On parlera donc d'un ou d'une Nâhia, mais jamais d'un Nâhien !

Ce ne sont que des exemples, mais vous pouvez vous en inspirer pour donner vie à vos PNJ.

LES STRUCTURES NÂHIENNES 1.3

Le stallite de Nâh fonctionne selon un modèle hiérarchique et social qui ressemble à bien des égards à celui de Phénice, Sparta, ou de la plupart des autres stallites de Sombre-Terre. Mais il possède également de très fortes particularités, parfois aux antipodes de ce qu'on peut rencontrer ailleurs. Beaucoup de Marcheurs redoutent ces particularismes, qui a ont coûté la liberté ou même la vie à certains visiteurs imprudents et entretenu la réputation de mystère qui émane de ce stallite.

Passons en revue les structures démographiques, politiques et sociales de Nâh, avant un petit tour d'horizon des différentes pyramides qui constituent le stallite. Tous ces points sont amplement développés par la suite.

La démographie

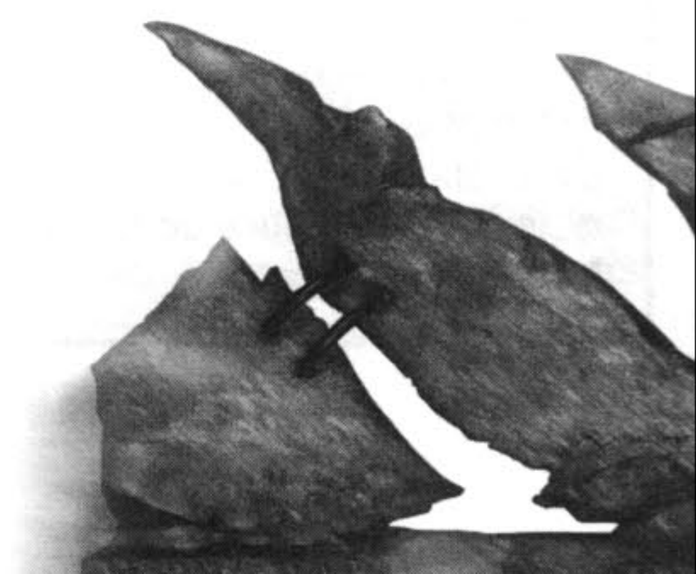
Avec ses 80 000 habitants, Nâh est l'un des plus grands stallites de Sombre-Terre. Vaste par sa taille, traversé par un Fleuve, bénéficiant de températures clémentes – même si sa météo est plus que capricieuse -, il a attiré la plupart des survivants du Cataclysme originaires d'Afrique du Nord - l'actuel continent Solaria - qui ont tous participé, d'une manière ou d'une autre, à la construction des vingt-quatre pyramides.

Aujourd'hui, la capacité d'accueil de Nâh est arrivée à saturation. Le système de Citoyenneté instauré depuis moins de 100 ans a permis de gérer les flux migratoires. Les visiteurs fortunés sont invités à dépenser leur Lux dans les Pyramides des mille plaisirs, mais pour ce qui est de devenir citoyen, c'est une toute autre affaire.

Ceux qui veulent rester dans la région, qui n'ont commis aucun crime et qui n'ont pas sollicité d'aide financière ou autre auprès des Citoyens de Nâh deviennent des Tolérés. Ils ne sont pas admis dans les Pyramides, et vivent dans des tranchées creusées aux pieds des immenses bâtisses nâhiennes. Les Tolérés constituent la tranche de population la plus importante de Nâh. On en compte 30.000.

Les prisonniers de guerre, les voleurs, les criminels deviennent des esclaves, aux conditions de vie effroyables. On dénombre quelques 10.000 esclaves dans les sinistres Puits de Nâh. Il existe un autre type d'esclaves, constitué d'individus qui ont été réduits à demander de l'aide aux citoyens, financière ou de tout autre ordre, et qui ont obtenu gain de cause en passant un contrat. Ceux-là sont devenus des Esclaves sous contrat. Leur conditions de vie sont nettement supérieures à celles des autres Esclaves, parfois même à celles des Tolérés. Mais ils n'ont plus leur liberté. Le nombre de ces Esclaves sous contrat s'élève à 20.000.

Enfin, la classe privilégiée, celle des citoyens, est également la tranche minoritaire de la population. On ne compte que 20.000 citoyens nâhias, dont 8.000 apprentis.



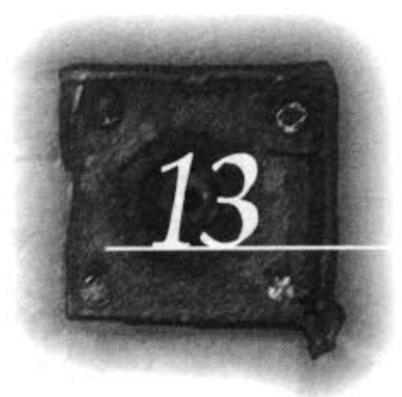
LES MÉTIERS ET AUTRES FONCTIONS NÂHIENNES :

- **Aimable :** guide au sein des pyramides des Mille Plaisirs.
- **Archiviste :** bibliothécaires de la pyramide de Thot.
- **Arach :** commandeur d'une arantèle au sein du Royaume des Tolérés.
- **Berger :** terme qui désigne les Nourrisseurs nâhias chargés de l'élevage.
- **Cadastrier :** bâtisseur nâhia chargé de veiller sur les pyramides
- **Carabin :** le guérisseur nâhia qui officie généralement dans la Maison de la Vie.
- **Chancelier d'Horus :** au nombre de neuf, ce sont des vieillards qui rendent la justice nâhienne.
- **Concepteur :** bâtisseur nâhia chargé de concevoir de nouvelles architectures pour les pyramides de l'Après.
- **Copiste de Thot :** ordre de scribes nâhias chargé de conserver et de copier les documents de l'Avant.
- **Embaumeur :** ils s'occupent de l'embaumement, des nouvelles techniques mises en œuvre et des sarcophages.
- **Garde-chiourme :** ils sont chargés de veiller sur les esclaves prisonniers à l'extérieur du stallite.
- **Goûteurs :** citoyens nâhias chargés de goûter les aliments de la Maison de la Chère.
- **Gouvernante :** femme nâhias chargés de veiller sur les adolescents. Elles succèdent aux Nourrices.
- **Grand Prêtre :** prôneur nâhia qui dépend de la pyramide de Rê.
- **Marcheur d'Anubis :** ceux qui s'engagent dans l'Obscur pour y chercher le corps d'un défunt à la demande d'un proche.
- **Nourrice :** femmes nâhias chargés d'éduquer les enfants en bas âge.
- **Patriarche :** commandeur des Séides. Chaque Brise-Vent est dirigé par un Patriarche.
- **Précepteur :** les professeurs nâhias chargés d'éduquer les enfants nâhias au côté des Nourrices et des Gouvernantes.
- **Psyhia :** psychiatres et inquisiteurs nâhias, ils siègent dans la pyramide des Exclus.
- **Séide :** le Gardien du Feu nâhia.
- **Sement :** terme qui désigne le Nourrisseur nâhia, et plus particulièrement ceux qui s'occupent de l'agriculture.
- **Soumis :** prostituée nâhia.
- **Toléré :** équivalent du Fouineur phénicien, il vit dans des tranchées regroupées en "arantèles".
- **Urbatek :** terme qui désigne l'ensemble des Bâtisseurs nâhias.

TYPE DE POPULATION

Les populations de pratiquement tous les stallites de Sombre-Terre sont nécessairement bigarrées. Elles résultent des importants brassages humains de tous types et de toutes races ayant eu lieu parmi les survivants de la catastrophe. Venus d'horizons divers, ces peuplades diverses ont émigré vers les rares zones lumineuses épargnées par le Noir-Nuage. Avec le temps, les mouvements de population sont devenus beaucoup moins fréquents, et le métissage des individus qui se sont stabilisés en un lieu ont créé de nouveaux types morphologiques, sensiblement différents selon les stallites. Ainsi, les Marcheurs expérimentés distinguent aisément le type Phénicien de celui de Broken Angels, ou de la Nouvelle Calcutta.

Les habitants de Nâh, quant à eux, sont le produit de vagues migratoires issues principalement du Nord de Solaria, mais également du sud-est de la Roke et même d'Asia. Si l'on rencontre presque toutes les types morphologies dans le stallite, on peut tout de même parler d'un "type" nâhia : un individu de taille moyenne, Im75 pour 75 kg pour les hommes, Im65 pour 55 kg pour les femmes. Sa corpulence est assez athlétique et sa pilosité corporelle, faible. Sa peau est très mate, presque noire, ses cheveux noir de jais sont lisses et luisants, et souvent coupés au carré, au niveau des épaules. Ses yeux foncés et légèrement en amande semblent presque maquillés naturellement.



La politique

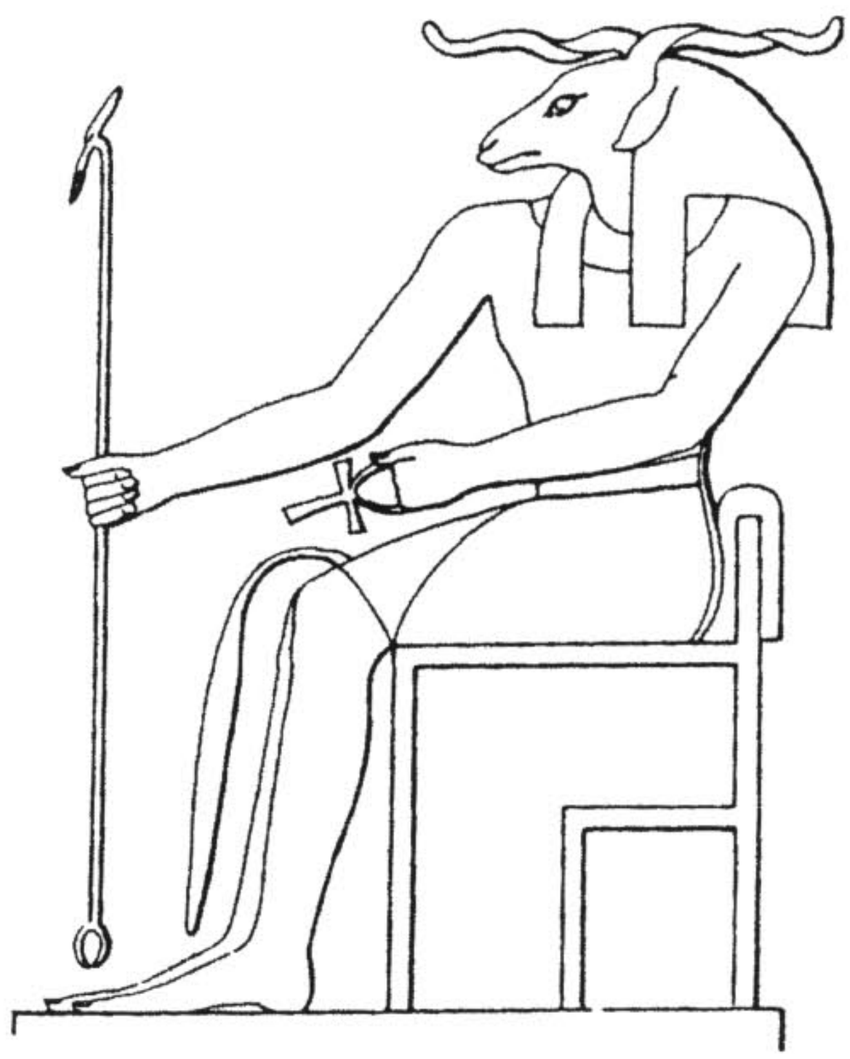
En théorie, Nâh obéit à la voie d'un couple d'enfants jumeaux confiés à la garde du Phâr, un citoyen dans la force de l'âge. Dans la réalité, le Phâr commande. Les enfants ont un rôle de représentation, et canalise la ferveur religieuse des Nâhias.
Le Phâr prend la plupart des grandes décisions qui concernent l'avenir du stallite. Il siège dans la pyramide de Rê, temple des Grandes Prêtres nâhias.
En revanche, pour les affaires courantes, Nâh s'en remet au Tjety, un conseil comptant 14 citoyens nâhias élus par l'ensemble des citoyens. Le Tjety symbolise la répartition effective du pouvoir et des responsabilités au sein du stallite. On dénombre quatre Grands Prêtres (les Prôneurs), quatre Sements (les Nourrisseurs), trois Urbateks (les Bâtisseurs), deux Séides (les Gardiens) et un Toléré (les Fouineurs). Il siège en permanence dans la pyramide de l'Assemblée.

La monnaie nâhienne

Les Nâhias usent de l'Octa, une bille de verre à huit faces contenant le sang phosphorescent des Scarabées Célestes. La technique utilisée est conservée jalousement par les Urbateks dont les verriers produisent l'Octa.
La parité avec le lux phénicien est la suivante : un Octa vaut deux lux. Ce qui explique sans doute que les Marcheurs préfèrent recourir au troc lorsqu'ils se présentent à la Halte Rouge.
Pour transporter leurs Octas, les Nâhias ont l'habitude d'utiliser une longue boîte rectangulaire en verre, entourée d'une fine résille de métal. Cette boite, qui fait office de bourse, se porte le long de la jambe.

La hiérarchie sociale

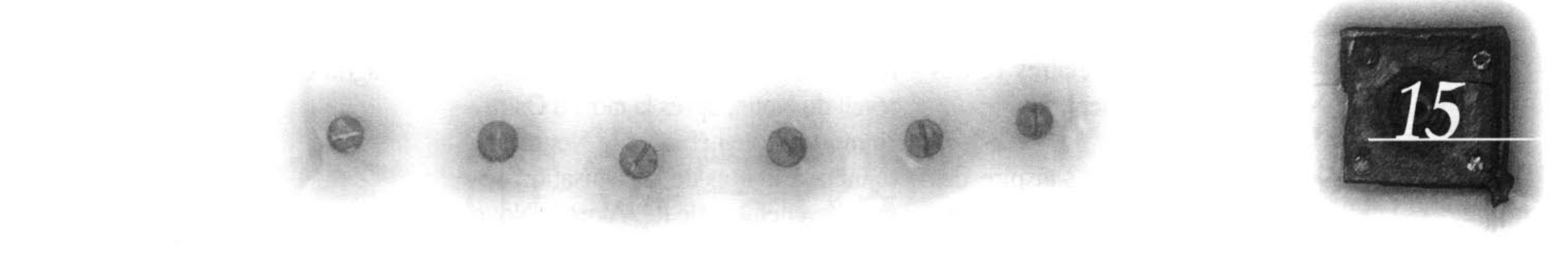
Plus encore que Phénice, Nâh est une société très hiérarchisée. Mais l'ordre hiérarchique diffère sensiblement de celui du grand stallite de la Roke.
Ainsi, au niveau des castes, par ordre d'importance, Grands Prêtres et Sements sont sur le même rang. Les Urbateks viennent après, les Séides, ensuite, et enfin les Tolérés.
On l'a vu, en plus de la Caste, une autre notion revêt une importance considérable chez les Nâhias : celle de la citoyenneté. Certains habitants, les Citoyens, sont reconnus comme des Célestes à part entière, tandis que d'autres ne sont que des citoyens de seconde zone, sans oublier les esclaves. On ne peut circuler librement dans l'ensemble du réseau pyramidal du stallite que lorsqu'on est devenu Citoyen. Les Apprentis Citoyens, eux, n'ont accès qu'à des zones restreintes du stallite. Quant aux autres, les Tolérés ou les esclaves, ils ne sont même pas admis sur la Grande Traverse de Nâh. Ceux-là se terrent sur les flancs des pyramides, en attendant une chance de pouvoir postuler à la citoyenneté.



LE FLEUVE DES AMES PERDUES

1.4

Source de vie vénérée par les Nâhias pour ses vertus innombrables, le Fleuve des Ames Perdues constitue également la voie la plus rapide et la plus sûre pour arriver au stallite quand on est étranger. Mais les croyances qui veulent qu'on puisse, en se laissant dériver par le Fleuve qui coule à proximité d'Istan et Nople, arriver facilement au stallite de Nâh, sont largement erronées. Ce voyage est loin d'être une formalité, ne serait-ce que pour une raison principale : a peu près à mi parcours, le sens du Fleuve est inversé. Il faut alors le remonter à contre-courant pour atteindre les plaines sablonneuses de Nâh. Comment expliquer une telle aberration ? Eh bien tout simplement parce que ce qu'on appelle le Fleuve des Ames Perdues n'est pas constitué d'un unique cours d'eau, mais de deux, qui coulent en sens inverse et se rejoignent au cœur du Chaudron des Enfers. Du côté de la Roke, le Fleuve des Ames Perdues prend sa source sur les hauteurs des Monts Cendrés, une chaîne de montagnes située entre les deux Mers Grises. Sur le continent de Solaria, en revanche, la source est située très loin au sud, au sommet d'une gigantesque montagne, dans l'ancien lac Tanganyika.



1.5 LA RELIGION

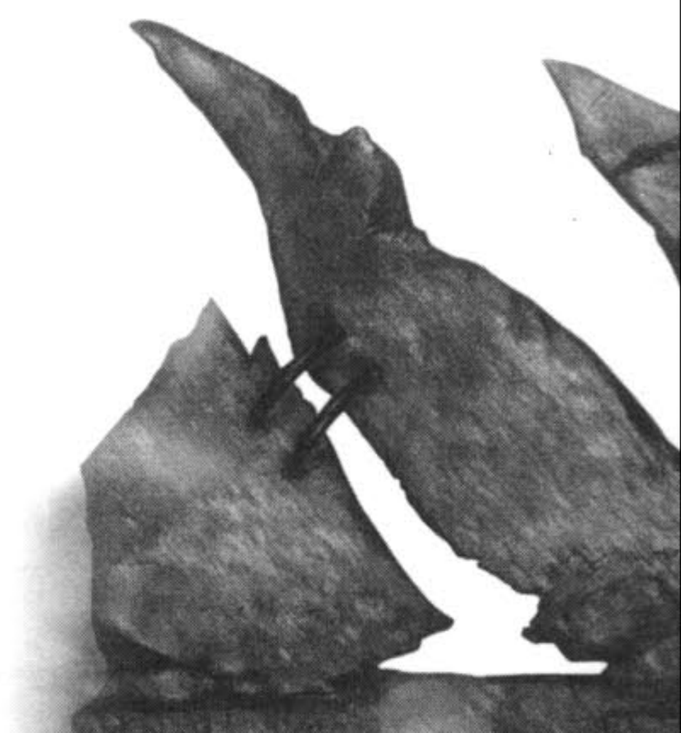
A la différence de bon nombre des habitants de Sombre-Terre, les Nâhias sont polythéistes. Certes, la plupart des divinités sont affiliées au soleil et à la lumière, comme l'est le Soleil-Dieu ou Solaar, vénéré dans la plupart des autres stallites. Mais les divinités nâhias sont nombreuses, et liées, en plus de la lumière, à d'autres éléments naturels, tels que l'eau, le vent, ou la mort. D'inspiration égyptiennes, réinterprétées par Menouk – devenu, aux yeux des Nâhias, une sorte de Prophète -, les déités de Nâh ont pour la plupart un corps humain et une tête d'animal, et sont toutes liées à une fonction sociale particulière de la vie du stallite. Elles sont perçues à la fois comme des saints patrons, des entités tutélaires et des dieux proprement dits.

Le culte nâhien s'inspire des trois cosmogonies égyptiennes, librement interprétées par Menouk. Le Prophète a ainsi défini le monde de Sombre-Terre à l'image des cultes égyptiens et a fourni sa propre explication du Grand Cataclysme et du Noir-Nuage.

Les fondements du monde selon Menouk

A l'origine était le Noun, l'élément liquide incontrôlé et informé. Ce chaos pouvait donner naissance à la vie. Rê va naître de lui-même, au sein du Noun. Rê est à l'image de Solaar, le dieu de la lumière. Durant des millénaires, il baignera le monde de sa lumière et fera naître de ses rayons célestes quatre enfants : Osiris, Isis, Seth et Thot. L'esprit rétrograde de Menouk fera le reste. Pour lui, l'Avant accoucha du mal. La technologie fût la perte des hommes et Seth, inspiré par le fiel qui coulait à flot dans le cœur des "scientifiques", assassinera Osiris, l'époux d'Isis. Apparemment, Menouk assimile l'Obscur au réveil du Noun, après la mort d'Osiris. La mort du dieu ébranle le Noun cantonné aux limites de la civilisation depuis l'avènement de Rê. Alors le Noun recouvrit tout et étendit son voile sombre sur la Terre. Menouk ne s'arrête pas là. Selon lui, l'intense bouleversement du Noun accoucha des dieux tels que les Nâhias les connaissent aujourd'hui. Si Isis, Thot et Seth étaient toujours là, de nouveaux dieux firent leur apparition dans le magma bouillonnant du Chaos, à l'image de Rê qui était né de Noun. Seul l'immensité de la catastrophe justifie, aux yeux de Menouk, l'apparition des nouveaux dieux qui siégeront au côté des trois enfants de Rê. Ainsi vont naître Aker, Horus, Mafdet, Anubis, Kephet et Ptah.

S'il faut en croire les testaments de Menouk, l'ensemencement serait l'unique et le seul moyen de faire renaître la vie au sein du Noun. Il faut se servir du Chaos, de l'Obscur pour que la vie rejaillisse et qu'Isis cesse de pleurer son époux. A ce propos, Mekoun explique que les larmes d'Isis ont créé les trouées de lumière, que les rayons de Rê éclairent encore les hommes grâce au chagrin de sa fille...



LE PANTHÉON ÉGYPTIEN

Aujourd'hui, le panthéon égyptien, tel que Menouk l'imagina, est composé des dieux suivants :

- **Rê :** le dieu solaire, l'artisan de la lumière. Il symbolise la victoire des forces célestes qui patientent au-dessus du Noir-Nuage en attendant que les Grands Prêtres repoussent le Noun aux limites du monde et exterminent les adeptes de Seth.

- **Isis :** la Mère qui pleure son époux, dont les larmes ont permis aux hommes de survivre. Au sein du stallite, elle "veille" sur les enfants nâhias ; elle est adorée par les Nourrices de la pyramide des Enfants Célestes.

- **Kephet :** le dieu-scarabée. Il est ce qui permet à l'homme de ne pas sombrer dans la fixité et l'immobilité. Il serait né au Sud de Solaria. Le désert est son royaume et c'est lui, qui, selon les Grands Prêtres, aurait permis aux Scarabées Célestes d'apparaître. Aujourd'hui, Kephet guide les Volontaires qui bâtissent les route-miroirs.

- **Mafdet :** le dieu de la Vie. Symbolisé sous la forme d'un lynx, Mafdet serait l'animal bienfaiteur, celui qui naquit pour sauver les Marcheurs égarés dans le désert solarien. Il est le dieu qui veille et inspire les guérisseurs de la Maison de Vie.

- **Horus :** dieu aux yeux cosmiques, qui peut voir la vérité dans le cœur des hommes. Divinité solaire symbolisé par un faucon, Horus inspire les Neufs chanceliers du Maât, la justice nâhienne.

- **Ptah :** dit "le Façonneur". Il est représenté en homme ou en femme au crâne rasé, un équerre dans une main et un maillet dans l'autre. Il est le chef des artisans auquel il offre le sens de l'œuvre juste.

- **Thot :** l'homme à tête d'Ibis. Il est chargé de veiller sur les lois, les textes sacrés, la langue divine. C'est le dieu du Savoir, adoré par les scribes.

- **Seth :** le dieu maléfique. Dieu de l'orage, de la tempête et de l'Obscur. C'est à cause de lui que le Noun a été bouleversé, c'est à cause de lui que le Noir-Nuage est apparu. C'est également le dieu de la tromperie, qui a rallié d'anciens esclaves à sa cause, les frères de Seth, en réaction contre leurs anciens maîtres.

- **Aker :** dieu de la terre symbolisé par un lion bicéphale. Aker fait allusion aux courants telluriques, aux forces qui entretiennent et palpitent sous le sol. Les Tolérés nâhias se sont rapidement emparés d'Aker et en ont fait une entité tutélaire qui veille sur les tranchées.

- **Anubis :** traditionnellement, son rôle consiste à transfigurer le défunt ou le futur initié, en le dépouillant de ce qui est mortel en lui. C'est le dieu des morts, avec un corps d'homme et une tête de chacral. Il est adoré par les Embaumeurs et l'ensemble des Nâhias de la Nécropole.

LES PYRAMIDES

1.6

Pour respecter les préceptes sacrés établis dans la Bible de Menouk, les Nâhias ont bâti de nouvelles pyramides sur les ruines des anciennes grandes pyramides d'Egypte, dévastées lors du Grand Cataclysme. A ces pyramides s'ajoutent la pyramide affaissée ainsi que la Halte Rouge et la Halte de l'Onde.

Passons rapidement en revue ces majestueuses bâtisses :

La Nécropole

Il s'agit d'un assez vaste complexe, situé à l'ouest du stallite, et constitué de trois pyramides reliées entre elles par des passerelles. La pyramide d'Anubis renferme les techniques et les secrets de l'art de l'embaumement. Les morts sont ensuite entreposés et veillés dans la Pyramide Funeste. La Pyramide de l'Ordre d'Anubis, quant à elle, forme des Marcheurs chargés de récupérer les dépouilles des morts tombés dans l'Obscur, ou d'assurer des convoyages.

La Maison de Vie

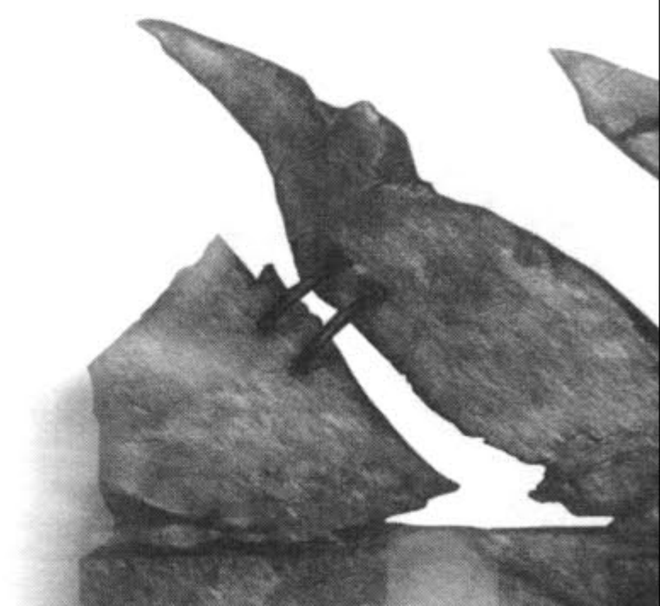
La Maison de Vie est également un complexe regroupant plusieurs pyramides, consacrées aux soins et à la santé des Nâhias. Le Lazaret de Mafdet, qui fait office d'hôpital, est ouvert à toutes les tranches de la population, à la différence du Sanatorium de Mafdet, réservé aux couches les plus aisées, ou aux riches visiteurs venus de l'extérieur. Les Guérisseurs nâhias ont développé d'efficaces techniques de prothèses, ce qui constitue une originalité nâhienne dans les techniques médicales de Sombre-Terre. La bonne réputation de la Maison de Vie est néanmoins entachée par les étranges rumeurs colportées et entretenues par les Tolérés. Ces derniers racontent que les lieux abritent un savant fou, menant depuis des années d'immondes expériences sur des êtres humains.

La pyramide des Exclus

Attenante à la Maison de Vie, la pyramide des Exclus renferme les fous de toutes sortes, soignés avec un respect particulier qui s'explique par la nature des croyances religieuses des Nâhias. L'ensemble de la pyramide est contrôlé par les Psyhias, des inquisiteurs doublés de "psychiatres" dont le pouvoir et le charisme effraient.

La pyramide de Thot

Lieu privilégié des Scribes, on y entrepose l'ensemble des reliques de l'Avant, et notamment les fresques égyptiennes sauvées du Grand Cataclysme. Le fameux Ordre des Scribes suit une formation en son sein, visant au perfectionnement continu des techniques d'écriture et à la conservation des manuscrits. Cette obsession de l'écrit va de pair avec celle de l'ensemencement. D'énormes moyens sont accordés à un ordre particulier, chargé d'acheter et de



stocker toutes les informations concernant l'ensemencement auprès des autres stallites. Dans les ateliers d'écriture de la pyramide, de nouveaux procédés sont testés chaque jour. Une immense bibliothèque a été construite et continue de s'agrandir, pratiquement depuis le Grand Cataclysme. La pyramide se consacre également à l'enseignement.

La pyramide de l'Ordre-miroir

Cette pyramide abrite les Volontaires de Kepeth, garants de l'anentropie nâhienne. C'est ici que l'on forme les Volontaires qui veilleront sur les mystérieux Scarabées Célestes. Les fidèles suivent des formations diverses, allant du polisseur au guerrier. Ils reçoivent en outre un enseignement religieux particulièrement affiné.

La pyramide de l'Assemblée

Elle constitue l'organe central de l'autorité politique nâhienne. C'est en son sein que siège le Tjety, le conseil de Nâh et que les citoyens votent et élisent leurs représentants. C'est également là que justice est rendue, dans la pyramide du Maât. La pyramide de l'Assemblée abrite également l'administration nâhienne et archive la plupart des document administratifs du stallite.

La pyramide des Enfants Célestes

Cet édifice renferme la quasi totalité des petits Nâhias, empire d'une jeunesse destinée à assurer l'avenir du stallite. L'enfant, dès son plus jeune âge, est confié aux Nourrices puis aux Gouvernantes, qui les éduquent à l'écart de leurs parents, leur inculquant les notions religieuses et culturelles qui ont fondé la société nâhienne. Beaucoup de jeunes en perdent leur innocence, évoluant dans un univers étrange, avec ses rites, ses clans, ses rivalités, ses luttes d'influence…

Les Mille Plaisirs

Ce complexe de trois pyramides est considéré comme le paradis ultime des Marcheurs qui peuvent s'y payer un séjour. Fruits, bains, femmes, tout est bon pour le client roi. Le paiement peut se faire en lux ou en troc (brevets, objet de l'Avant, inventions, etc.) pour les étrangers. Les pyramides des Mille Plaisirs font partie des très rares bâtiments accessibles aux étrangers. Elles constituent en quelque sorte la vitrine de Nâh, et contribuent à une partie non négligeable de ses ressources.

La pyramide de la Fertilité

Cette pyramide est sans doute la mieux protégée du stallite. Véritable empire des biologistes, c'est là que l'on mène les recherches destinées à faire progresser l'ensemencement.

La pyramide des Jeux

Ce bâtiment a été conçu comme une arène, où se livrent quotidiennement des courses de char, des combats contre des animaux sauvages, des combats de gladiateurs avec esclaves, et autres. Ce lieu de loisir est particulièrement prisé des Citoyens, qui y passent beaucoup de temps.

Les pyramides de la Subsistance

Les Nourrisseurs nâhias se partagent cinq pyramides, deux consacrées à l'élevage de bétail et trois, aux cultures agricoles, en particulier fruits, légumes et champignons.

La pyramide Urbatek

Elle abrite les artisans qui fabriquent les objets courants pour les citoyens nâhias mais également les architectes nâhias qui oeuvrent pour la préservation des pyramides ou qui concoivent de nouveux projets architecturaux, en particulier pour l'Ordre-Miroir.

La pyramide affaissée

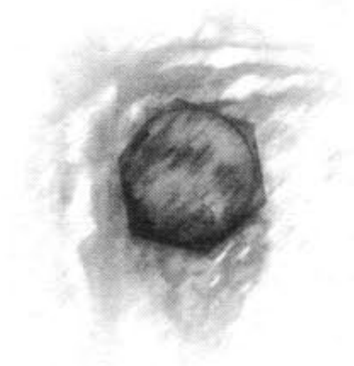
Cette pyramide était jadis l'une des plus imposantes du stallite. Mais les Tolérés ayant creusé leurs tranchées de manière sauvage et désordonnées, les bases n'ont pas tenu et elle s'est presque entièrement affaissée. Aujourd'hui, ses ruines sont devenues un repère de Fouineurs rebelles et autres repris de justice. C'est le lieu de toutes les légendes, de tous les symboles pour les adorateurs de Seth, pour les esclaves rebelles et pour tous les parias de Nâh.

La Halte de l'Onde

Elevée au-dessus du fleuve, cette Halte exhibe à la vue des visiteurs une immense voûte finement ouvragée et des quais où les navires débarquent leurs marchandises. En raison de l'accès qu'elle offre au réseau interne de pyramides, la surveillance y est toujours rapprochée. La Halte peut ainsi très rapidement être condamnée et isolée du reste du stallite au moindre signal d'un danger en provenance du fleuve. Les colosses d'Anubis installés en avant du stallite dépendent aussi de cette pyramide.

La Halte Rouge

Enorme caravansérail, la Halte Rouge est le passage oublié de tous ceux qui veulent pénétrer dans le stallite de Nâh. La pyramide est creuse, construite autour d'une immense cour carrée où le commerce est roi. C'est également ici que l'on fait une demande officielle pour devenir citoyen nâhia.



PRÉAMBULE ET ARRIVÉE

2.1 L'INITIATION

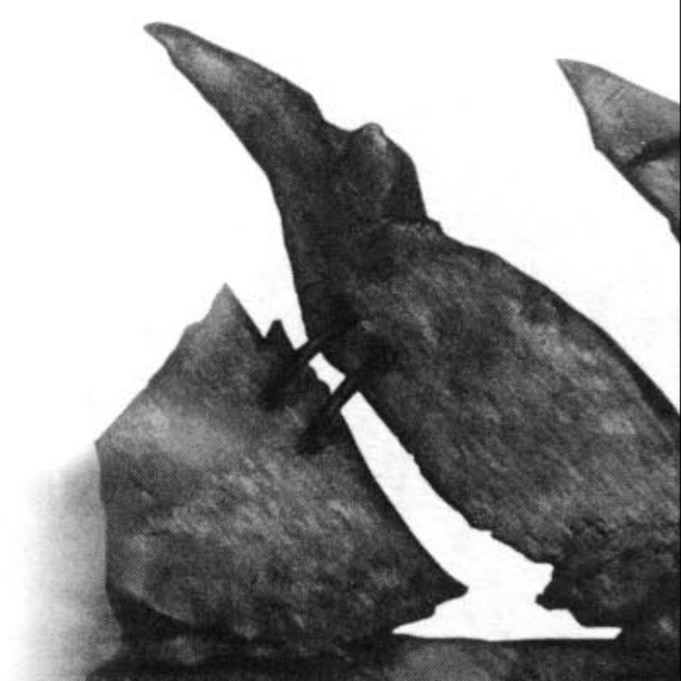
Pour des raisons que nous avons déjà évoquées, le présent supplément s'adresse, en principe, à des personnages-joueurs relativement expérimentés et en tout cas initiés aux secrets des Maisons. Ce doit être le cas de la plupart d'entre eux, à ce stade du développement de Dark Earth.

Il demeure possible, néanmoins, d'utiliser ce supplément pour faire découvrir Dark Earth à de tout nouveaux joueurs, qui débuteraient alors leur exploration de l'univers non pas par des aventures au sein de Phénice, mais directement dans Nâh. De même, le MJ peut faire créer à des joueurs expérimentés de Dark Earth de nouveaux PJ et leur faire entamer une campagne nâhienne – si, par exemple, leurs personnages ont péri lors de la Croisade de la Ville Mouvement.

A cet égard, nous avons prévu un petit système permettant de créer rapidement des personnages plus expérimentés que ceux de la boîte de base, initiés, qui plus est.
Il est également possible de jouer des personnages Nâhias. Le choix de cette dernière option demandera, toutefois, un peu de préparation de la part du MJ, puisque ce dernier devra révéler à ses joueurs certains des mystères de la cosmogonie de Dark Earth avant même le début de la campagne.
Tout cela est détaillé un peu plus loin (chapitre 2.2 pour l'Initiation, et 4.2 pour la création d'un personnage nâhia).

Le principe s'applique aussi à l'Initiation. Les personnages qui s'apprêtent à partir mener l'enquête à Nâh sont nécessairement des Initiés, puisque ce sont les Maisons, cette fois, qui les envoient sur place. Progressivement, au cours de leurs aventures, les PJ ont découvert certains secrets de Dark Earth. Devenir Initié était la suite logique de leur Approche, puis de leur Révélation (acquise, en principe, depuis le supplément Les Marcheurs). La fin de la Croisade de la Ville Mouvement incite le MJ à conclure l'aventure par une initiation orchestrée par l'Hermine en personne. Vous avez pu décider de simplement révéler les derniers mystères aux personnages, ou peut-être avez-vous préféré faire jouer ces séances, par du roleplaying.

Les indications qui suivent ont pour objet de guider les Meneurs désireux d'impliquer personnellement les joueurs dans cette étape fondamentale dans la vie de leurs personnages qu'est l'Initiation (juste après la Croisade de la Ville Mouvement, par exemple). Mais elles seront aussi très utiles si vous devez créer des personnages directement initiés, au cas où vous auriez choisi de constituer un nouveau groupe de personnages-joueurs pour partir explorer les terres de Nâh. Leur première séance de jeu sera, dans ce cas, une partie constituée de roleplaying et de tests, au cours de laquelle ils apprendront les secrets mystiques de Dark Earth, pour devenir des PJ initiés.



CRÉER UN PERSONNAGE EXPÉRIMENTÉ

Si certains joueurs doivent créer de nouveaux personnages-joueurs pour exploiter Les Pyramides de Nâh – que ce soit parce que certains PJ sont morts lors de leur précédente aventure ou parce que vous avez de nouveaux joueurs à votre table -, ils auront le plaisir d'apprendre qu'il leur est désormais permis de créer des personnages expérimentés. Il est également possible de créer certains personnages nâhias au sein du groupe, mais cette option un peu particulière fait l'objet d'un autre chapitre (4.2).

Pour créer un personnage expérimenté, prêt à accomplir la périlleuse mission qui va lui être confiée, voici comment procéder :

Reprenez la procédure standard de création de personnage (pp.7 et 8 du livret I de Dark Earth) : Choisissez une caste, un rôle, retranscrivez le profil de base, choisissez les relations de base et notez les possessions. C'est la méthode des opportunités qui est automatiquement employée, avec une petite différence : pour déterminer le nombre de points de vécu disponibles dans chaque catégorie, reprenez ceux des tableaux et ajoutez-y 3 dés.

Exemple : Les dés opportunité du profil du Gardien du Feu Défenseur (Livret 1, p.26) passent à : Capacités & Talents : 9, Aptitudes & Compétences : 8, Relations : 6, Possessions : 6, Castes : 6.

Autre différence notable et très importante : contrairement à ce qui est dit dans l'Errata, et ceci uniquement pour la création de PJ expérimentés, les X qui figurent dans le tableau de Vécu de chaque Caste ne représentent pas le score de la Capacité ou de l'Aptitude avant augmentation, mais le nombre de points augmentés par le joueur dans ladite Capacité ou Aptitude.

Exemple : Pour créer son Gardien du Feu Défenseur expérimenté, Christophe a lancé 9 dés pour déterminer ses points de Vécu dans la catégorie Capacités & Talents. Ayant obtenu 8 succès, il décide d'augmenter son profil de base en se référant au tableau de Vécu des Gardiens, p.28. Christophe souhaite d'abord augmenter sa Prestance. Le tableau indique : X +2. S'il veut augmenter sa prestance de 2 points, le joueur devra dépenser 2 + 2 = 4 points de vécu sur les 8 dont il dispose.

Remarque : Il est toujours possible de sacrifier un point d'Energie définitif pour gagner 3 points de vécu supplémentaires dans une catégorie.

Les PJ expérimentés ainsi créés sont un peu plus âgés que les personnages débutants types de Dark Earth. Ils n'ont pas 18 ans, ni même 21 ans, mais plutôt dans les 24 ou 25 ans.

Nous considérons que les PJ sont à Istan et Nople au début de leurs aventures. Vous pouvez fort bien ignorer ce détail, en particulier si vous n'avez pas fait jouer la Croisade de la Ville Mouvement. Dans ce cas, il suffit de remplacer L'Hermine par un Elu ou un Initié de votre choix (et pourquoi pas M. L'Ambre ?), et de gommer toutes les références aux stallites jumeaux. L'initiation, dans ce cas, se déroule à Phénice. Une autre possibilité, encore plus pratique, est de supposer que la Croisade de la Ville Mouvement a bien eu lieu, mais que les PJ n'y ont pas participé. Dans ce cas, Monsieur L'Ambre envoie les personnages des joueurs vers les stallites d'Istan et Nople, en pleine reconstruction, pour qu'ils y rencontrent un certain L'Hermine. Recommandés par leur mentor de toujours, les personnages sont alors initiés sur place, à Nople, par cet étonnant individu qu'on appelle L'Hermine.

UNE FORMATION ÉLITISTE

L'initiation que les PJ vont avoir le privilège de suivre sous la direction d'un Elu, va durer environ deux mois. Approchés par M. L'Ambre puis révélés, les PJ ont été les témoins d'événements exceptionnels (ils ont vu des Shankréatures, visité une caverne baignée de lumière runka, un tombeau à rêves dont ils ont même assisté à la régénération par l'intermédiaire de l'Hermine). L'Hermine, qui s'est présenté à eux comme un Elu - une sorte de Messie runka doté de pouvoirs surnaturels - leur a proposé de leur révéler les derniers secrets. "Vous êtes prêts à connaître la vérité." leur a-t-il lancé, d'un air grave.

En réalité, la formation que les PJ vont subir n'est que supervisée par l'Hermine. C'est une femme d'âge mur, arrivée à Nople deux semaines après la fin de la croisade, qui gère le quotidien de cet enseignement mystique. La femme se nomme Laïla, et c'est bien entendu une Phryenti.

Ainsi, tous les matins du premier mois, Laïla leur rappelle l'histoire des Runkas, qui remonte à l'aube des temps, avant même l'apparition de l'humanité, sur ce qui s'appelait autrefois la Terre (voir les descriptions fournies dans le livret 2 de Dark Earth). Elle leur raconte ce combat entre les forces de l'ombre et de la lumière, les Shankr et les Runkas. Elle leur dit com-

ment les sept Maisons, devenues six suite à la disparition de l'une d'entre elles, se sont formées, et le choix qui a été fait de n'agir que secrètement, en occultant la vérité aux populations humaines. Elle leur parle de cette difficile victoire des Runkas, qui les a plongés dans un sommeil réparateur, enterrés dans ces Tombeaux à Rêves que les Initiés ont le devoir de protéger. Elle raconte le Cataclysme auquel a difficilement survécu la Terre, ses terribles conséquences, dont la mort de milliards d'êtres humains et l'apparition du Noir-Nuage, seulement dissipé par la lumière mystique émanant des Tombeaux à Rêve runkas. Elle mentionne, enfin, le fameux Eveil, qui sonnera le glas du Noir-Nuage, la Bataille Finale qui verra la disparition des créatures corrompues qui peuplent l'Obscur et la destruction des forces du Shankr qui s'apprêtent à envahir Sombre-Terre. En tant que Meneur de Jeu, en interprétant Laïla, vous pouvez répondre à la plupart des questions que vous poseront les joueurs sur la lutte cosmique éternelle et les aspects mystiques de Sombre-Terre.

Remarque : Laïla ne leur parle pas de la présence d'un Seigneur Shankr sur Sombre-Terre, puisqu'elle l'ignore.

Le deuxième mois, Laïla leur présente les six Maisons, (voir pp.66 et 67 du Livret 2 de Dark Earth), en détaillant plus particulièrement la Maison Sarkesh, Maison dont l'Hermine est l'aïeul, et que les PJ s'apprêtent à rejoindre.

Les après midi de ces deux mois d'Initiation sont consacrés à l'entraînement. Les PJ sont prévenus qu'ils devront passer, à l'issue de leur préparation, certains tests indispensables qui marqueront à jamais leur statut d'Initiés. Ils devront donc se préparer le plus judicieusement possible à cette série de tests. Si vous venez de finir la Croisade de la Ville Mouvement, les PJ ont 10 points de Vécu à dépenser comme bon leur semble, à l'issue du dixième épisode. Le Stellaire du clan de l'Hermine est Fomalhaut, la Force Cosmique. " Les tests seront donc très variés ", leur révèle la Phryenti : " Ils iront du maniement des armes à la capacité d'impressionner son adversaire, à endurer les souffrances, en passant par les aptitudes à survivre en environnement hostile et à motiver ses alliés. Enfin, certaines épreuves testeront vos capacités de communication, mais aussi vos connaissances mythiques et historiques. "
Ces indices devraient aider les PJ à dépenser au mieux leurs Points de Vécu.

Si vos joueurs n'ont pas joué la Croisade de la Ville Mouvement, indiquez-leur nommément les tests qu'ils auront à passer à la fin de leur formation (voir un peu plus loin) et laissez-les dépenser des points de Vécu que vous pouvez leur attribuer. Ils se limitent, cette fois, à 5 points (au lieu de 10 points).

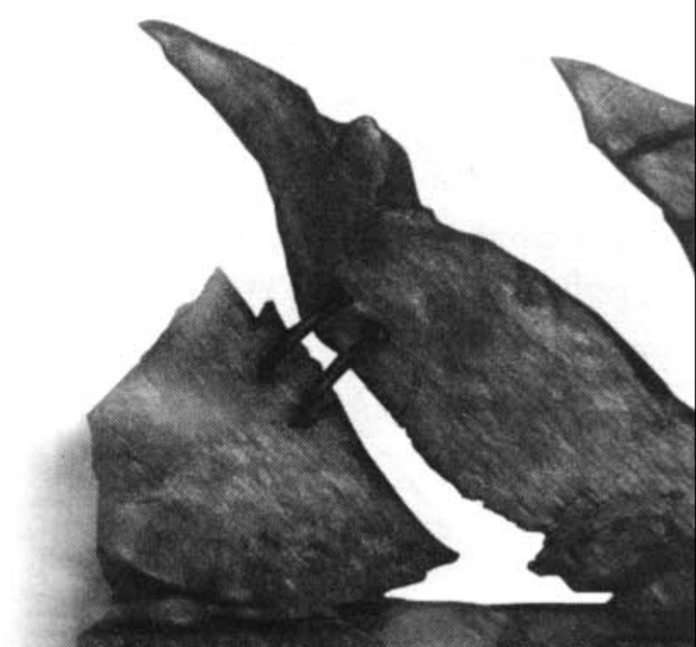
Le grand jour

Enfin, les deux mois de formation touchent à leur fin. Laïla vient trouver les PJ au petit matin et leur signale qu'un conclave a été réuni au cœur de Nople. Les PJ suivent la Phryenti qui les mène en un lieu hautement secret, dans la cave d'un bâtiment central du stallite, entièrement rénové. La vaste salle, circulaire, est éclairée par des dizaines de torches à combustion lente, qui se reflètent sur de massifs boucliers de bronze fixés au mur. D'étranges gravures ornent ces grands targes.
Le conclave a réuni tous les représentants dans la Maison Sarkesh de Nople, soit une quinzaine d'individus, vêtus de toges blanches sur lesquelles un gros soleil rouge a été brodé. Les Initiés sont réunis en arc de cercle autour de ce qui pourrait évoquer une arène. L'Hermine, cet albinos de race noire aux yeux de braise se tient au centre de l'arène, tenant un long bâton à la main. S'adressant à l'auditoire, l'Elu s'exprime d'une voix puissante et grave :

" Moi, L'Hermine, Elu runka, Aïeul du clan Fomalhaut de la Maison Sarkesh, Grand Maître de la Force Cosmique, je vous demande d'accueillir ces fils de la lumière, qui vont tenter aujourd'hui d'entrer dans notre cercle d'initiés.
" Ils connaissent les grands secrets, et sont prêts à s'impliquer davantage dans la protection de nos maîtres runkas et la lutte contre les forces des ténèbres.
" S'ils s'en montrent dignes, ils auront accès à nos toutes dernières connaissances, à nos récentes découvertes, à nos objets sacrés...
" S'ils échouent, ils resteront nos alliés, mais devront se tourner vers une autre Maison. "

Fixant un par un les PJ droit dans les yeux, l'Hermine ajoute :
" L'un d'entre vous souhaite-t-il renoncer à tenter les épreuves aujourd'hui ? "
Si personne ne renonce, les épreuves commencent. Si un des PJ ne se sent pas prêt, il est escorté dans une pièce annexe. Il restera Révélé, mais devra attendre la formation d'un nouveau Conclave pour tenter les épreuves d'Initiation à la Maison Sarkesh. Il est rare que de telles réunions aient lieu plus d'une fois par an.

Quand les candidats se tiennent prêts, la cérémonie et les tests peuvent commencer. C'est L'Hermine, en personne, qui se charge de tester chaque PJ. Essayez de mettre en scène les différentes épreuves qu'ils doivent affronter, avant de réclamer le jet de dés. Par exemple, pour le test d'Arts Martiaux, l'Hermine affronte les PJ avec son long bâton, et laisse (volontairement) une ouverture. Si le PJ a réussi le test, cela signifie qu'il



a repéré l'ouverture et placé son arme. Cela ne signifie pas qu'il a blessé l'Hermine, individu exceptionnel qui ne se ferait certainement pas surprendre aussi facilement (ceux qui ont vu sa fiche peuvent en témoigner !).
Il en va de même avec tous les autres tests, dix au total. Pour devenir Initié, chaque PJ doit réussir au moins six tests sur les dix. S'il échoue à cinq test ou plus, le PJ ne sera pas Initié pour cette fois. Il aura, néanmoins, le droit de tenter une nouvelle fois d'y parvenir, mais dans une autre Maison (à Phénice, par exemple).

LE FOUDRE

Cette matraque délivre, au moment du coup, une intense décharge électrique. Le manche du foudre est isolé, et on peut à tout moment désactiver le mode électrique. Il est possible de régler l'intensité de l'arme, dont l'autonomie reste très limitée. Il existe trois niveau de réglage :

Niveau minimal : 5 unités consommées. Dégâts de l'arme : + 4
Niveau moyen : 10 unités consommées. Dégâts de l'arme : + 6
Niveau maximum : 20 unités consommées. Dégâts de l'arme : + 10

Energie : La capacité énergétique totale du Foudre est de 200 unités. Quand les unités sont épuisées, l'arme ne produit plus d'électricité. Ses dommages sont ramenés à -1 (+ Force du porteur).

Remarque :
Lorsque le mode électrique est désactivé, le Foudre est entièrement isolé. Il peut donc supporter l'humidité et même d'être plongé dans l'eau.

LES DIX ÉPREUVES

Voici les dix tests, spécifiques à Sarkesh, requis pour devenir Initié de cette prestigieuse Maison :

Arts Martiaux + 1 Arme (au choix)
Seuil requis : 3R
Hargne + Agresser
Seuil requis : 3R
Prestance + Impressionner
Seuil requis : 2R
Résistance + Endurer
Seuil requis : 3R
Trempe + Motiver
Seuil requis : 4R
Communication + Eloquence
Seuil requis : 2R
Erudition + Avant
Seuil requis : 2R
Erudition + Légendes
Seuil requis : 3R
Survie + Obscur
Seuil requis : 4R
Technique + Lumière
Seuil requis : 2R

Remarque : Avant chaque épreuve, les PJ ont la possibilité de dépenser des points d'Energie, dans la limite autorisée (c'est à dire que leur niveau d'Energie doit rester strictement positif à l'issue des épreuves).

Chaque PJ qui réussit au moins 6 tests sur 10 devient Initié de la Maison Sarkesh. Ceux qui ont échoué demeurent de simples Révélés, mais peuvent rester dans le groupe et participer à ses missions, néanmoins. Les PJ Initiés se voient proposer de choisir un clan au sein de cette Maison. Chaque clan correspond à un stellaire. Il y en a donc douze au total. L'Hermine, lui, est le chef suprême du clan Fomalhaut de la Maison Sarkesh. Mais les PJ peuvent parfaitement en choisir un autre. Ils sont alors orientés vers l'un des Initiés qui a assisté à leur sacre. Lisez aux PJ la description de la Lumière Mystique de chaque Stellaire (Livret 2 de Dark Earth, pp.52 et 53), puis laissez-les choisir le Clan dont ils se sentent le plus proche.

En tant qu'Initiés, les PJ vont maintenant accomplir des missions aider leur Maison et les Runkas qu'elles protègent. Mais ils bénéficient également de privilèges : il leur sera beaucoup plus facile de faire jouer des relations pour déambuler dans les lieux restreints de la plupart des stallites (Exemple : la Marche des Lumières, dans Phénice). De même, ils trouveront dans chaque stallite un lieu de culte où ils pourront se reposer et se soigner. Enfin, on n'hésitera pas à partager avec eux les dernières découvertes, et notamment les objets de l'Avant.
A la fin de l'initiation, justement, quand les PJ ont choisi leur Clan, l'Hermine remet au groupe un objet extraordinaire. Il faut, pour cela, qu'au moins l'un d'entre eux ait réussi les épreuves et soit devenu Initié.
L'objet en question ressemble à un bâton noir, lisse et brillant d'environ 30 centimètres. Très solide, il ne semble pas fait en bois, mais dans une sorte de métal inconnu. Et pour cause : il s'agit d'une électro-matraque datant de l'Avant, qui servait aux forces de l'ordre pour contenir les mouvements de foule dans les années 2050. Les Initiés de la Maison Sarkesh ont rebaptisé l'objet "Foudre". Récupéré par les Antéquaires de la Maison Sarkesh, le Foudre a été "bidouillé" avec succès –une fois n'est pas coutume ! Les antéquaires ont ainsi récupéré une pile surpuissante (une seule, malheureusement) qui s'adapte à l'intérieur de l'objet, dont la puissance a été réglée au niveau maximum. Le Foudre consomme ainsi plus d'énergie, mais délivre des coups désormais mortels. Une seule arme, contenant une pile unique, est remise au groupe. Aux PJ de s'entendre sur celui qui la portera.

INTRODUCTIONS POUR LES PJ

2.2

Les trois introductions qui suivent prévoient la plupart des différents cas de figure vous permettant d'envoyer vos PJ mener leur enquête sur les terres mythiques de Nâh. L'introduction par défaut est la première, mais vous pouvez choisir celle qui correspond le plus à la situation de votre groupe de personnages.

INTRODUCTION N°1

LES PJ SONT À ISTAN ET NOPLE

C'est l'introduction qui se prête le mieux à un groupe de PJ ayant vécu des aventures depuis le début du jeu de rôle Dark Earth, en suivant les extensions dans l'ordre de leur parution, leur dernière aventure étant la Croisade de la Ville Mouvement qu'ils ont accomplie avec succès.

A l'issue de leur incroyable périple, les PJ ont aidé l'Hermine à sauver le Runka endormi sous Istan et Nople. Grâce à leur courage et à leurs actions héroïques, les stallites jumeaux n'ont pas sombré dans l'Obscur. Débarrassés de leurs créatures corrompues par les ténèbres, Istan et Nople ont pu entamer une nouvelle vie, une renaissance dont les PJ sont les témoins privilégiés.

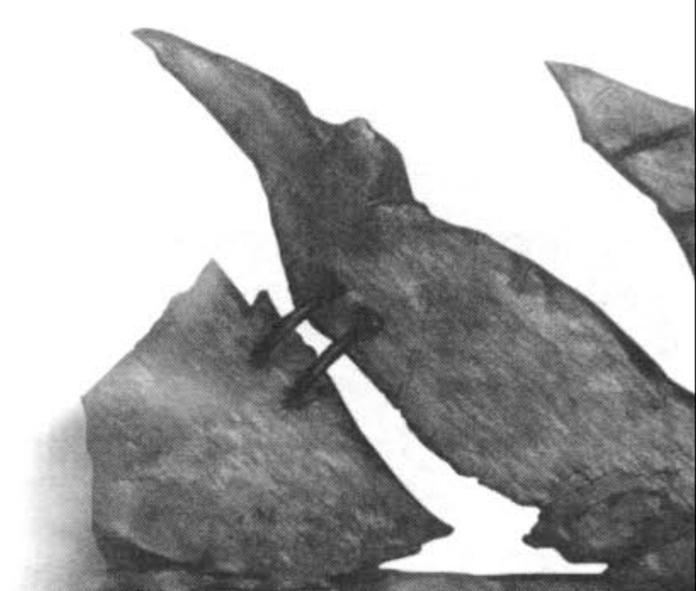
APRES LA GUERRE

Moins de deux mois après la libération des stallites, la route séparant Istan et Nople de Phénice commence à être relativement sécurisée : des balises de Marcheurs ont été installées à intervalles réguliers, de nouvelles Haltes et de nouveaux monastères sont en construction.

Letho Gdanz, s'il est toujours vivant, a préféré rester dans les Syrthes plutôt que de retourner vivre à Phénice, qui ne l'accueillerait pas en grand héros, devant le monstrueux carnage dont on le tient responsable. Letho a conservé, malgré tout, son titre de Bellatore. Certains murmurent qu'il n'a pas renoncé à son grand projet de conquête, que son "fantasme" n'a pas été assouvi, qu'il préparerait une nouvelle campagne militaire vers l'est, toujours plus vers l'est...

Kheor, un éminent Prôneur phénicien, a été nommé consul à Istan et Nople.

Durant la période de leur initiation, les PJ ont pu voir des changements s'opérer. De nouveaux remparts, notamment, ont été édifiés autour des stallites jumeaux. De même, beaucoup d'habitudes phéniciennes se sont exportées vers les Syrthes. Une Halte, par exemple, la Halte des Syrthes, a été bâtie à l'est d'Istan, à l'image de la Halte des Ombres de Phénice. Tous les réfugiés de l'est y séjournent en quarantaine, avant d'être inspectés par les nouveaux Prôneurs d'Istan et Nople. Quand le risque de maladie semble inexistant, quand il s'avère que ces réfu-



giés ne sont pas infectés ni contaminés par l'Archessence Sombre, certains d'entre eux sont occasionnellement autorisés à pénétrer dans Istan, jamais dans Nople.

De riches familles phéniciennes, ainsi que des garnisons, se sont installées dans les beaux quartiers de Nople, en pleine rénovation. Les colons Bâtisseurs se sont lancés dans une politique de grands travaux, qui a vite porté ses fruits. On ne verra bientôt plus que Nople a tant souffert de la guerre civile et des attaques ténébreuses. En revanche, la rénovation d'Istan n'a toujours pas commencé. Le stallite demeure quelque peu délabré et d'aspect misérable. Beaucoup d'exilés de Phénice s'y entassent, dans des conditions de vie à peine meilleures que celles qui existent dans la Nouvelle Coulée du stallite immortel.

De fait, le développement des deux stallites semble s'effectuer à deux vitesses : d'un côté les Prôneurs, les Gardiens du Feu, les riches familles de colons phéniciens, qui s'installent dans Nople dans des conditions confortables, sinon luxueuses. De l'autre, les Phéniciens indésirables expatriés, les réfugiés de l'est, les Marcheurs, qui se retrouvent généralement parqués dans Istan, transformé peu à peu en un gigantesque ghetto.

Ces dernières semaines, les mouvements de populations se sont multipliés. Chaque jour voit son arrivée de nouveaux colons. Les PJ, quant à eux, se sont vu offrir, grâce à L'Hermine, une assez belle maison dans le quartier sud de Nople, en remerciement pour leurs actions héroïques lors de la croisade.

Début de l'aventure

Nous sommes en pleine saison du Souffle, et l'initiation des PJ est terminée depuis bientôt une semaine. De nouveaux commerces et des établissements de loisir se sont ouverts à Nople, et notamment une taverne très sympathique que les personnages ont pris l'habitude de fréquenter : l'Etape, fondée par un ancien Marcheur. Ils y fêtent ce soir l'anniversaire d'un des PJ. Mais la fête est interrompue par l'arrivée d'un Gardien du Feu, qui porte sur son tabard l'insigne du consul Phénicien Kheor : un Phénix enveloppé d'un halo de lumière. Passant de table en table en observant les clients, le Gardien du Feu s'arrête sur les PJ en leur disant que le consul désire les rencontrer.

Les PJ ont à peine le temps de terminer leur verre. Un consul, ça n'attend pas ! Mais le Gardien du Feu, un certain Alaziz, se montre sympathique et relativement patient, néanmoins. Il lève même un verre à la santé du PJ célébré, en demandant aux personnages de rester discrets sur cet épisode.
Quittant la taverne Alaziz escorte les PJ vers le grand bâtiment, situé près de la grande entrée de Nople, qui fait office de consulat. Le Gardien du Feu n'entre pas dans la bâtisse, conformément aux instructions qu'il a reçues. Les PJ devraient être surpris en découvrant à l'intérieur non pas Kheor, le consul, mais L'Hermine, leur mentor. Levant la main en montrant sa paume, l'Elu les salue :

" Lumière sur vous, mes fils ! Solaar vous sait gré pour votre ponctualité. "

Pour répondre à l'étonnement des PJ qui s'attendaient à un entretien avec le consul, L'Hermine explique que le consul, lui-même initié, a accepté de prêter son nom pour cette convocation, qui se devait convaincante et crédible vis à vis des témoins, mais en même temps discrète. L'Hermine ne pourrait jamais se permettre de mandater publiquement les PJ en temps qu'Elu. Cette mise au point terminée, l'intrigant albinos leur explique ce qu'il attend d'eux :

" Depuis quelques jours, vous êtes devenus des Initiés. Votre formation s'est admirablement bien déroulée. Vous avez honoré la confiance placée en vous, en suivant, comme il se devait, la voie de la lumière. "

S'interrompant un instant en toisant les PJ de ses intenses yeux de braise, l'Elu reprend.

" Etre initié, cela comporte des avantages, notamment le soutien de vos pairs, et le moment venu, des Runkas eux-mêmes. Mais cela inclut aussi des responsabilités. Vous le savez, le rôle des Initiés consiste à lutter contre les forces des ténèbres, à protéger les Runkas endormis, mais également les Maisons.

" Vous n'ignorez pas non plus que les forces armées de Phénice, et donc, bien entendu, d'Istan et Nople, sont beaucoup plus limitées qu'auparavant, conséquence des terribles pertes engendrées par la croisade de la ville mouvement. Or, quelque chose de très préoccupant vient de m'être confirmé.

" Depuis plusieurs semaines, déjà, nous n'avons plus reçu le moindre message en provenance des Maisons du stallite de Nâh. Plus aucune nouvelle ne nous parvient, c'est comme si ces Maisons n'avaient jamais existé. Certes, nos relations marchandes avec le stallite solarien se poursuivent, mais personne n'a pu nous donner des nouvelles de nos frères nâhias.

" Phénice a envoyé des émissaires de manière officielle, qui devaient entrer en contact avec nos correspondants occultes à Nâh. Aucun n'est jamais revenu. Le dernier en date, un Marcheur expérimenté du nom de Malen, aurait du revenir ici depuis deux semaines. Son coéquipier, un Adapté, qui l'attendait dans un refuge naturel à proximité de Nâh, est arrivé aujourd'hui en nous disant n'avoir jamais revu Malen après son entrée dans le stallite.

La situation inquiète grandement les Révérés de Phénice. Nâh est presque aussi proche du stallite immortel que ne l'étaient Istan et Nople du temps de la menace qui a entraîné la Croisade de la Ville Mouvement. Mais cette fois, les données sont tout autres. Nous n'avons plus les moyens militaires pour régler ce problème, et nous ne pouvons pas non plus agir officiellement.

" Vous l'avez compris, mes Fils, les Maisons ont besoin de héros tels que vous. Seul un groupe d'individus formés, motivés et discrets pourra mener une enquête sur place et découvrir les raisons de cet inquiétant silence.

" La grande difficulté provient des particularités mêmes du lieu. L'accès de Nâh est encore plus restreint aux étrangers que celui de Phénice. Ainsi, seuls les citoyens à part entière peuvent se déplacer librement dans l'immense réseau de pyramides qui constituent le stallite.

" Votre mission consistera donc à vous infiltrer dans le stallite de Nâh, ce qui implique littéralement de devenir des citoyens nâhias. Bien entendu, vous ne devrez jamais mentionner votre appartenance aux Maisons. De toute évidence, cela n'a pas bien réussi à vos prédécesseurs. Vous devrez donc trouver une justification auprès des autorités de Nâh pour votre demande de citoyenneté. Ne vous attendez pas à acquérir cette citoyenneté facilement. Nâh est réputée pour son autarcie extrême. Certains disent sa xénophobie. Vous aurez de nombreuses épreuves à surmonter. Mais je sais que vous en êtes capables. "

Les PJ devraient avoir beaucoup de questions à poser à l'Hermine. Voici les autres informations connues par l'Elu, ce que ce dernier peut révéler aux PJ s'ils le lui demandent. Pour le reste, vous n'en savez pas plus que lui !

♦ Les Maisons de Nâh, très grand stallite, n'étaient pourtant pas très nombreuses. On en comptait trois : La Maison Druwed, la Maison Kyrim et les Phryenti, bien sûr. Reportez-vous aux descriptions fournies dans le Livret 2 de Dark Earth, pp.66-67. Quant aux stellaires, et donc aux clans, ils étaient, d'après l'Hermine, au nombre de cinq : le clan Sirius, le clan Markab, le clan Beltégeuse, le clan Fomalhaut (celui de L'Hermine), le clan Orion (voir Livret 2 de Dark Earth, pp.52 – 53 pour plus de précisions sur ces clans). Attention, ne mentionnez pas Gaïa en décrivant Beltégeuse : Reportez-vous au paragraphe qui décrit les Runkas endormis sous Nâh, un peu plus loin, pour connaître les informations que vous pouvez dévoiler à propos de Beltégeuse.

♦ Les émissaires phéniciens qui ont disparu formaient un groupe de quatre : Doltek, le Gardien du Feu, Pietroff, le Bâtisseur, Bafana et Nola, les deux sœurs Nourrisseuses. A ceux-là s'ajoute Malen, le Marcheur récemment porté disparu.

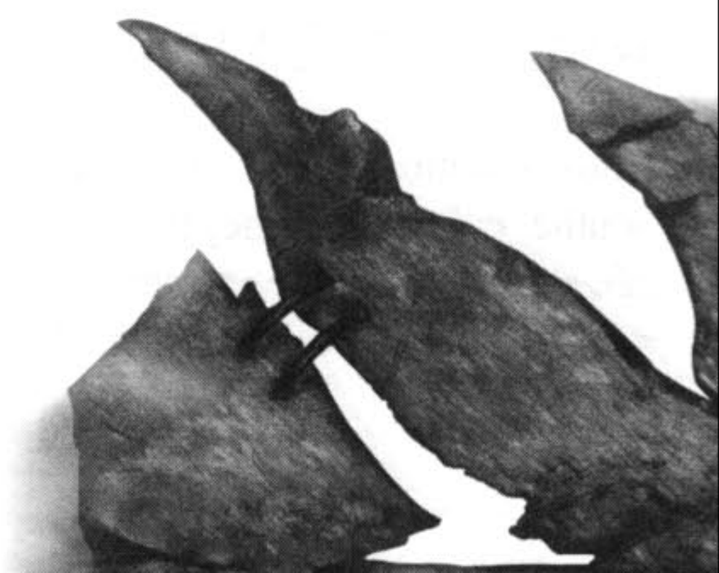
♦ Concernant le Runka endormi sous le stallite de Nâh, L'Hermine sait qu'ils sont en fait plusieurs ! Ces trois ou quatre Runkas endormis appartiennent aux stellaires de Markab et de Beltégeuse. Les Runkas de Markab, profondément endormis, disposent d'un très puissant pouvoir de purification. Durant la dernière guerre contre le Shankr, les Runkas de Markab ont ainsi converti de nombreuses Shankréatures aux forces de la création plutôt que de l'entropie. Mais ils n'ont pas toujours réussi dans leur tentative et beaucoup ont péri.
Les Runkas de Beltégeuse, pour leur part, maîtrisent la fertilité, tant animale que végétale. Il faisaient partie des premiers Runka arrivés sur Terre, et ont toujours été considérés comme un peu à part, mystérieux. Ils agissaient, à l'origine, comme des Ambassadeurs chargés d'entrer en contact avec les éventuelles forces cosmiques habitants chaque planète. La plupart d'entre eux furent détruits durant la chute des Météorites.

♦ Pour se rendre sur place, la voie fluviale est la plus pratique. Mais encore faut-il trouver une embarcation digne de ce nom. C'est, heureusement, possible. Pour cela, les PJ vont devoir rejoindre le Fleuve des Ames Perdues, en plein cœur du Chaudron des Enfers. Il suffit, en quittant les stallites jumeaux, de rejoindre le Chaudron des Enfers, à quelques kilomètres seulement, puis de marcher en direction du sud-ouest. Après deux semaines de marche, les PJ devraient rejoindre le Fleuve des Ames Perdues. Il leur faudra alors le longer, suivant la direction du sud. Ils finiront par tomber sur le Monastère de Kaâd, après encore une quinzaine de jours de marche. De là, ils pourront embarquer sur un superbe navire : le Gaillard II, ancien prototype conçu par Othero en personne au moment où ce dernier voulait tester un moteur à vapeur capable de propulser un énorme engin (ces découvertes l'ont aidé lors de la construction du Léviathan). C'est un disciple d'Othero qui a achevé, avec son équipe, la construction du premier Gaillard, plus petit, puis du Gaillard II, il y a seulement un an.

♦ Les Maisons d'Istan et Nople ne sont pas aussi riches que celles de Phénice. Les PJ ne se voient remettre que 500 Lux chacun pour se préparer à l'expédition et pour avoir de la monnaie d'échange une fois arrivé sur place. C'est vraiment le maximum, inutile d'essayer de marchander avec un Elu.

Quand les derniers détails ont été mis au point, L'Hermine salue une dernière fois les PJ :

" La Maison de Sarkesh saura se souvenir de votre acte courageux et dévoué. Que la Lumière soit avec vous ! "



Introduction n°2

Les PJ sont à Phénice

Cette introduction conviendra à un groupe de PJ Phéniciens n'ayant pas joué la Croisade de la Ville Mouvement.

Commencez par parler aux joueurs de l'atmosphère dans laquelle baigne Phénice, au lendemain de la Croisade de la Ville Mouvement. Car même s'ils n'en ont pas fait partie, la Croisade a bien eu lieu, et Istan et Nople ont été sauvées, au prix de milliers de morts phéniciens. L'Ambiance, dans Phénice, est très pesante. Beaucoup d'habitants ont perdu des proches dans cette terrible campagne militaire, et la plupart des Phéniciens considèrent que cette croisade n'a été qu'un immense gâchis.

Les Prôneurs n'ont pas un rôle facile à jouer. Beaucoup ont incité les Phéniciens à s'engager dans la croisade, leur promettant monts et merveilles ; D'autres ont décrété la conscription, purement et simplement !

Leur autorité, qui était déjà de plus en plus contestée par certaines tranches de la population avant la croisade, a subi un nouveau revers. Il leur est très difficile de justifier les sacrifices humains consentis. Ils tentent, néanmoins, de rassurer les populations, et en tout cas, de les amadouer. Les officiers survivants et certaines riches familles se voient ainsi offrir des logements dans Nople. Quant aux Fouineurs et aux citoyens révoltés ou indésirables, on leur promet aussi des logements. Mais ils ne savent pas qu'arrivés dans les Syrthes, les logements promis ne seront pas dans Nople, rénové et rutilant, mais dans le délabré Istan.

Les PJ, quant à eux, ont continué de vivre leurs aventures, échappant grâce à cela à la conscription. M. L'Ambre (ou le mentor que vous avez attribué à votre groupe de joueurs) est devenu de plus en plus omniprésent. A l'issue de leur toute dernière aventure, il a tenu à les féliciter et à leur parler :

"Vous avez, ces derniers temps, accompli un grand pas vers l'initiation. Je vous sens prêts à passer à l'étape supérieure, qui lèvera le voile sur toutes les questions que vous pouvez encore vous poser. Un Elu de très haut rang, portant le nom de l'Hermine, se chargera de compléter votre formation. Il se trouve actuellement dans les nouvelles colonies phéniciennes, Istan et Nople."

Leur tendant un parchemin en fibres de rueg, L'Ambre ajoute :

"Allez-le voir, et remettez-lui ce manuscrit de ma part. Il me connaît, il reconnaîtra l'authenticité du document. Et il saura que si je vous recommande, c'est que vous êtes prêts à vous engager du côté des forces de la lumière."

"Allez ! Partez ! Puisse Solaar vous protéger durant votre périple dans l'Obscur..."

Vous pouvez alors faire jouer ce voyage en accéléré (il durera environ deux mois). Il suffit de confronter les PJ à un ou deux Bourbiers. Pas d'affilée, tout de même ! Laissez les personnages récupérer entre deux menaces.

Arrivés à Istan et Nople, les PJ pourront compléter leur initiation (s'ils n'étaient pas initiés), avant d'être convoqués par l'Hermine et de se faire confier la mission décrite précédemment.

Reportez-vous au chapitre consacré à l'initiation (à partir du paragraphe Une formation élitiste, dans le chapitre 2.1) de manière à faire vivre cette initiation aux PJ. Puis, reprenez l'introduction n°1, à partir du paragraphe Début de l'aventure.

Si vous avez décidé de créer de nouveaux PJ, reportez-vous au chapitre de création de PJ expérimentés, avant de définir M. L'Ambre comme un contact de niveau 5 commun à chaque personnage. Faites-jouer au moins un scénario (du livre de base, de l'écran ou du supplément les Marcheurs) à vos PJ, puis enchaînez sur l'introduction n°2.

Introduction n°3

Les PJ ont échoué dans la Croisade de la Ville Mouvement

Istan et Nople ont rejoint l'Obscur. Le Runka endormi dans ses profondeurs est mort. Plus aucune lumière ne baigne ces anciens stallites, dont les ruines sont désormais peuplées de monstrueuses Shankréatures. Cet échec a créé un véritable traumatisme au sein de Phénice, qui a perdu près de 10.000 hommes dans l'aventure. Plus que jamais, le stallite vit replié sur lui-même, redoutant les assauts des forces de l'Obscur.

Vous allez devoir faire créer de nouveaux PJ à vos joueurs. Il s'agira de personnages expérimentés. Reprenez la procédure décrite dans le chapitre 2.1. L'initiation des PJ, cette fois, ne se fera pas dans Nople, mais dans l'une des Haltes de Phénice (de votre choix). Ce n'est plus L'Hermine, mais un autre Elu qui se charge de cette formation. A l'issue de celle-ci, les héros se voient confier une mission qui prend un aspect crucial dans cette guerre entre l'ombre et la lumière. Les craintes de Phénice sont exacerbées par l'échec de la croisade et la mort d'un Runka dans les Syrthes. L'Elu se demande si les forces des Ténèbres ne préparent pas un assaut sur Phénice à partir du stallite de Nâh. La mission d'infiltration et d'enquête revêt un caractère encore plus primordial.

Reprenez l'introduction n°I, à partir du Début de l'aventure, en ignorant toutes les références à Istan et Nople et en remplaçant le nom de l'Hermine par celui de l'Elu que vous avez créé.

Les PJ doivent alors entreprendre un voyage dans l'Obscur jusqu'au Monastère de Kaâd, qui les mènera ensuite à Nâh.

Le voyage jusqu'au monastere de Kaâd

Qu'ils partent de Nople ou de Phénice, les PJ doivent progresser dans l'Obscur avant d'atteindre le monastère où ils embarqueront sur le Gaillard II.

De Nople, il leur faudra une trentaine de jours pour atteindre le Monastère de Kaâd.

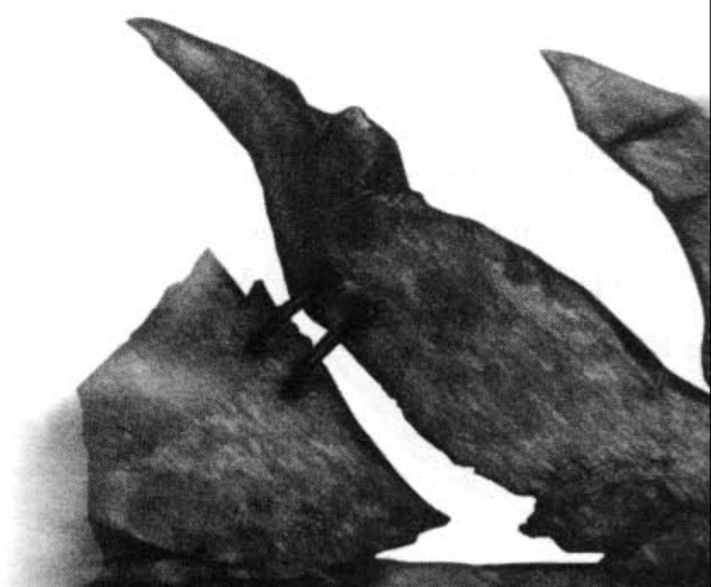
De Phénice, le trajet sera à peu près deux fois plus long, soit deux mois environ.

Utilisez le supplément les Marcheurs pour soumettre les PJ à quelques bourbiers. Si vous ne disposez pas de ce supplément, faites traverser aux PJ différents milieux hostiles, en utilisant les règles de Survie décrites le Livret I de Dark Earth. Confrontez-les, éventuellement, à quelques créatures (des razorbacks, par exemple) et à une troupe de Maraudeurs. Puis, décrivez-leur le Fleuve des Ames Perdues, puis l'arrivée près de l'immense piton rocheux qui caractérise le Monastère de Kaâd.

Intégration de PJ Nâhias dans un groupe

Si vous avez opté pour la création d'un groupe de PJ mixtes, Phéniciens pour certains, Nâhias pour d'autres, sachez que les personnages phéniciens ne rencontreront leurs vis-à-vis nâhias que plus tard, vers la fin des différentes introductions proposées.

Une possibilité intéressante, pour les trois types d'introductions, consiste à faire rencontrer les PJ phéniciens aux PJ nâhias dans le Monastère de Kaâd. On suppose, dans ce cas, que les PJ Nâhias reviennent d'un long voyage dans la Roke, et logent dans le monastère en attendant la venue du Gaillard II qui les ramènera à Nâh. En surmontant ensemble les épreuves du voyage fluvial, nul doute que les PJ noueront des liens d'amitié tout à fait crédibles.



LE VOYAGE JUSQU'À NÂH

2.3

Lorsqu'un Marcheur ou un citoyen nâhia se décide à rallier le stallite de Nâh, il rejoint en général le monastère fortifié de Kaâd, dans le chaudron des Enfers, sur la rive sud de l'ancienne Méditerranée. C'est de ce monastère, en effet, que s'effectuent la plupart des échanges commerciaux fluviaux entre la Roke et Nâh. Construit à l'image d'un krach templier sur un étroit piton rocheux, Kaâd domine la région et protège avec ses canons un port de fortune. Il ne dispose d'aucune lumière et s'en remet à celles des torches et des grands braseros...

Le monastere de Kâad

Cette forteresse tenue par des missionnaires phéniciens existe depuis bientôt cent ans. Les règles de vie y sont strictes, la vie elle-même est un véritable sacerdoce. La cinquantaine de missionnaires qui habitent les lieux sont des hommes aguerris, trempés dans l'acier tant ils luttent au quotidien pour préserver ce havre d'humanité contre les assauts de l'Obscur.

Le lieu

Le Kaâd domine le fleuve des Ames Perdues qui coule cent mètres en dessous. Un escalier creusé à l'intérieur du piton rocheux permet d'accéder directement sur les rives du fleuve qui effleurent ledit piton. Là, un bastion constitué d'une muraille en arc-de-cercle et d'un donjon assure la sécurité des pontons où accostent les navires qui s'apprêtent à remonter le fleuve. Un vaste hangar accolé aux murailles abrite régulièrement un navire mis en cale pour réparation.

Les regles de Kaâd

A l'intérieur du monastère, le Marcheur aura la possibilité de s'installer dans une hôtellerie rudimentaire sous réserve des engagements suivants :

♦ défendre le monastère, prêter main-forte aux missionnaires en cas d'attaque de l'Obscur. Une cloche de bronze prévient les habitants du Kaâd dès qu'une menace se profile à l'horizon. Des pillards aux shankréatures, le Marcheur devra affronter le danger comme les autres. Ceux qui se terrent ou qui refusent de se rendre aux créneaux sont immédiatement rejetés du monastère et n'auront plus jamais le droit de s'y présenter.

♦ on doit avoir de quoi manger, les missionnaires n'offrant que le gîte. La nourriture et l'eau étant extrêmement rares, les missionnaires demandent aux Marcheurs d'avoir prévu de quoi se nourrir. Au Kaâd, on ne vend rien si ce n'est une paillasse et la protection des murs.

♦ on doit accepter de partir éventuellement en expédition pour chasser dans les environs du Kaâd. C'est d'autant plus fréquent lorsqu'on s'est présenté après le départ d'un navire. Il faut compter une semaine, voir deux, entre chaque départ et durant ce laps de temps, les missionnaires se réservent le droit de choisir tel ou tel Marcheur pour les accompagner dans l'Obscur.

GRANIT
ANCIEN MARCHEUR, COMMANDEUR DU KAÂD

STATUT : 4 (GUIDE)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / ESQUIVER 2
- FORCE 4 / FORCER 3, LANCER 4, PORTER 5
- HARGNE 3 / AGRESSER 5, SUPPORTER 5
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 4, INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 3, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 3 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Hache 4, Arbalète 3
- COMMUNICATION 2 / Marchandage 4
- ERUDITION 2 / Avant 2, Coutumes Marcheurs 4, Intendance 3, Légendes 3, Région Chaudron des Enfers 4, Région Solaria 4, Nâh 2.
- RELATIONS 3 / Quartiers : Halte des Ombres 2, Monastère de Kaâd 6
- SURVIE 3 / Animaux : Voulpes 3 ; Milieux : Obscur 4
- TECHNIQUES 2 / Matériaux : Métal 2, Energies : Vapeur 4, Vents 2

POSSESSIONS :
Distillateur (indice 2), Luxance, Escarcelle contenant 100 Lux, Filtre (indice 2), Havresac, Gourde, Vêtements en cuir (Protection 1), Portefaix, Hache, Arbalète avec 20 carreaux.

ARMES :
Hache : Dommages +5 (règle optionnelle fournie avec l'Ecran)
Arbalète : Dommages +3 / portée : 10 / 20 / 50

VIE : 14
ENERGIE : 4

LES PERSONNAGES

SAREL DIT "GRANIT" COMMANDEUR DU KAÂD

Granit commande les missionnaires du Kaâd. Ce colosse à la barbe broussailleuse est un vétéran, un ancien Marcheur qui se rendait à Nâh avec sa famille pour s'y installer. Sa femme et ses enfants furent massacrés aux abords du Kaâd. Lorsque les missionnaires arrivèrent, il ne restait plus qu'un Sarel agonisant. A l'époque, il était encore jeune. Il va intégrer les rangs des missionnaires, se plier à leurs règles avec une volonté de fer. Porté par un sentiment de vengeance jamais inassouvi, il va prendre des risques insensés, s'illustrer à de nombreuses occasions tant et si bien qu'à trente-deux ans, le supérieur de Kaâd le choisira pour devenir son successeur.

Depuis, Granit dirige le monastère avec une main de fer. Toujours juste mais d'une fermeté exemplaire, il œuvre surtout pour rendre la région plus sûre et permettre aux Marcheurs de rejoindre Solaria en toute sécurité.

MASETH
ANCIEN SCRIBE NÂHIA

Le personnage est petit, miné par l'arthrite et régulièrement atteint de fièvres extrêmement aiguës. Pourtant, son corps frêle résiste aux maladies et un filtre perpétuellement vissé sur le visage, il s'occupe des registres du monastère, consignant avec une précision diabolique les dépenses et les affaires courantes du Kaâd. En outre, Maseth est un physionomiste, capable de repérer d'un coup d'œil les Marcheurs indésirables et ceux que l'archessence shankr pourraient avoir contaminé. Et pour cause... Sa femme, citoyenne nâhienne, fut parmi les rares nâhias à être contaminée insidieusement par le shankr. Et Maseth fut obligé de la dénoncer... Depuis, lorsqu'il n'est pas dans ses comptes, il promène sa vieille carcasse dans les couloirs du Kaâd pour écouter et observer, traquant de manière obsessionnelle la moindre trace de l'archessence shankr.

EVÉNEMENTS ALÉATOIRES AU KAÂD

1 - Des Héronces se rassemblent au-dessus de la forteresse, ballet noir et strident. Ils attaqueront lorsqu'un Marcheur nerveux fera feu avec son mousquet à rueg malgré les ordres de Granit (voir les caractéristiques des Héronces dans la faune des Abords).

2 - Trois Krochs (voir " périls de Sombre-Terre ", page 61) affamés sont signalés par des Marcheurs qui viennent d'arriver au Kaâd. Les créatures n'attaqueront que les individus isolés. Par exemple, un Marcheur allant boire au puits qui se dresse au centre de la forteresse. Extrêmement discrètes, les créatures se laisseront glisser dans la cour du Kaâd et tenteront d'emporter leur victime pour la dévorer en toute impunité.

3 - L'eau du puits est empoisonnée par un maraudeur qui se fait passer pour un exilé phénicien. Il appartient à une Maraude récemment décimée aux abords de Nâh qui veut tenter le tout pour le tout. A cet fin, le maraudeur a glissé de la poussière de champignon, le terrible Practe livide. Les effets sont atténués mais provoquent tout de même de terribles élancements aux poumons et dans certains cas, une lente asphyxie. Dès les premiers symptômes, Granit fait fermer le monastère et procède à une enquête poussé. La suite est hypothétique : vous pouvez mettre en scène un assaut désespéré de la Maraude, forte de dix hommes ou simplement l'exécution du maraudeur démasqué à temps.

4 - Une famille de Marcheurs est agressée au loin (environ un kilomètre) par la Maraude citée ci-dessus. Les Marcheurs se signalent par plusieurs incandescents pour appeler les missionnaires au secours. Granit montera une expédition en désignant les PJ. Les maraudeurs n'auront pas monté d'embuscade proprement dite. L'affrontement tournera court, la Maraude étant exsangue et peu combative.

5 - Un navire en partance s'échoue à environ trois cent mètres du port, victime de l'explosion de son moteur à vapeur. Dans la lueur de l'incendie, les PJ devront lutter pour sauver l'équipage et le navire.

6 - Un Marcheur tente de détrousser les pensionnaires de l'hôtellerie du Kaâd en espérant partir à l'aube avant que ses victimes se réveillent. L'homme n'est pas très courageux et Granite exigera, s'il est tenu au courant de l'affaire, que le voleur soit fouetté dans la cour du monastère puis renvoyé du Kaâd avec un filtre, un poignard et trois jours de nourriture...

MASETH
Ancien scribe nâhia, actuel scribe de Kaâd

CAPACITÉS : **STATUT : 2**

- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- HARGNE 2 / Supporter 4
- PRESTANCE 1 / Influencer 3
- RÉSISTANCE 1 / Contrôler 4, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 4 / Observer 5, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Surmonter 3

APTITUDES :

- Arts Martiaux 1
- Communication 3 / Baratin 3, Eloquence 3, Empathie 3
- Erudition 3 / Avant 3, Coutumes Scribes 4, Intendance 2, Légendes 3, Région Chaudron des Enfers 4, Région Solaria 4, Nâh 3.
- Relations 3 / Quartiers : Pyramide de Thot 3, Monastère de Kaâd 6
- Survie 2 / Milieux : Obscur 3
- Techniques 3 / Matériaux : Papyrus 3

POSSESSIONS :

Escarcelle contenant 30 Lux, Filtre (indice 3), Vêtements en fibre de rueg, Papyrus et documents.

VIE : 9 ENERGIE : 2

LE VOYAGE

LE RECRUTEMENT

Un navire va se présenter quelques jours après l'arrivée des PJ au monastère. Sur ses flancs, on peut lire le nom du " Gaillard II ". Le navire va rester au port durant une journée, le temps de charger ses passagers, le carburant, de permettre à l'équipage de se reposer et de faire quelques réparations.

L'embarquement aura lieu au crépuscule (même si cela, en terme, de luminosité, ne va pas dire grand chose, si ce n'est pour des experts comme les missionnaires du Kaâd) sous les regards vigilants des Kaâdiens. Le capitaine (voir ci-dessous) est présent avec son équipage sur le ponton et opère une sélection impitoyable. D'un regard, il peut interdire à un Marcheur de monter sur son navire. Son bon-vouloir ne souffre au-

cune discussion. Si le Marcheur évincé proteste ou menace le capitaine, les missionnaires se chargent d'intervenir. Parfois, le capitaine lui-même règle l'affaire. On l'a vu plus d'une fois user de sa boule-fer pour terrasser un Marcheur agité...

Le Gaillard II

Le navire compte trois étages sur une longueur de trente mètres. Il est doté d'un large mât avec une dunette conçue comme une vaste bulle de verre renforcée par de grosses tiges de fer. Le navire utilise trois types d'énergie pour remonter le cours du fleuve des Ames Perdues. La première est naturellement la vapeur qui actionne deux grosses roues à eau aux reflets cuivrés situées sur les deux flancs du bateau. Cette source d'énergie est censée mener le Gaillard jusqu'au stallite. La seconde est une énergie d'appoint : elle est fournie par la grosse voile lorsque le vent souffle. La voile est fabriquée à partir de chitine fuselée (ce qui explique sa rareté et surtout l'attention que lui porte le capitaine), de manière à résister à l'acidité des vents. La dernière source d'énergie est utilisée en catastrophe. Ce sont de petites éoliennes disposées sur les flancs du navire qui peuvent actionner une dynamo et permettre à un moteur électrique d'actionner une hélice. Cet objet de l'Avant est un véritable trésor. Le capitaine est le seul à détenir les clés du petit entrepôt où est entreposé le moteur et la dynamo.

MORNE
Ancien Antéquaire, capitaine du Gaillard II

Statut : 5 (Maitre)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Esquiver 3, Grimper 3
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 3, Porter 4
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 3
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 4, Séduire 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 5, Surveiller 4
- TREMPE 3 / Motiver 5, Résister 3, Surmonter 3

Aptitudes :
- Arts Martiaux 3 / Boulefer 5, Arquebuse 3
- Communication 3 / Eloquence 3, Marchandage 3
- Erudition 4 / Avant 4, Coutumes Bâtisseurs 4, Intendance 3, Légendes 3, Région Chaudron des Enfers 4, Région Solaria 4, Nâh 3
- Relations 3 / Quartiers : Inventeurs 4, Pente 2, Echarpes Pourpres 1, Halte des Ombres 2, Monastère de Kaâd 4, Halte Rouge 4 ; Contacts : Seville 5, Ethera 3, Rob Krasny 4, Aglika Sylthar 2, Letho Gdanz 3, L'Hermine 3
- Survie 3 / Animaux : Crocodiles 4, Voulpes 2 ; Milieux : Obscur 5
- Techniques 4 / Matériaux : Métal 4, Energies : Vapeur 4, Vents 4

Possessions :
Distillateur (indice 3), Escarcelle contenant 200 Lux, Filtre (indice 2), Gourde, Vêtements en cuir bouilli (Protection 2), Portefaix, Boulefer, Arquebuse, objets inutiles de l'Avant.

Armes :
Boulefer : Dommages +2 (règle optionnelle fournie avec l'Ecran)
Arquebuse : Dommages +4 / portée : 10 / 20 / 40 (rechargement : 2 passes)

VIE : 14 ENERGIE : 6

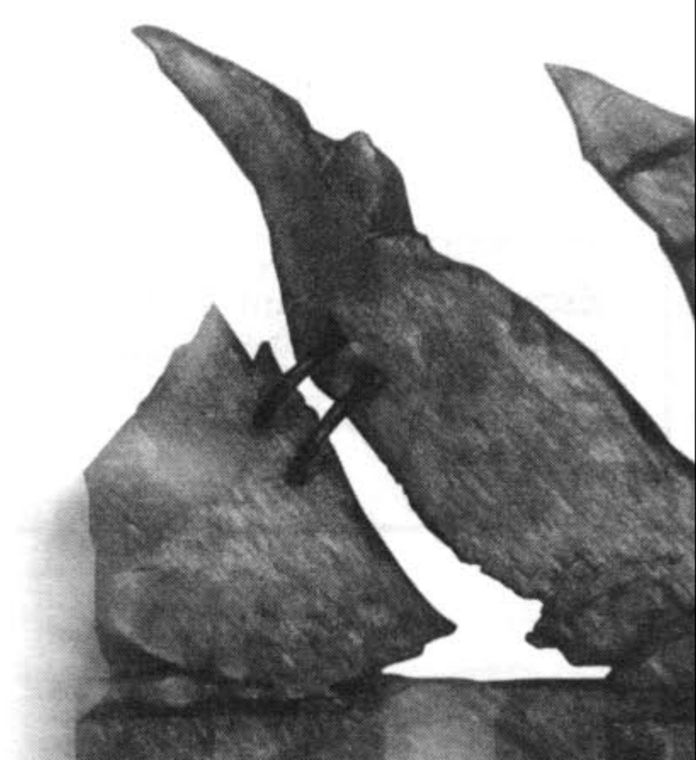
Le navire compte cinq quartiers distincts.

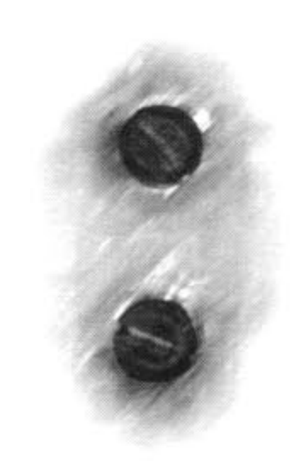
♦ **Le quartier de l'équipage :** des chambres étroites où logent les 25 membres d'équipage du Gaillard.

♦ **Les cales :** situées sous la ligne de flottaison, elles servent de réserves pour la nourriture et l'eau de l'ensemble des passagers ainsi que les ballots de marchandise que des marchands comptent vendre à Nâh. Un tel voyage suppose le plus souvent que lesdites marchandises sont précieuses.

♦ **Les appartements du capitaine :** une chambre, un petit salon confortable où il reçoit ses invités et une étonnante bibliothèque/musée où le capitaine collectionne de nombreux documents et objets sur l'Avant.

♦ **La dunette :** cette étrange bulle de verre a été conçue pour pouvoir diriger le navire lorsque les vents acides soufflent sur le Nâh. Le verre est très résistant, réalisé par des artisans nâhias avec le sable de la région. Quand aux tiges de fer qui serpentent sur la surface, elles assurent à l'ensemble une so-





lidité et une assise suffisante pour que le verre résiste à de fortes pressions. Le principal danger réside dans les projectiles de toute sorte, des tirs essuyés à proximité des pillards jusqu'aux cailloux charriés par le vent. Pour éviter cela, le capitaine peut ordonner le déploiement du " Heaume ", de grands panneaux en fer qu'on élève autour de la bulle à l'image de paravents. De la sorte, la visibilité est réduite à quelques meurtrières.

♦ **Le quartier antéquaire :** plusieurs pièces consacrées par des instruments de mesure et de plongée permettant au capitaine de poursuivre ses recherches sur l'Avant (voir ci-dessous, biographie du capitaine Morne).

L'ÉQUIPAGE

♦ MORNE
CAPITAINE DU GAILLARD II

L'homme est âgé de quarante-et-un ans. C'est avant tout un intellectuel, un Antéquaire passionné par l'Avant que les circonstances ont placé aux commandes du Gaillard. A l'origine, Morne venait de Phénice et avait monté plusieurs expéditions pour récupérer des objets de l'Avant. Ayant découvert que les fonds du fleuve des Ames Perdues recelaient parfois des trésors inestimables pour peu qu'on sache utiliser un scaphandre, il engloutit sa fortune pour acheter le Gaillard, un navire assurant le voyage entre le monastère de Kaâd et Nâh. Les autorités nâhiennes virent d'un très mauvais œil que le Gaillard, un navire robuste et si utile, soit reconverti dans des fouilles. Le Phâr lui-même reçut Morne pour lui proposer de poursuivre la mission du Gaillard en échange de deux scaphandres et de leur entretien. La proposition enchanta Morne. Il accepta et devint capitaine antéquaire.

Aujourd'hui, Morne ressemble toujours à un " intellectuel " avec ses bésicles, son écharpe noir autour du cou et les liasses de document qui bourrent ses poches. Il est également devenu un capitaine compétent. Son nom lui vient d'un air bourru et rébarbatif qu'il affiche de prime abord. L'homme est avare de ses mots sauf quand il est question de l'Avant. A ce moment-là, il se met à bafouiller, à rougir et à faire de grands gestes. Puis, sa langue se délie et il devient un Antéquaire étonnant, capable de parler une nuit durant des objets trouvés dans le limon du fleuve et entreposés dans sa bibliothèque.

Morne évite les passagers, excepté ceux qui peuvent lui apporter quelque chose et assouvir sa curiosité de l'Avant. Dans ce cas, le passager devient un invité de marque et passera le plus clair de son temps dans les appartements du capitaine.

Dans la bibliothèque/musée de Morne, les objets n'ont pas réellement de valeur. Usés, brisés ou simplement en panne, ils sont surtout un exutoire, une passion que Morne s'est inventée pour fuir le monde de Sombre-Terre.

SEVILLE, ANCIENNE FOUINEUSE, BRAS DROIT DU CAPITAINE DU GAILLARD II

STATUT : 3 (HOMBRE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 4 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 5, GRIMPER 5
- FORCE 2 / LANCER 5
- HARGNE 4 / AGRESSER 3, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 3 / SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 3, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 3 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Canardier 5, Falchion 4
- COMMUNICATION 2 / Empathie 2
- ERUDITION 1 / Avant 1, Coutumes Fouineurs 3, Légendes 2, Région Chaudron des Enfers 3, Nâh 1
- RELATIONS 1 / Monastère aveugle 1, Monastère de Kaâd 3, Halte Rouge 2 ; Contacts : Morne 5 Survie 3 / Animaux : Crocodiles 3, Rats 4, Voulpes 2 ; Milieux : Monastère 5, Obscur 3, Stallite 3
- TECHNIQUES 1

POSSESSIONS :

Filtre (indice 2), Vêtements en cottes de maille (Pièce, indice de Protection 3), Portefaix, Canardier, Falchion, Escarcelle contenant 50 lux.

ARMES :

Falchion : Dommages +3
Canardier : Dommages +4 / portée : 5 / 10 / 20 (rechargement : 1 passe)

VIE : 13 ENERGIE : 5

♦ SEVILLE
BRAS-DROIT DE MORNE

Cette jeune fille élancée, aux longs cheveux blonds, est un assassin redoutable. Vêtue d'une cotte de maille et d'un pantalon bouffant en toile noire, elle est le plus souvent juchée sur les cordages des voiles du Gaillard. Deux cartouchières se croisent sur sa poitrine, avec de petits dards en guise de cartouche. Seville s'en sert à loisir lorsqu'il s'agit de faire respecter l'ordre à l'intérieur du navire.

BAREK
Ancien Antéquaire, mécanicien du Gaillard II

Statut : 3 (Contremaitre)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Grimper 2
- FORCE 2 / Forcer 3, Lancer 4, Porter 3
- HARGNE 2 / Agresser 2, Surprendre 2
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3, Régénérer 2
- SENS 2 / Observer 4
- TREMPE 3 / Motiver 2, Surmonter 2

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2 / Lançat 4
- Communication 2 / Baratin 3, Eloquence 1, Marchandage 2
- Erudition 3 / Avant 3, Coutumes Bâtisseurs 3, Intendance 2, Légendes 1, Région Chaudron des Enfers 2, Région Solaria 1, Nâh 1
- Relations 2 / Quartiers : Phénice : Inventeurs 2, Echarpes Pourpres 2 ; Monastère de Kaâd 4 ; Nâh : Halte Rouge 2
- Survie 2 / Milieux : Obscur 3
- Techniques 4 / Matériaux : Métal 5, Energies : Vapeur 3, Vents 3

POSSESSIONS :
Escarcelle contenant 30 Lux, Filtre (indice 2), Gourde, Vêtements normaux, Portefaix, Prothèse multi-fonctions, dont Lançat, objets inutiles de l'Avant.

ARMES :
Lançat : Dommages +1 / portée : 10 / 20 / 40 (pas de temps de rechargement nécessaire)

VIE : 11 ENERGIE : 3

Seville est belle, assez d'ailleurs pour avoir attiré l'attention d'un chef maraudeur auquel elle fut vendue par ses parents venus d'un monastère de la Roke. Elle parvint à s'enfuir en tuant au passage le monstre qui lui servait d'époux.

Elle échoua sur les rives du Fleuve des Ames Perdues et fut récupérée par Morne qui la prit sous sa protection. Seville aime le capitaine passionnément. Trop fière pour le lui avouer, elle se contente de le servir aveuglement et de mettre en pratique ses talents de guerrière pour veiller sur les passagers.

Seville concède tout juste un regard aux Marcheurs qui voyagent sur le navire. Ses yeux et son cœur sont à Morne et la moindre tentative de séduction à son égard échouera à coup sûr. Tout au plus peut-on l'intéresser si l'on est antéquaire et ainsi lui permettre de briller auprès de Morne...

♦ Barek
MÉCANICIEN HORS-PAIR

Ce génie de la mécanique a accompagné Morne depuis le début de ses aventures. Venu de Phénice, comme lui, il a consacré sa vie à la découverte des objets de l'Avant qu'il tente de faire marcher. Sans réel succès et c'est pourquoi il exerce son talent au service du Gaillard pour parer à toutes les pannes et les accidents qui peuvent survenir durant le voyage.

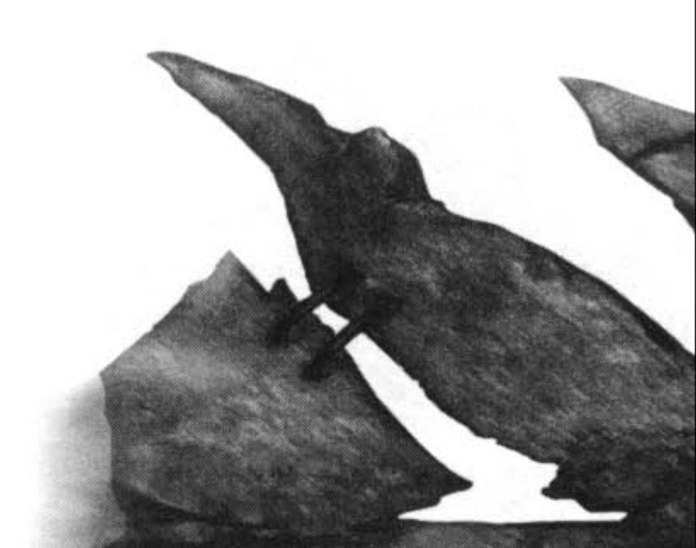
Barek est un bon vivant au franc-parler légendaire. Il a perdu sa main gauche dans la gueule d'un crocodile des sables et porte désormais une prothèse nâhienne. Cette prothèse est amovible, c'est-à-dire qu'il peut y fixer de nombreux outils ou des armes selon ses besoins. Le plus impressionnant est sans doute un lançat adapté qui propulse de petits clous dentelées en rafales.

Les dangers du voyage

Remonter le fleuve des Ames Perdues n'est pas un voyage de tout repos. Si le Gaillard II est puissant, il reste une cible facile qu'un parcours connu d'avance expose aux embuscades.
Pour affronter ces dangers, le Gaillard II dispose de l'armement suivant :

- Le harpon de la proue. Une arme lourde et utile pour dégager le navire en cas d'enlisement ou pour terrasser les grosses créatures qui rôdent à proximité du fleuve.
- Quatre canons à vapeur : un à l'avant, au côté du harpon, un à l'arrière et deux sur les flancs. Tous sont munis d'une chaudière autonome, alimentée par un artilleur qui fait parti de l'équipage. Les deux canons de flanc sont montés sur une petite plate-forme rotative.
- Chaque membre d'équipage possède une arme de lancer, généralement une arbalète et pour sept d'entre eux, un pistol à rueg phénicien.

Les dangers rencontrés par le Gaillard II sont de trois types : les Maraudes et autres bandes de pillards, les créatures qui vivent sur les rives du fleuve et les shankréatures.



Les Maraudes

La cargaison précieuse transportée par le Gaillard II a plusieurs fois motivé l'embuscade d'une bande de pillard ou d'une Maraude organisée. Ces attaques sont souvent maladroites, les pillards ne disposant pas d'un armement assez lourd pour menacer l'intégrité du navire. En revanche, certains ont tenté d'immobiliser le bateau grâce à des troncs lâchés en amont de manière à ce qu'ils fassent barrage au Gaillard II ou crèvent la coque... D'autres encore ont essayé de monter à l'abordage en utilisant de petites embarcations. Quoi qu'il en soit, aucune Maraude n'a pu encore se vanter de poser le pied sur le Gaillard II.

Un assaut possible...

Vous pouvez mettre en scène une embuscade pour rythmer le voyage jusqu'au stallite. Dans ce cas, nous vous proposons une bande de pillards ayant mis au point une stratégie qui a des chances d'aboutir. Les pillards sont au nombre de douze. Douze hommes sans foi ni loi, des Marcheurs qui assassinent et volent tous ceux qui ont le malheur de croiser leur route. Menés par un certain Karon, ils ont entamé une longue marche vers Nâh et ont entendu parler du Gaillard II et des richesses hypothétiques entreposées dans ses cales. Aussi ont-ils mis au point la stratégie suivante : utiliser une famille de Marcheurs, un couple et leurs trois enfants, pour obliger le navire à stopper et ainsi permettre de lancer un assaut. La famille va être hissée sur une embarcation fragile et sur le point de chavirer. Les pillards seront dissimulés sous les frondaisons d'un saule pleureur aux branches noires et filandreuses. La famille, tenue en joue par les pillards, jouera le jeu jusqu'au bout, excepté l'un des enfants dont les yeux fixés sur la rive pourront trahir la présence des pillards.

Quoi qu'il en soit, dès lors que le navire et son équipage se consacreront aux naufragés, les pillards tenteront d'approcher discrètement et de se hisser sur le pont du Gaillard II.

LES MARAUDEURS

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 3, Esquiver 2, Grimper 3
- FORCE 3 / Forcer 2
- HARGNE 3 / Agresser 2, Surprendre 2
- PRESTANCE 1 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 2 / Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 2, Surveiller 2
- TREMPE 2

Aptitudes :

- Arts Martiaux 2 / Hache 3, Piochard 3
- Communication 1 / Baratin 2, Marchandage 3
- Erudition 1 / Coutumes Maraudeurs 3, Coutumes Horlas 1, Régions : Chaudron des Enfers 3, Nâh 2, Légendes horlas 1
- Relations 1
- Survie 3 / Obscur 3, Marais 2, Ruines 3, Souterrains 2, Urs 2, Crocodiles 3, Voulpes 3, Rats 3
- Techniques 2

Possessions :

Escarcelle contenant 30 Lux, Filtre (indice 2), Gourde, Vêtements normaux, Portefaix, Prothèse multi-fonctions, dont Lançat, objets inutiles de l'Avant.

Armes :

Hache : Dommages +4 (règle optionnelle de l'écran concernant la Force)
Piochard : Dommages + 4

VIE : 12 ENERGIE : 0

Les créatures sauvages

Pour plus de détail, reportez-vous à la faune des Abords (fin du chapitre 2.4). Le capitaine Morne redoute les héronces et surtout les grenouilles grises durant la saison des Chaleurs qui peuvent menacer la dunette ou blesser les passagers.

Les shankréatures

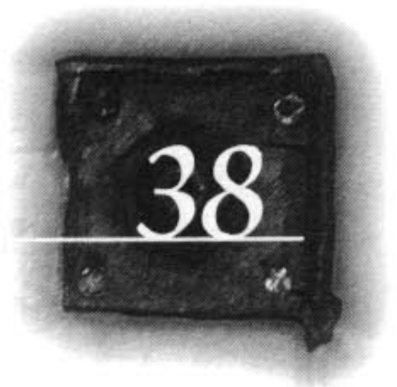
Elles sont rares et le capitaine Morne poursuit depuis longtemps une lutte à mort avec un Arakor (voir périls de Sombre-Terre, Livret 2 de Dark Earth, page 60) qui a élu domicile dans les plis rocheux des rives du fleuve. L'Arakor est un vieil ennemi de Morne, une shankréature qui porte encore les stigmates des blessures infligées par l'équipage du Gaillard II. Mais, chaque mois passé affûte les instincts de l'Arakor. Désormais, il se méfie des canons à vapeur et du harpon. Pour attaquer, il fait surface contre la coque du Gaillard II et se hisse doucement jusqu'au pont supérieur pour tenter de happer une victime qu'il emporte dans les fonds...

Vous pouvez mettre en scène l'Arakor, évoquer sa queue de scorpion tâtonnant sur le pont et cherchant sa proie. L'apparition d'une telle shankréature doit marquer et l'Arakor évitera à tout prix une trop longue confrontation. Il préféra se laisser couler sous la surface et attendre une meilleure occasion pour attaquer.

LES ABORDS 2.4

CARACTÉRISTIQUES GÉOGRAPHIQUES

Le stallite de Nâh a été édifié à la verticale d'une trouée rectiligne, sur une ancienne zone vitrifiée. L'ancien Nil, l'actuel Fleuve des Ames Perdues, croise la route du stallite. Au nord, les Crêtes Noires barrent la route des Marcheurs. Au sud, on trouve les anciennes carrières de pierre dont une seule est encore exploitée. Si de nombreuses montagnes sont visibles à l'horizon, le stallite est bâti au cœur d'une zone relativement plane, une vallée qui serait presque jolie et accueillante si elle n'était si souvent balayée par les vents, le sable et autres tempêtes acides.



LA TROUÉE RECTILIGNE

Nâh offre un visage particulier vis-à-vis de la plupart des stallites. En effet, il n'y a pas une trouée mais trois qui percent le Noir-Nuage. En outre, ces trois trouées sont disposées les unes à la suite des autres, offrant cette étonnant perspective d'un stallite construit en long.

Une telle situation n'a pas été sans poser des problèmes stratégiques aux Nâhias. En effet, pour défendre un stallite établi en longueur, il fallait nécessairement disperser ses forces, établir un réseau de murailles et de tours beaucoup trop complexes. Aussi, sous l'impulsion de Mekoun, les Nâhias ont-ils opté pour des structures pyramidales, assurant de la sorte une indépendance à chaque structure. Dans l'esprit des premiers Bâtisseurs, il fallait qu'une pyramide puisse tomber sans pour autant entraîner les autres dans son sillage. Cette tradition, qui consacre chaque pyramide en "îlot" plus ou moins autarcique, a perduré jusqu'à aujourd'hui.

LA ZONE VITRIFIÉE

Le stallite de Nâh est né sur une large zone vitrifiée après le Grand Cataclysme. Alors que les eaux du Nil survivaient en profondeur sous la forme de minces et fragiles filets d'eau, les survivants édifièrent la première pyramide sur cette surface dure et étincelante, à la verticale de la trouée rectiligne. Très vite, les sables ont repris leur droit sur la région et ont recouvert cette large surface vitrifiée. L'ancien Nil a pu à nouveau s'écouler librement tandis que l'on tentait de résister aux tempêtes acides qui balayaient la région.

On remarquera qu'aux abords de Nâh, certains zones saillantes exposées et balayées par les vents ont été mises à nu. Elles laissent alors apparaître des morceaux de croûte vitrifiée. Nombre de voyageurs imprudents se sont laissés surprendre par ce bourbier, similaire à celui de la zone vitrifiée (décrit dans le supplément les Marcheurs).

Le Nil ou Fleuve des Ames Perdues

Le stallite de Nâh domine une région appelée le Nâh, regroupant l'ancienne vallée du Nil ainsi qu'une partie du désert arabique. A la suite du Grand Cataclysme, le fleuve a subi de profondes mutations. Non seulement, son cours s'est modifié mais surtout, il est désormais tributaire des Monts Cendrés, au Nord, non loin des stallites d'Istan et Nople.

Le Nil se nomme à présent le Fleuve des Ames Perdues, et il a bien changé en trois cents ans. On raconte que d'Istan et Nople, en se laissant dériver sur le Fleuve, on peut être emporté jusqu'à Nâh. Ce n'est pas tout à fait vrai. L'une des sources de ce qu'on appelle le Fleuve des Ames Perdues se situe dans des Montagnes de la Roke. Le fleuve coule vers le sud, puis tombe dans le Chaudron des Enfers. L'Ancien Nil, quant à lui, prend toujours sa source dans le Sud du continent Solaria, puis remonte vers le nord avant de se jeter, lui aussi, dans le Chaudron des Enfers. Les deux fleuves se rejoignent dans une énorme étendue d'eau en plein milieu de l'ancienne Méditerranée. Mais pour rejoindre Nâh, à partir de cette étendue d'eau, il faut remonter à contre courant.

Ce qui n'a pas changé, en revanche, c'est l'importance cruciale que le fleuve revêt aux yeux des Nâhias mais également de l'ensemble des Marcheurs. En effet, ce Fleuve permet de voyager du Nord au Sud relativement rapidement, en évitant les pièges du désert, nombreux dans la région de Nâh, ainsi que les Crêtes Noires (voir ci-dessous). Les marchands de Phénice ne s'y sont pas trompés, tout comme les Marcheurs qui veulent rejoindre le continent de Solaria. Aujourd'hui, l'ancien Nil est considéré comme le seul chemin valable pour rejoindre Nâh puis, éventuellement, pour poursuivre sa route jusqu'au centre de Solaria dont la vallée de l'Eden perdue constitue l'avant-poste.

Le Fleuve des Ames Perdues a permis au stallite de Nâh d'assurer son indépendance à plusieurs titres. En premier lieu, il permet l'entretien des cultures nâhiennes grâce à un réseau important de canaux d'irrigation. Il permet également de profiter du limon fertile qui naît après les crues des mois de "Chaleur". A cette occasion, les nourrisseurs nâhias procèdent à une grande expédition pour remonter le lit du fleuve sur près de dix kilomètres afin de prélever cette terre fertile qui sera ramenée au stallite pour nourrir et fortifier les cultures durant le reste de l'année.

Les Cretes Noires les Digues de lumiere

Elles sont nées du Grand Cataclysme, barrant le nord du Nâh d'une chaîne de haute collines dentelées. Cicatrice témoignant du passage d'un météorite qui laboura la terre sur plusieurs dizaines de kilomètres, les Crêtes Noires se distinguent par leur aspect "mouvant". Le sable vitrifié, la roche et l'eau stagnante des marais de l'ancien Delta du Nil se sont mêlés en accouchant, telle une opération alchimique, d'un relief incertain et fragile que la plupart des Marcheurs redoutent comme un cauchemar.

Les Crêtes Noires, giflées par les vents acides et gorgées du limon argileux de l'ancienne vallée du Nil, s'affaissent régulièrement, provoquant de véritables glissements de terrain. On ne peut raisonnablement s'aventurer au sein de ces collines sans redouter à chaque instant qu'elles ne s'écroulent sous vos pieds, qu'elles vous engloutissent comme une monstrueuse mâchoire. Chaque affaissement fait généralement naître une nouvelle colline, offrant cette image étonnante d'un relief en mouvement.

Pour les Nâhias, le vrai danger vient du mince vallon qui permet au Fleuve des Ames Perdues de se frayer un chemin à travers les Crêtes Noires. Aussi les Bâtisseurs veillent-ils avec soin sur les collines les plus proches des rives du fleuve. Des esclaves sont régulièrement mis à l'épreuve pour consolider les Digues de Lumière qui flanquent les rives du fleuve durant son passage entre les Crêtes Noires.

Les Digues de Lumière s'étendent sur cinq kilomètres de chaque côté du fleuve. Les Bâtisseurs les ont élevées en sachant qu'elles permettraient au mieux de retarder l'avance inéluctable des collines. Plusieurs fois déjà, des torrents de "boue" sont venus battre contre les digues. Aussi, chaque année, durant le mois de Chaleur, tandis que les Nourrisseurs remontent le fleuve, les Bâtisseurs affectent de nombreux esclaves à des travaux de consolidation. Aux renflements de terre, on ajoute des murets de pierre ou de bois, on prévoit des fossés d'écoulement, etc. Ces grands travaux sont extrêmement dangereux et tous les ans, de nombreux esclaves périssent, victimes des Crêtes Noires.

Notons que les Digues de lumière tiennent leur nom du sable mouvant et miroitant qui vient les couvrir d'un linceul étincelant au mois de Chaleur.

La météorologie

La météorologie de Nâh est avant tout soumise à celle qui régit le continent de Solaria : quatre saisons qui sont, dans l'ordre, la Pluie, la Chaleur, le Vent et le Froid.

Dans la région du Nâh, la température est clémente comparée aux températures en vigueur sur Sombre-Terre et notamment sur la Roke. Durant la saison de Chaleur, la température avoisine les 20° degrés. Au Froid, elle peut descendre jusqu'à 5° ou 6° degrés.

L'essentiel, pour la région, réside dans les vents charriés depuis le désert et ses Mortezones. Ces vents sont de trois types : le Venin, le Sombre Foehn et le Vent de Rê.

LE VENIN
BOURBIER DÉTAILLÉ

• Anticiper la venue du Venin :
Jet de Sens + Observer de seuil 2R à 4R, selon ce que font les PJ (observer les animaux affolés, scruter l'horizon, les mouvements du Noir-Nuage, etc.). Si le test est réussi, les PJ ont le temps de se préparer à la venue du vent mauvais : ils ont le temps de mettre leur filtre, de chercher un abri (probabilité d'en trouver un à temps : 3R en lançant 3 dés), de se tapir au sol, de se protéger contre les flancs d'un chameau osseux, s'ils en ont un (voir faune), etc.

• Asphyxie :
Voir les règles sur l'Asphyxie (Livret I de Dark Earth, p.82). Le Venin doit être considéré comme une atmosphère raréfiée (4R). Un filtre de niveau I sera efficace durant I heure, et réduit le potentiel à l'équivalent d'une fumée irritante (3R). Un filtre de niveau 2 ou plus neutralise le danger d'asphyxie.

• Aveuglement :
Tous les seuils de Sens + S'orienter subissent un malus de +4R. Il est donc pratiquement impossible de s'orienter quand le vent tourbillonnant du Venin surprend un Marcheur.

• Brûlure :
Au cœur de la tempête de Venin, les victimes subissent une attaque abrasive. A chaque Passe, elles encaissent 3 points de dégâts (durant 2D6 Passes environ). Les victimes ont droit à un test de Résistance pour réduire ces dommages. De plus, une armure complète protège contre cette brûlure, mais si elle n'est que de niveau I, elle sera détruite après le passage du Venin.

• Empoisonnement :
Si un Marcheur a subi des dégâts du Venin suite à la brûlure, son sang risque d'être empoisonné. Reportez-vous aux règles sur l'empoisonnement, Livret I de Dark Earth, p.83. Les attributs du Venin sont : Virulence : 3, Période : 10 minutes, Dispersion : -I par test. Si les Marcheurs exposent moins leur corps au souffle du Venin (en se recroquevillant au sol, par exemple), la Virulence du Venin n'est que de 2.

FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER VENIN

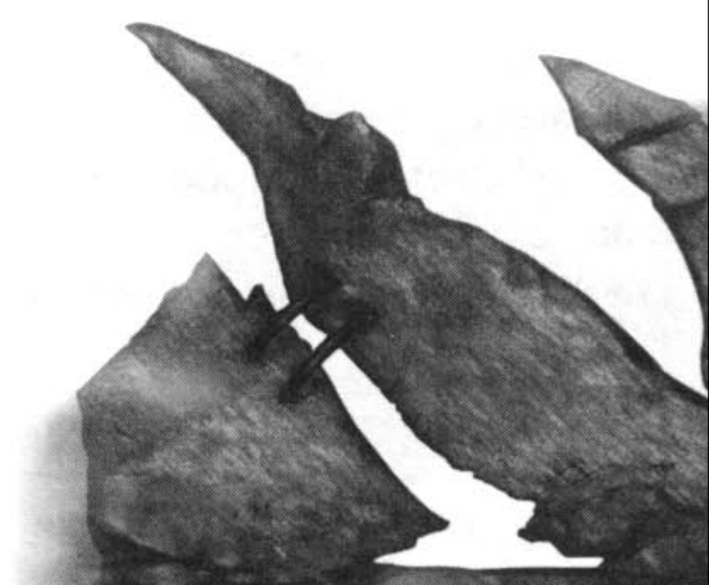
• TEMPS DE SURVIE	1 HEURE
- 1 Spécial (Asphyxie, brûlure, empoisonnement)	-3
- 2 Froid	0
- 3 Poussières/Vents	-2
- 4 Faim	0
- 5 Soif	-1
-6 Obscurité	-1

• MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -7

LE VENIN
Durée : de une à six heure
Périodicité : une à deux fois par semaine
Axe : sud-nord

Durant les saisons de Pluie, de Chaleur et de Froid, le "Venin" balaye la région en saccade. Il est un élément dominant pour la vie quotidienne des Nâhias. Si les Fouineurs se sont enterrés dans des tranchées, c'est avant tout pour échapper au Venin et ses effets dévastateurs sur l'organisme humain.
Le Venin est un vent acide, d'une violence rare, pouvant souffler à plus de cent kilomètres/heure (avec quelques exceptions historiques à plus de cent-cinquante kilomètres/heure).

Pour un humain exposé au Venin, la mort est presque immédiate. Chargé de poussières, de sables et de particules toxiques, il étouffe la victime en quelques secondes. Un simple voile ne suffit pas à se protéger du Venin. La victime retardera l'échéance et assistera, impuissante, à la lente désagrégation du tissu grignoté par l'acidité. Un filtre de niveau I peut assurer au Marcheur de vivre une heure, voire deux. Entre-temps,



s'il ne dispose pas d'un abri pour nettoyer le filtre, ce dernier deviendra inopérant. Pour survivre au Venin, il faut disposer au minimum d'un filtre de niveau 2. Dans ce cas, le Marcheur peut survivre à l'air vicié (ce qui ne règle pas le problème de l'orientation...)

Le Venin est aveuglant. Non seulement, il soulève le sable de la région mais il transporte avec lui des poussières qui plongent ses victimes dans un univers ténébreux et paniquant. Les Nâhias ont appris à se protéger du Venin et savent qu'on ne peut lutter contre lui. Lorsqu'un Nâhia est surpris par le Venin (une chose rare désormais), il se roule en boule, les genoux ramenés contre la poitrine. Ses seuls mouvements seront commandés par le sable qui s'accumule et risque de le recouvrir. Dans ce cas, il change de position et va s'installer quelques mètres plus loin. Et ainsi de suite... en espérant que le Venin durera le moins longtemps possible. Pour les Marcheurs surpris par le Venin qui tentent de poursuivre leur route, l'espoir est tenu. Ceux qui ont de la chance tomberont sur un affleurement du relief, une grotte ou quelques roches. D'autres encore trouveront une Caravane de lumière, ou même le stallite lui-même. Une telle chance sourit à un Marcheur sur cent. Les autres tourneront en rond jusqu'à épuisement et la mort...

Le Venin frappe Nâh depuis sa création. Les habitants savent désormais anticiper sa venue, lire le moindre signe annonciateur, notamment dans le comportement des animaux. Car le Venin ne vient généralement pas seul... Lorsque les premières bourrasques viennent frapper les flancs des pyramides et soufflent au-dessus des tranchées, les créatures de l'Obscur assaillent le stallite. Certaines, blessées à mort par l'acidité du Venin, se présentent aux abords des tranchées dans un état de rage folle, les yeux voilées par la souffrances. Invisibles dans les tourbillons du Venin, ces créatures sont considérées comme des alliées du Venin, comme ses serviteurs. Aucun avant-poste ne serait en mesure de les arrêter avant qu'elles ne parviennent aux frontières du Royaume des Tolérés. Les Fouineurs savent donc qu'à chaque passage du Venin, des créatures surgiront et se répandront dans leur royaume en semant la mort.

Pour anticiper le Venin, les Nâhias disposent de plusieurs moyens. Il y a d'abord la route-miroir qui descend vers le sud. Les colons préviennent le stallite en relayant l'information de tour en tour comme on peut le faire de luciphore en luciphore. Il y a également les rares oiseaux qui survivent dans ce contexte, en particulier les faucons (voir faune, plus loin), qui pressentent le danger et viennent, en nombre, trouver refuge dans les tranchées du Royaume des Tolérés. Il y a enfin les singes écarlates (voir faune) dont le pelage se hérisse instinctivement cinq à dix minutes avant que le Venin ne soit sur le stallite. Les singes écarlates sont achetés à prix d'or par les Marcheurs qui parviennent jusqu'à Nâh.

Le seul avantage du Venin réside dans sa force motrice qui permet, chaque semaine, d'alimenter les éoliennes qui hérissent certaines pyramides. La plupart d'entre elle résistent tout juste un mois avant d'être remplacées. Reste que l'énergie fournie à cette occasion est précieuse et permet de faire tourner pendant plusieurs jours les moulins des artisans nâhias.

Le Sombre Foehn

Durée : la saison du Vent
Périodicité : quatre à six jours par semaine
Axe : sud-nord

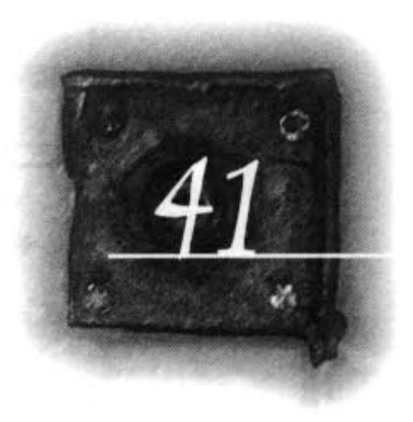
A la saison du Vent, le stallite de Nâh n'est pratiquement plus accessible. Si le Venin frappe brusquement mais durant une courte période, le Sombre Foehn, lui, souffle nuit et jour. Moins toxique, moins acide que le Venin, il effraie surtout par sa régularité et sa force. A cette époque, la plupart des routes initiées par les Caravanes de lumière disparaissent sous des dunes grises et poussiéreuses, les Tolérés nâhias luttent pour que les tranchées ne soient pas englouties par le sable qui s'accumule chaque jour.
L'intérêt du Sombre Foehn est de succéder à la saison de la Chaleur. En soufflant sans interruption, il fournit une énergie motrice fondamentale pour l'ensemble des cultures mises en chantier au cours de la saison précédente. Pour les Nâhias, le Sombre Foehn n'est pas considéré comme un ennemi, mais plus comme une manifestation du Noun, ni bonne ni mauvaise.

Pour les Marcheurs qui voudraient rejoindre le Nâh durant la saison du Vent, le Sombre Foehn est un danger suffisamment important pour décourager les vocations. La plupart des Marcheurs préfèrent attendre le Froid pour tenter l'aventure ou alors payer le prix d'un voyage par le Fleuve des Ames Perdues.

Le Vent de Re

Durée : une journée environ
Périodicité : inconnue
Axe : sud-nord

Lorsque la saison du Vent commence, le Venin cède la place au Sombre Foehn comme le soleil à la lune. Mais, telle une éclipse, il arrive que le Venin se lève inexplicablement et s'allie au Sombre Foehn. Le vent qui naît de cette union ne souffre aucune comparaison. Les Nâhias en ont connu une dizaine en 300 ans d'histoire et ceux qui se souviennent du dernier en l'an 283 en parlent avec la voix serrée. Les Nâhias considèrent ce vent comme une justice divine, un signe de Rê qui exprime sa colère.
Le Vent de Rê peut menacer les larges volets de cuir qui couvrent les pyramides des Nourrisseurs, ébranler les pi-



liers qui soutiennent la Grande Voie et engloutir les tranchées sans que les Fouineurs ne puissent enrayer les flots de sable charriés par son souffle. Bref, le Vent de Rê ressemble à une apocalypse et chacun espère que l'an 283 en fut l'ultime témoignage...

Les lieux

Les carrieres de pierre l'exemple de la Rocaille

La construction des pyramides nécessita en son temps l'ouverture de plusieurs carrières de pierre. A ciel ouvert, elles sont regroupées au sud de Nâh, à trois ou quatre kilomètres du stallite. Aujourd'hui, des six qui furent exploitées, une seule l'est encore. La plus proche du stallite sert à l'entretien des pyramides usées quotidiennement par les vents acides. Les autres ont été abandonnées, faute de moyens, aux créatures du désert. A certains de dire que Muzafar, le chef des adorateurs de Seth, profite du labyrinthe des carrières pour y cacher hommes et matériels (pour plus d'information, voir la partie Les adeptes de Seth, un peu plus loin).

La Rocaille

La dernière carrière exploitée a été baptisée la Rocaille. Elle abrite un avant-poste où vit nuit et jour une garnison de garde-chiourmes aguerris.
La Rocaille a été creusée en arc-de-cercle et s'étage sur cinq niveaux. A chacun de ses paliers, on trouve un seul escalier permettant d'accéder au suivant ainsi qu'une casemate où les esclaves rangent leurs outils.
L'avant-poste est situé sur la bordure de la carrière. Le rez-de-chaussée est percé d'une grande voûte sous laquelle les prisonniers s'engouffrent avant d'accéder au premier escalier descendant vers la carrière.
Les garde-chiourmes qui vivent à la Rocaille sont pour la plupart des brutes épaisses, souvent d'anciens esclaves repérés par l'ordre des garde-chiourmes pour leur cynisme, leur cruauté et leur volonté de fer. Colosses bardé de fer, vêtu du pagne couleur de jade qui est le signe de l'ordre, l'ankh nâhienne pendue sur la poitrine, ils vivent une dizaine dans l'avant-poste, une tour à quatre étages comptant un dortoir, une salle à manger, une salle de garde et un dernier étage où loge Sabim Fer, le commandant.

LE SOMBRE FOEHN
Bourbier Détaillé

• **Anticiper la venue du Sombre Foehn :**
Jet de Sens + Observer de seuil 3R ou test d'Erudition + Régions Nâh de seuil 2R. Si le Marcheur détecte à temps l'arrivée du Sombre Foehn, il a le temps de s'y préparer (enfiler une protection, mettre son masque et son filtre, chercher un abri).

• **Asphyxie :**
Voir les règles sur l'Asphyxie (Livret I de Dark Earth, p.82). Le Venin représente l'équivalent d'une fumée irritante (seuil 3R). Un filtre de niveau I réduit d'un point le potentiel asphyxiant, dont le seuil n'est plus que de 2R. Un filtre de niveau 2 ou plus annihile la menace d'asphyxie.

• **Brûlure :**
Au plus fort du déchaînement des rafales de vent, le Sombre Foehn peut brûler les peaux ou les armures. Cette agression est brève, puisqu'elle ne dure qu'ID6 passes. A chacune d'entre elle, le Marcheur subit 2 points de dégâts (la victime a droit à un test de Résistance). Une armure d'au moins I point suffit pour protéger complètement contre cette menace, à condition qu'il s'agisse d'une armure complète et non pas simplement d'une pièce d'armure.

FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER SOMBRE FOEHN

• TEMPS DE SURVIE	2 HEURES
- 1 Spécial (Asphyxie, brûlure)	-1
- 2 Froid	0
- 3 Poussières/Vents	-1
- 4 Faim	0
- 5 Soif	-1
-6 Obscurité	-1

• MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -4

LE VENT DE RÊ
Bourbier Détaillé

Ce terrible vent, fort heureusement, ne souffle que très rarement sur la région. Dans le cas où les PJ auraient à y faire face, espérons pour eux qu'ils l'auront détecté à temps.

• Anticiper la venue du Rê :
Voir les règles sur l'Asphyxie (Livret I de Dark Earth, p.82). Le Vent de Rê est l'équivalent d'une atmosphère raréfiée (4R). Un filtre de niveau I réduit de I le SR, un filtre de 2 le réduit de 2, et un filtre de niveau 3 fait passer ce seuil à IR.

• Asphyxie :
Voir les règles sur l'Asphyxie (Livret I de Dark Earth, p.82). Le Vent de Rê est l'équivalent d'une atmosphère raréfiée (4R). Un filtre de niveau I réduit de I le SR, un filtre de 2 le réduit de 2, et un filtre de niveau 3 fait passer ce seuil à IR.

• Brûlure :
Durant une vingtaine de Passes, les victimes du Rê subissent sa brûlure. A chaque Passe, elles encaissent 3 points de dommages, un test de Résistance permettant de réduire ces dégâts. Les armures complètent protègent leur porteur, mais à l'issue de ce déchaînement éolien, leur niveau de protection est automatiquement réduit de I point.

• Empoisonnement :
Une victime blessée doit subir les effets d'un empoisonnement de Virulence 4, de période 5 minutes, et de Dispersion –I par test (voir Livret I de Dark Earth, p. 83).

• Force du Vent :
Une victime peut en outre être emportée par la force du vent de Rê. Elle doit réussir un test de Force + Forcer contre un seuil de 7R. Si le Marcheur est solidement amarré à un rocher ou toute autre grosse structure stable, il peut bénéficier d'un bonus de –3 ou –4 à ce seuil. Si le test échoue, la victime est emportée dans les airs, et subit, en chutant, des dommages de niveau I5. Un test de Résistance peut réduire ces dégâts, mais l'armure ne protège pas.

FORMAT DE DESCRIPTION DU BOURBIER VENT DE RE

• TEMPS DE SURVIE 1 HEURE

- 1 Spécial (Asphyxie, brûlure, empoisonnement)	-3
- 2 Froid	0
- 3 Poussières/Vents	-4
- 4 Faim	0
- 5 Soif	-1
-6 Obscurité	-1

• MODIFICATEUR D'HOSTILITÉ -9

La Rocaille vit à un rythme immuable. A l'aube, les garde-chiourmes des Puits d'Onyx où sont gardés les esclaves regroupent ceux qui travailleront à la carrière. Puis, lesdits esclaves sont escortés jusqu'à la Rocaille (distante d'un kilomètre des Puits d'Onyx, voir plan des Abords). La journée s'écoule dans le bruit des pioches sous la garde des garde-chiourmes, puis les esclaves refont le chemin inverse à la nuit tombée. Notons que la notion de nuit et de jour, à plus de trois kilomètres du stalite, n'est pas vraiment pertinente. A la Rocaille, on s'éclaire à l'aide de torchines qui sont fixées sur les flancs des cinq paliers. Dans ces conditions, il n'est pas rare que des créatures de l'Obscur se glissent dans la carrière et s'attaquent aux esclaves...

♦ Sabim Fer
GARDE-CHIOURME
Ce personnage est devenu une légende à vingt-cinq ans. Auparavant, il était Marcheur, phénicien d'origine, et avait été surpris par le Venin alors qu'il tentait de rejoindre Nâh à pieds, faute de moyen pour emprunter la voie fluviale. Capturé, il devint esclave et se fit remarquer pour son autorité et son charisme. Respecté par les esclaves, il fut rapidement affranchi pour devenir, en moins d'un an, garde-chiourme.
A vingt-cinq ans, Sabim Fer va empêcher à lui seul une révolte d'esclaves. Assaillis par des scorpios (voir faune),

les garde-chiourmes furent débordés, permettant aux esclaves de s'enfuir. Sabim Fer parvint in extremis à rejoindre l'avant-poste et à baisser les énormes grilles qui barraient la voûte, seule voie de sortie pour les esclaves. Non seulement, il empêcha les esclaves de s'enfuir mais il attendit patiemment que les scorpios massacrent les révoltés qui escaladaient sans succès les flancs trop raides de la carrière. Un tel sang-froid fut salué par l'ordre des garde-chiourmes qui fit de Sabim Fer le commandant de l'avant-poste.

Aujourd'hui, à trente-deux ans, ce personnage continue d'exercer un terrible pouvoir sur les esclaves de la Rocaille. Son apparence joue pour lui. Du Venin, il a hérité d'une peau grêlée, de la tête aux pieds. Les nourrisseurs le sauvèrent sans vraiment y croire et de cette épreuve, Sabim Fer a gardé un épiderme tavelé qu'il exhibe avec fierté. Les jambes trapues, le crâne chauve, l'homme porte toujours sur lui un piochard, souvenir de Phénice, ainsi qu'un long fouet clouté (son laniard) dont il fait usage sans économie...

Si l'on voulait résumer la psychologie de ce personnage, il n'y aurait sans doute qu'un seul mot : la cruauté. Sabim Fer exulte d'avoir droit de vie et de mort sur les esclaves. Il n'hésite pas à en sacrifier certains pour l'exemple, étranglant lui-même ses victimes avec son fouet.

SABIM FER
Séide garde-chiourme

Statut : 3 (Garde-chiourme)

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 1, Esquiver 3, Grimper 2
- FORCE 3 / Forcer 4, Lancer 2, Porter 3
- HARGNE 4 / Agresser 4, Supporter 4, Surprendre 3
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 4, Régénérer 2
- SENS 2 / Observer 3, S'orienter 3, Surveiller 5
- TREMPE 4 / Motiver 2, Résister 4, Surmonter 4

Aptitudes :
- Arts Martiaux 4 / Piochard 4, Laniard 5, Balance 3
- Communication 2 / Baratin 1, Empathie 3, Hurle 3
- Erudition 2 / Avant 2, Coutumes Séides 3, Intendance 2, Légendes 4, Région Nah 4, Région Roke 3, Région Sparta 2, Religion néo-egyptienne 3
- Relations 2 / Quartiers : Royaume des Tolérés 2, Pyramide des Jeux 1, Puits d'Onyx 3
- Survie 3 / Animaux : Chacrals 2, Chats 2, Cerbères 2, Voulpes 3 ; Milieux : Stallite 3, Déserts 3, Obscur 4
- Techniques 2 / Eau 2, Lumière 3

Possessions :
Piochard, Balance, Laniard, Armure complète de métal et de cuir (Protection 2).

Armes :
Piochard : Dommages +4 (règle optionnelle fournie avec l'Ecran)
Balance : Dommages +4, Défense +1
Laniard : Dommage +2

VIE : 15 ENERGIE : 7

L'ORDRE DES GARDE-CHIOURMES

L'ordre est né naturellement au fur et à mesure que Nâh institutionnalisait le principe de l'esclavage. L'ordre dépend théoriquement des Gardiens de la lumière mais le temps a consacré leur indépendance. En effet, le garde-chiourme n'est pas considéré comme un citoyen. Il ne pourra d'ailleurs jamais le devenir. L'ankh qu'il porte au cou est vierge et témoigne de son statut particulier, tout comme ce pagne couleur de jade qui les couvre de la taille aux genoux. En échange des terribles conditions de vie qui sont les leurs, le stallite accorde à chaque garde-chiourme une semaine par an dans les pyramides des Jeux. En contrepartie, le garde-chiourme s'engage à ne jamais pénétrer dans Nâh, à demeurer au sein des Puits d'Onyx et de la Rocaille jusqu'au restant de ses jours.

L'ordre compte une centaine d'individus dont une dizaine de femmes. Un tiers sont d'anciens esclaves, un autre tiers des Marcheurs qui ont choisi ce "métier" et un dernier tiers, des Nâhias qui ont été condamnés à devenir garde-chiourmes ou qui ont choisi d'exercer ce métier.

A chaque saison, l'ordre se réunit au cours d'une fête dans les puits d'Onyx. C'est à cette occasion que l'on intronise les successeurs des garde-chiourmes trop vieux ou mourants, que l'on désigne ceux qui serviront dans la Rocaille ou ceux qui seront affectés aux sombres sous-sols des puits d'Onyx, etc. Cette fête est un exutoire connu, en particulier par les esclaves qui savent que les débordements sont nombreux à cette occasion...

Les Puits d'Onyx

Au nombre de trois, les Puits d'Onyx pourraient souffrir la comparaison avec l'antichambre des Enfers... Creusés dans le sol, ils s'enfoncent à près d'une centaine de mètres sous la terre avec pour unique ouverture sur l'extérieur, une énorme grille mécanique glissant sur des rails, placée sous la responsabilité des garde-chiourmes qui vivent en surface dans d'étroit fortins au-dessus de chaque puits.

Les Puits d'Onyx échappent officieusement à l'autorité du Maât, la justice nâhienne. Placés sous la responsabilités des garde-chiourmes, les esclaves ne doivent jamais entrer dans le stallite (excepté les esclaves sous contrat, qui seront abordés plus loin). Ils sont donc entassés dans les Puits d'Onyx, dans des conditions d'hygiène effroyables, livrés au bon vouloir des garde-chiourmes.

Les trois Puits, qui forment un vague triangle équilatéral de deux cent mètres de côté, sont joints entre eux par d'étroits couloirs de pierre. Ils permettent de communiquer entre les trois fortins qui chapeautent chaque puits et ce, sans passer par l'extérieur. Dans chaque fortin, dits respectivement du Sud, du Nord et de l'Ouest, vivent une trentaine de garde-chiourme livrés à eux-mêmes à l'image de Sabim Fer et ses acolytes dans l'avant-poste de la Rocaille.

Au centre de chaque fortin, on trouve une vaste salle, le Hall des Proscrits, dont le plancher est constitué d'une grande grille mécanique. Cette grille domine la béance noirâtre et pestilentielle du puits où survivent les esclaves.

MÉMOIRE DE GERON DRAÔNE, ESCLAVE DU FORTIN OUEST

Moi, ancien Marcheur, moi qui ai foulé la poussière de l'Avant, moi qui ai contemplé les splendeurs de Phénice, aujourd'hui, je suis esclave... Je ne suis plus un homme, seulement quelques kilos de chair mutilée. Il me reste peu de temps à vivre, et selon mon désir, la Fraternité a bien voulu me fournir cette large tablette d'argile où je veux conter mon désespoir. Qui racontera un jour ce qui se joue dans ces puits ? Qui, un jour, témoignera de la manière dont nous sommes exploités sous prétexte de servir l'ensemencement du monde ? Moi, ancien Marcheur, j'œuvrais pour cet ensemencement et les Nâhias m'ont enfermé, m'ont battu et m'ont forcé à travailler dans leurs carrières jusqu'à ce que j'en meurs. Pourquoi ? Pourquoi ai-je dû chaque matin souffrir les assauts du vent et manier la pioche jusqu'à ce que mes paumes me brûlent ? Pourquoi ai-je dû voir mes compagnons mourir des morsures des scorpios ou des colères de Sabim Fer ? Je suis fatigué, heureux de partir et de ne plus avoir à me battre la nuit contre les esclaves qui assaillent les niches de la Fraternité. Je veux m'éteindre, attendre que le Phénix se penche sur moi et m'emporte sous son aile, vers la lumière (...)

Ces derniers vivent le long des parois, dans des niches étroites où les gardechiourmes ne descendent jamais. Pour appeler des esclaves, on se contente d'épeler les noms à haute voix depuis le Hall des Proscrits. Un scribe est généralement détaché dans chaque fortin par le stallite pour tenir la comptabilité des esclaves. Un tel poste est une punition et vaut généralement pour une vie entière. Le scribe tient donc, sur papyrus, une liste précise des esclaves emprisonnés. L'appel a lieu chaque matin avant qu'une nacelle ne soit descendue et remonte les esclaves trois par trois afin d'empêcher des mouvements de révolte ou de panique.

Au sein même des niches où vivent les esclaves, la notion d'humanité n'est plus qu'un souvenir. Les rares denrées alimentaires (distribuées au bout d'une corde) qui sont cédées par les gardechiourmes reviennent aux plus forts, aux esclaves qui dominent leurs semblables et exercent une tutelle sur une ou plusieurs niches. Les besoins vitaux se font au bord de la niche et tombent dans les profondeurs du puits, formant une horrible boue dont l'odeur vous prend à la gorge et vous empêche presque de respirer. Pour se laver, on dispose d'un seau d'eau une fois par semaine. Quant aux soins, il faut pouvoir se targuer d'une blessure grave pour avoir le droit de finir dans une officine, annexe de la Maison de Vie du stallite. Chaque fortin compte un chirurgien, échoué ici pour incompétence...

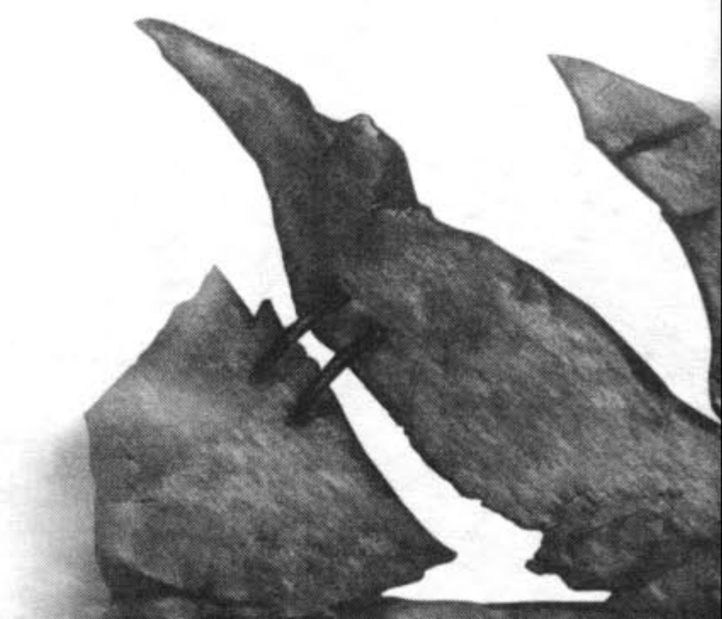
♦ Eziz
CHIRURGIEN DU FORTIN SUD

Eziz est une exception à l'horreur qui sévit dans les Puits d'Onyx. Son renvoi de la Maison de Vie n'est pas dû à une incompétence mais une opération clandestine au profit d'une Tolérée, sa maîtresse. La sanction du Maât a été exemplaire : Eziz fût nommé au fortin Sud tandis que sa compagne était condamnée à l'esclavage. Affaiblie par l'opération, la jeune femme, nommée Iziel n'a pas tardé à réapparaître sur la table d'opération de son compagnon. Et, au sein du fortin, faute de moyens, Eziz ne put sauver la jeune femme qui mourut dans ses bras. Depuis, Eziz travaille comme un forcené pour oublier. Il s'enfonce peu à peu dans la folie, consomme du " fiel " (une drogue amère aux effets excitants) pour pouvoir travailler douze, parfois quinze heures durant. Il croit souvent voir le spectre de Iziel penché sur son épaule lorsqu'il opère. Grâce à lui, de nombreux esclaves ont pu échapper à la mort ou au contraire, avoir le droit de mourir sans souffrir...

Eziz a été plusieurs fois approché par les adeptes de Seth. En jouant sur le spectre d'Iziel (les adeptes ont dépêché une femme ressemblant à son ancienne amante), les adeptes de Seth espèrent convaincre Eziz de libérer les esclaves du fortin Sud et de provoquer une révolte sans précédent.

D'apparence, Eziz est un homme frêle, le visage dissimulé sous une barbe noire et des petites lunettes en équilibre sur le bout de son nez. Il conserve, dans sa chambre, un journal (des feuilles de papyrus jointes par une cordelette) où il décrit en détail ses opérations. Pour le moindre Guérisseur, ce journal est un trésor (sa lecture apporte automatiquement 4 points de Vécu à dépenser impérativement en Techniques : Corps). Par défaut, Eziz a procédé à des opérations inédites et parfois couronnées de succès.

Ce terrible portrait ne doit pas masquer une forme de solidarité souterraine entre les esclaves, en particulier entre les anciens Marcheurs. Beaucoup entretiennent l'espoir de s'évader et une légende persistante évoque, au fond des puits, l'existence d'une rivière souterraine qui permettrait de se faufiler à l'extérieur.



EZIZ
NOURRISSEUR CHIRURGIEN

STATUT : 2

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 2 / INFLUENCER 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2
- TREMPE 3 / MOTIVER 2, RÉSISTER 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 2, Empathie 3, Hurle 1
- ERUDITION 3 / Coutumes Nourrisseurs 3, Lettres 3, Région Nah 1, Religion néo-egyptienne 2
- RELATIONS 2 / Quartiers : Royaume des Tolérés 1, Puits d'Onyx 3, Fortin Sud 3, Maison de Vie 2
- SURVIE 2
- TECHNIQUES 3 / Corps 5

POSSESSIONS :
Lunettes, journal d'opérations chirurgicales, 5 doses de Fiel.

ARMES :
Poignard courbé : Dommages +1

VIE : 11 ENERGIE : 6

Au sein du fortin Nord, il existe ainsi la Fraternité de la Marche, une fratrie officieuse qui réunit des esclaves ayant tous été d'anciens Marcheurs. La Fraternité vaut par le nombre et malgré les dénonciations, elle continue à assurer à ses membre une vie plus supportable que pour la majorité des esclaves. Etre de la Fraternité de la Marche, c'est partager sa nourriture pour les plus faibles, c'est donner sa vie si celle de la Fraternité est en jeu, c'est accepter de se dénoncer pour masquer un vol ou le meurtre d'une " taupe " achetée par les garde-chiourmes.

LES JUMEAUX D'ANUBIS

Deux colosses de pierre marquent l'entrée du stallite pour tous ceux qui remontent le fleuve des Ames Perdues. Ils représentent tous deux Anubis, et soutiennent, à hauteur d'épaule, une arche qui enjambe le fleuve et supporte quatre canons à vapeur à la charge d'une garnison relayée tous les trois jours.
Les Jumeaux d'Anubis sont creux et renferment à l'intérieur de leur corps plusieurs salles à l'usage de la garnison : un entrepôt, un dortoir, une salle d'arme et le magasin où sont entreposées les munitions des quatre canons à vapeur.
La garnison des Jumeaux d'Anubis doit faire feu sur tout bâtiment inconnu remontant le fleuve ainsi que les créatures de l'Obscur qui errent sur les rives et tentent de rejoindre le stallite.
Les visages des deux statues sont creux et abritent chacun une grosse longue-vue sur pieds permettant d'épier les environs lorsque le clair-obscur le permet. Il existe également plusieurs volets de fer à hauteur du poitrail des colosses qui permettent de tirer et de lancer des Incandescents (bâtonnets de lumière à phosphore importés de Phénice) pour éclairer le terrain alentour.

SECRET : LA RIVIÈRE SOUTERRAINE

La rivière souterraine évoquée par les esclaves des Puits d'Onyx existe bien. Au cours des cent dernières années, plusieurs esclaves ont réussi à passer l'effroyable bourbier qui tapit le fond des puits. Au-dessous, sur un flanc, on peut trouver une plaque de bronze qui barre un boyau étroit remontant vers la surface. Chaque boyau aboutit dans la salle de garde du fortin. Pour les garde-chiourmes, c'est une épreuve, un moyen de repérer les esclaves ayant la trempe suffisante pour leur succéder...

LES CARAVANES DE LUMIERE

Les Caravanes de lumière se distinguent, comme leur nom l'indique, par la lumière qui en émane. Ce sont uniquement d'anciens nomades du désert qui peuplent ces étranges caravanes itinérantes et indépendantes, capables de s'enfoncer dans le désert et d'y survivre malgré les dangers. La lumière produite par ces caravanes seraient essentiellement produites par des miroirs qui permettent de répercuter et d'amplifier le rayonnement de grosses lucilles élevées par les caravaniers.
Le trajet des Caravanes de lumière n'obéit à aucun schémas déterminé. Elles vont là où la nourriture abonde, là où des missionnaires ont tenté d'élever un monastère, là où des Marcheurs veulent établir un avant-poste ou un relais. Elles commercent avec Nâh depuis de très nom-

LES ROUTE-MIROIRS, EN CHIFFRES

Depuis le début de ce gigantesque projet, vers l'an 210, cinq route-miroirs, ont été mises en chantier. Quatre partent vers l'ouest ou le sud-ouest (dont une vers Sparta), une se dirige plein sud, vers la vallée de l'Eden perdu et les autres stallites du centre de Solaria.

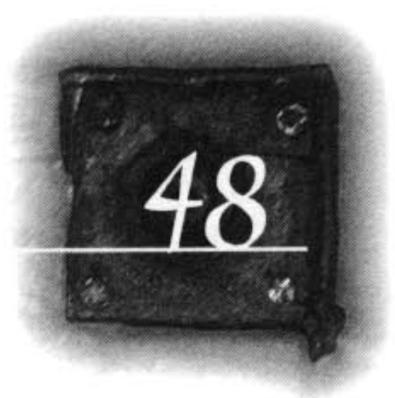
Les route-miroirs sont balisées tous les kilomètres par les tourelles des scarabées, d'où émane ce fascinant rayon lumineux.

La route du sud atteint aujourd'hui 148 kilomètres. Les routes de l'ouest mesurent actuellement environ 120 kilomètres, exceptée l'une d'entre elles, légèrement retardée, et qui n'en est qu'à 102 kilomètres.

breuses années même si les maître-navigateurs qui commandent les Caravanes préfèrent voyager vers Phénice.

L'ENSEMENCEMENT NAHIEN

Le stallite de Nâh a depuis toujours servi un idéal, celui d'ensemencer le continent de Solaria. L'idéal est devenu réalité grâce aux Scarabées Célestes, de grosses créatures insectoïdes qui ont approximativement la forme d'un scarabée. Mais ces créatures-là mesurent près de deux mètres de long et leur corps s'est adapté aux conditions de vie de Sombre-Terre. En effet, leur sang est phosphorescent et leurs besoins nutritifs réduits au strict minimum. En outre, leur chair est riche en calories et permet aux humains qui s'en nourrissent de vivre autour de l'animal des années durant. Le cycle et le rythme de vie des Scarabées Célestes sont développés dans la pyramide qui porte leur nom. C'est là que vous trouverez des renseignements précis sur cet animal.



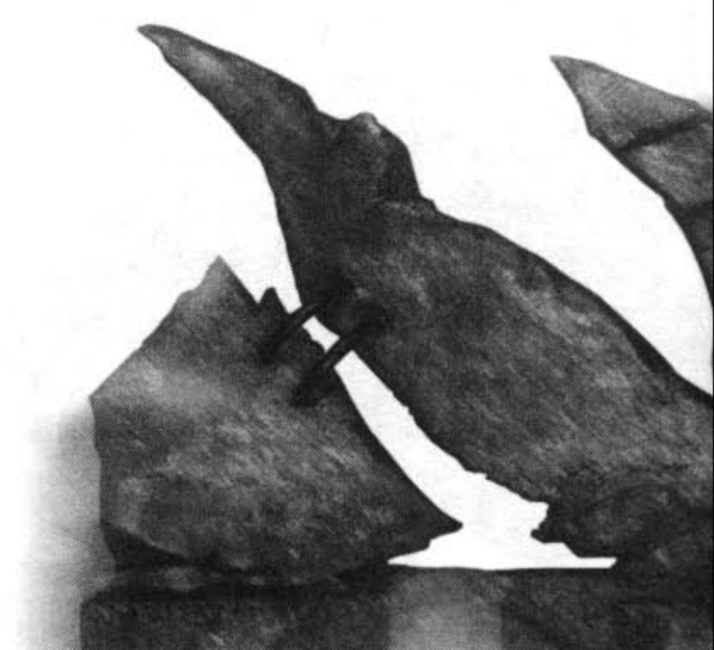
L'important est de bien cerner l'étendue et la dimension du projet d'ensemencement lancé par les Nâhias. Le concept est, en effet, à l'image des travaux pharaoniques entrepris pour construire le stallite.
L'ensemencement passe par ce qu'on appelle les route-miroirs. Les route-miroirs sont constituées par des tours espacées d'environ un kilomètre les unes des autres (à la manières des luciphores, en somme) dont les fondations abritent chacune un Scarabée Céleste.
La créature repose dans une salle aux parois réfléchissantes et prolongées dans l'axe de la tour par un boyau vertical jaillissant au sommet. La lumière émise par le Scarabée est donc amplifiée le long de ce puits afin de jaillir, tel un laser lumineux, au-dessus de la tour. Voilà donc à quoi ressemblent ces route-miroirs nâhiennes réputées dans tout Solaria : des tours dont le couronnement laisse passer de minces rayons lumineux montant vers le ciel. Lorsqu'on distingue une route-miroir à l'horizon, cela ressemble, en fin de compte, à une immense grille lumineuse.

Chaque tour est veillée par des Volontaires de l'Ordre-Miroir. Des hommes et des femmes qui consacrent leur vie à l'ensemencement et qui vont tenter, à partir du berceau de civilisation qui est le leur, de faire pousser des cultures, de planter les graines étudiées et mises au point par les Sements, les Nourrisseurs nâhias, qui œuvrent dans la pyramide de la Fertilité.

Pour mener à bien cet ensemencement, les Nâhias consacrent la majeure partie de leur énergie et de leurs biens. Cela sous-entend que la plupart des activités nâhiennes ou services nâhiens (embaumement, plaisirs, jeux) servent à financer la construction de ces routes et à terme, la renaissance du continent de Solaria.

LES ADEPTES DE SETH ANCIENS ESCLAVES

En 275, un esclave parvint à s'échapper au cours d'une révolte sanglante. Emmenant avec lui une centaine d'esclaves prêts à tout, il trouva refuge dans des ruines de l'Avant, situé sur l'ancien delta du Nil aux abords de l'ex-Méditerranée. Ce Spartacus nâhia prit le nom de Mycène le Noir et revendiqua la paternité du dieu Seth, l'assassin d'Osiris.
Mycène le Noir fût longtemps le principal cauchemar des autorités nâhiennes. Avec ses fidèles devenus de véritables sauvages, ils assaillaient régulièrement les navires remontant le fleuve et organisaient des assauts concertés sur les carrières de pierre. Mycène le Noir sera assassiné par un Psyhia (voir Pyramide des Exclus) se faisant passer pour un esclave. Depuis, ses deux fils, Yassir et Muzafar, ont repris le flambeau et commandent à près de deux cents guerriers, tous d'anciens esclaves de Nâh.
Les adeptes de Seth vivent pour et par la vengeance. Leur but est uniquement de voir disparaître à jamais les pyramides orgueilleuses de Nâh.
Ils harcèlent les tranchées en organisant des expéditions punitives, n'hésitant pas à sacrifier plusieurs d'entre eux.
Les adeptes de Seth ressemblent à des guerriers venus de la nuit des temps, à de véritables sauvages dont le corps, barbouillé de la sombre boue des Crêtes Noire, les rend presque invisibles lorsqu'ils se glissent dans les tranchées pour égorger hommes et



LES FRÈRES DE SETH
Esclaves en fuite

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Camoufler 5, Esquiver 2, Grimper 2
- FORCE 4 / Forcer 5, Lancer 3, Porter 4
- HARGNE 4 / Agresser 4, Supporter 3, Surprendre 4
- PRESTANCE 2 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 4
- TREMPE 3 / Résister 2, Surmonter 3

Aptitudes :
- Arts Martiaux 3 / Piochard 3, Entrailleur 3, Katar 3
- Communication 1 / Baratin 3, Hurle 3
- Erudition 1 / Avant 1, Coutumes Esclaves 3, Coutumes Tolérés 2 Légendes 2, Région Nâh 2, Religion néo-egyptienne 2
- Relations 1 / Quartiers : Royaume des Tolérés 2, Puits d'Onyx 2
- Survie 3 / Animaux : Cerbères 2, Voulpes 2 ; Milieux : Stallite 1, Déserts 4, Obscur 3
- Techniques 1

Possessions :
1 poignard, 1 arme parmi : Piochard, Entrailleur ou Katar.

Armes :
Piochard : Dommages +5 (règle optionnelle fournie p.44 de l'Ecran de Dark Earth)
ou Entrailleur : Dommages +4, Défense +1
ou Katar : Dommage +4, Défense +1
Poignard : Dommages + 3

VIE : 15 ENERGIE : 5

LE SCORPIO

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 5 / Camoufler 5, Esquiver 3, Grimper 5
- FORCE 1
- HARGNE 4 / Agresser 4, Supporter 6, Surprendre 4
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Régénérer 4, Contrôler 8
- SENS 3
- TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 3

Armes	Dommages	Venin
Dard (*)	+2 + Venin	Virulence : 7
Pinces	+1	Période : 2 Passes
		Dispersion : -1 par test (voir Livret 1 de Dark Earth, p.83)
VIE : 6	ENERGIE : 0	

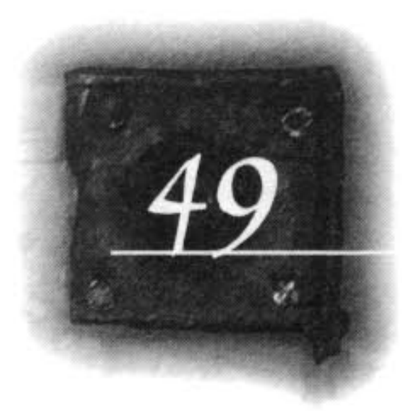
(*) La portée du dard est de 10 mètres. Si la victime est blessée (perte d'au moins un point de Vie), elle subit l'attaque venimeuse du scorpio.

femmes dans leur maison. L'adepte de Seth est souvent contaminé par l'archessence Shankr et devient, à plus ou moins court terme un Ecorché (page 56, du livret II de Dark Earth)

La faune

Le scorpio

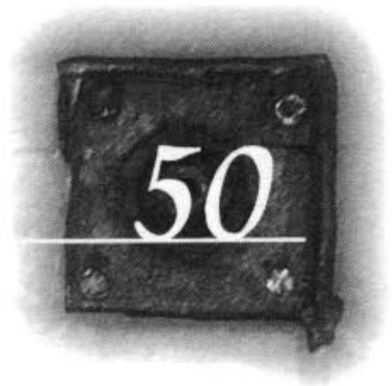
Un peu plus petits que les autres descendants des scorpions, les scorpios qui rôdent dans la région du Nâh sont sans doute les plus dangereux rôdeurs de Sombre-Terre. Survivants du Grand Cataclysme, ils mesurent désormais vingt à trente centimètres de longueur (contre cinquante centimètres pour les autres scorpions qu'on trouve dans Solaria) et se déplacent très rapidement. Et surtout, l'abdomen qui leur sert d'aiguillon mortel a muté : le scorpio peut le lancer à distance afin de paralyser sa proie et venir ensuite s'y nourrir sans danger.
Les Nâhias redoutent le scorpio qui se terre sous la pierre, dans les plis du terrain, sous une souche, etc. Les scorpios attaquent souvent à plusieurs, en groupe de 3 à 10 individus. Lorsque les vents acides soufflent sur le Nâh, il est fréquent que certains se rapprochent du stallite et se laissent glisser dans les tranchées du royaume des Tolérés. On raconte à ce propos qu'il existe une véritable colonie de scorpios quelque part dans le royaume.
Certains Nourrisseurs sont parvenus à "domestiquer" des scorpios pour en faire une arme redoutable. Seuls les plus grands Nourrisseurs portent ainsi un scorpio lové sur l'avant-bras, l'abdomen frémissant.... Le secret est bien gardé sur les moyens mis en oeuvre pour parvenir à domestiquer un scorpio. En réalité, les nourrisseurs enduisent leur avant-bras d'une substance sexuelle qui motive le scorpio et le pousse à défendre son maître.



Remarques : Additionner la Capacité Hargne au talent Agresser pour déterminer le potentiel de combat du scorpio. Sur ce total, le scorpio consacre automatiquement 4 dés à l'initiative, le reste étant entièrement attribué à l'attaque, jusqu'à ce que la créature soit blessée. Dans ce cas, les dés restant (après l'initiative) sont répartis pour moitié à la défense, pour moitié à l'attaque.

LE CROCODILE DES SABLES

Plus rares que les scorpios, les crocodiles des sables (également appelés crocodiles d'argile) représentent un danger permanent pour tous ceux qui s'aventurent en dehors des pyramides. Cette race de crocodiles est typique à la région de Nâh. Le crocodile des sables a appris à vivre avec son environnement. Il est fréquent de les rencontrer aux abords du Fleuve des Ames Perdues, mais ils sont désormais capables de tenir plusieurs jours sans eau. En outre, ils ont appris à s'enterrer dans le sable, à guetter leur victime comme ils peuvent le faire à la surface de l'eau. Nombre d'esclaves ont ainsi perdu un pied ou une jambe : brusquement la terre s'anime et l'énorme mâchoire se referme dans un claquement sec sur la jambe de la victime. Les crocodiles des sables trouvent souvent refuge dans les Crêtes Noires lorsque Nâh organise des chasses importantes. Relativement rapides, ils fuient dès lors que les humains sont trop nombreux. Notons que les Nâhias apprécient la peau du crocodile des sables dont ils font un cuir pour les chausses, les sacs et certains revêtements intérieurs.



Remarque : Le crocodile des sables consacre automatiquement 4 dés de son potentiel de combat (Hargne + Agresser) à l'initiative. Le reste est attribué à l'attaque, jusqu'à ce que la créature soit blessée, auquel cas elle consacre 2 dés à la défense et le reste à l'attaque.

LE CROCODILE DES SABLES

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 4 / CAMOUFLER 6, ESQUIVER 2
- FORCE 7
- HARGNE 5 / AGRESSER 4, SUPPORTER 6, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 5
- RÉSISTANCE 7 / ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 4, CONTRÔLER 6
- SENS 4 / SURVEILLER 5
- TREMPE 4 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES	PROTECTION
Morsure	+4	Peau épaisse : 2
Queue	+3	

VIE : 16 ENERGIE : 0

LES HYENES, VOULPES DU DÉSERT

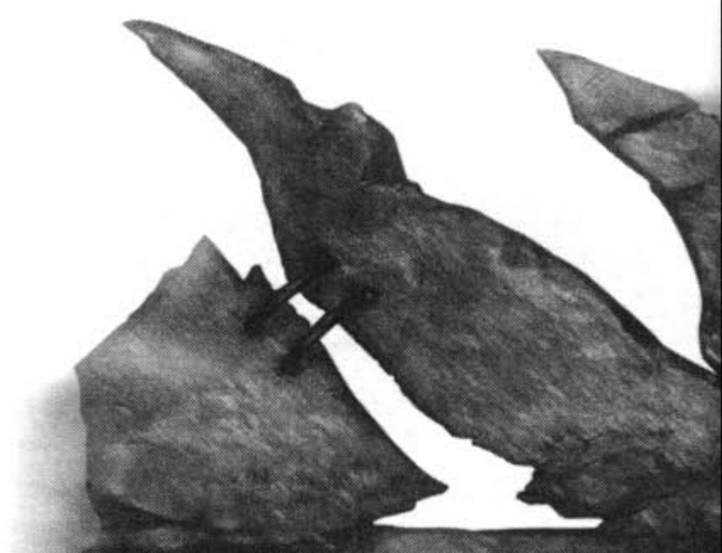
Décharnées et agressives, elles parcourent le désert du Nâh en longeant les crêtes des dunes. Elles s'attaquent rarement à l'homme, et jamais à une troupe nombreuse. En revanche, le Marcheur solitaire peut les redouter. Elles sont capables de traquer plusieurs jours leur victime, en attendant qu'elle perde ses force et devienne une proie facile.

Les hyènes s'approchent rarement du stallite de Nâh, sauf à la saison du Sombre Foehn. A la saison du Vent, certaines se coulent dans les tranchées à la faveur des tourbillons de sable et s'attaquent aux enfants. Les Nâhias chassent le hyène sans complaisance et se refusent d'utiliser sa peau ou de s'en nourrir. Les Marcheurs et les Fouineurs ont moins de scrupule. Dans les tranchées de Nâh, on voit fréquemment des bottes souples en peau de hyène. Les caractéristiques des hyènes sont fournies p.60 du supplément Les Marcheurs (à défaut, reprendre celles des voulpes).

Remarque : Les hyènes consacrent 4 dés de leur potentiel de combat à l'initiative, le reste étant réparti pour moitié à l'attaque, pour moitié à la défense.

LES CHACRALS

Descendants des chacals, symbole du dieu funèbre Anubis, les chacrals de Solaria (différents des chacrals d'Eldena et des Terres Australes) sont plus volumineux que leurs ancêtres de l'Avant, plus sombres (leur pelage varie d'un gris argenté au noir anthracite), et leurs crocs sont plus longs. Ils ont, en revanche, conservé leurs longues oreilles pointues qui leur confèrent une acuité auditive exceptionnelle. Les chacrals rôdent aux abords de Nâh, essentiellement pour dévorer les cadavres qu'ils ont sentis. Les Marcheurs d'Anubis doivent souvent agir dans l'urgence s'ils veulent récupérer à temps un corps humain perdu dans l'Obscur, car s'ils arrivent ne serait-ce qu'une heure trop tard, ils ne récupéreront que quelques ossements. Les chacrals n'aiment pas abandonner un repas, et malgré leur prudence ordinaire, ils n'hésiteront pas à passer à l'attaque si on s'intéresse d'un peu trop près à leur pitance. Ils se déplacent, en général, en meutes d'une dizaine d'individus.



LE CHARCAL

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 4
- FORCE 3
- HARGNE 5 / AGRESSER 4, SUPPORTER 2, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 5 / ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 4, CONTRÔLER 5
- SENS 6 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 6
- TREMPE 1 (5*) / MOTIVER 0/3*, RÉSISTER 1/4*, SURMONTER 1/3*

ARMES	DOMMAGES
Morsure	+3

PROTECTION
Cuir épais : 1

VIE : 13 ENERGIE : 0

* = *en meute*

LE FAUCON

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 8 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 4, VOLER 8
- FORCE 1
- HARGNE 4 / AGRESSER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 5 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 1, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 5 / OBSERVER 6, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES
Bec	+2
Serres	+3

VIE : 6 ENERGIE : 2

LE CHAT

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 6 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 4, GRIMPER 4
- FORCE 1
- HARGNE 2 / AGRESSER 5, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 2
- SENS 4 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 2, VISION NOCTURNE 5
- TREMPE 2 / SURMONTER 2

ARMES	DOMMAGES
Morsure +2	
Griffes	+1

VIE : 8 ENERGIE : 1

Remarque : Sur son potentiel de combat (Hargne + Agresser), le chacral consacre automatiquement 4 dés à l'initiative. Le reste est réparti en majorité pour l'attaque (3 dés), et le reste pour la défense. Dès que le chacral est blessé, la répartition attaque / défense est inversée (3 dés pour la défense, le reste pour l'attaque).

LES FAUCONS

Rares et puissants, les faucons de Nâh passent pour des animaux divins, l'expression de la puissance de Rê. Les fauconniers nâhias qui élèvent et travaillent avec ces oiseaux les utilisent principalement pour la chasse et la défense du stallite contre les attaques des Héronces (voir ci-dessous).

Remarque : Le faucon consacre systématiquement 3 dés de son potentiel de combat à l'initiative, puis divise le reste de manière égale entre l'attaque et la défense.

LES CHATS

Symbole de Bastet, la déesse-chatte adorée par les Nourrisseurs nâhias, les chats sont intouchables dans les pyramides du stallite. Ceux-là vivent au service d'un Nâhia ou en liberté, nourris consciencieusement par les Nourrisseurs. Ils sont généralement indolents et gras, contrairement à leurs semblables qui vivent dans les tranchées. Dans les arantèles, on trouve en effet des chats sauvages qui posent souvent de nombreux problèmes aux Founieurs. Car quiconque est surpris à tuer un chat, si sauvage soit-il, encoure de sévères punitions (travaux forcés, et même esclavage en cas de récidive). De la même manière, on ne pardonnera pas à un étranger de frapper un chat. Cet acte dûment répréhensible lui vaudra une amende et les regards en biais des Nâhias.

Remarque : Lors d'un combat, le chat consacre toujours 4 dés de son potentiel de combat à l'initiative, puis respectivement deux dés en attaque et un dé en défense.

Les grenouilles grises

Elles apparaissent avec la saison de la Chaleur sur les rives du fleuve des Ames Perdues. Après le Grand Cataclysme, leur peau lisse a pris une teinte grisâtre et leur saut peut désormais atteindre sept à huit mètres... Si elles disparaissent rapidement après la saison de la Chaleur, elles sont redoutées durant cette période par les Nourrisseurs qui descendent sur les rives du fleuve pour prélever le précieux limon. Réunies en troupe de plusieurs milliers d'individus, elles peuvent soudain s'agiter et devenir une nuée grisâtre capable d'assommer les plus robustes. En effet, au fil des années, leur peau s'est durcit pour résister au Venin. Leur saut, plus sec et plus rapide, les transforme parfois en véritables projectiles. Lorsqu'une nuée de grenouilles grises s'éveille, les Nâhias s'aplatissent sur le sol, le visage contre terre, les bras ramenés sur la nuque. Dans ce cas, on peut s'en tirer avec quelques contusions sans gravité.

Les singes écarlates

Ces petites singes au pelage roux tirant vers le rouge sont très appréciés par les Nâhias. Dociles bien que facétieux, ils remplissent une fonction vitale : prévenir le stallite de l'arrivée du Venin. Visiblement, le singe écarlate craint le Venin à tel point que son pelage se hérisse dès lors que le vent toxique se lève dans les profondeurs du désert. Le singe écarlate est en mesure de sentir le Venin cinq à dix minutes avant que le Venin n'apparaisse à l'horizon. C'est pourquoi plusieurs Séides sont spécialement détachés par la Maison des Armes pour éduquer des singes écarlates et affûter leur instinct d'anticipation du Venin.
Ces Séides se retrouvent généralement au sommet des petites tourelles qui hérissent les flancs de certaines pyramides.

Remarque : Les Singes écarlates, très intelligents, n'ont pas de restriction pour l'utilisation des dés de leur potentiel de combat.

Les félins, lions et panthères.

La plupart ont disparu avec le Grand Cataclysme. Quelques spécimens sauvés par miracle ont permis aux Nâhias d'assurer la survivance de la race. Depuis une vingtaine d'année, des dresseurs tentent de réapprendre à ces félins leurs instincts primaires afin de les implanter dans les environs de Nâh. Le but est essentiellement d'en faire des prédateurs à même d'écarter les hyènes, chacral et autres animaux de l'Obscur. Pour l'instant, les rares couples lâchés dans l'Obscur n'ont pas survécu longtemps. A l'exception du Bâlafré, un lion que les Marcheurs évoquent avec une voix vacillante. Le Bâlafré est devenu une légende dans la région. En réalité, le Bâlafré est un jeune lionceau qui a réussi à survivre dans l'Obscur. Il a grandi dans le désert en payant un lourd tribu. Aveugle d'un œil, le corps couturé, il a néanmoins appris à se battre et à se terrer, quand le vent se lève, dans les plis mouvants des Crêtes Noires.
A l'égard des hommes, le Bâlafré observe une neutralité bienveillante et parfois peut même venir au secours d'un Marcheur en péril.

Remarque : Sur son potentiel de combat (Hargne + Agresser), 5 dés sont automatiquement attribués à l'initiative du Bâlafré. Le reste est consacré à l'attaque,

LES GRENOUILLES GRISES

Vous pouvez considérer la menace des grenouilles grises comme un bourbier, dont voici les caractéristiques techniques : A chaque passe où la victime est exposée à la nuée de grenouilles grises, elle encaisse des dommages de niveau 4. En général, l'orage de grenouilles ne dure que 5 ou 6 Passes. La victime a droit à un jet de Résistance pour limiter la perte en points de vie, et les armures protègent contre ces dégâts. Si la victime se couche au sol, en protégeant sa nuque, les dommages ne sont plus que de niveau 3.

LE SINGE ÉCARLATE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 6 / Esquiver 5, Grimper 6
- FORCE 3
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 2, Surprendre 4
- PRESTANCE 3 / Impressionner 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 6
- TREMPE 2 / Motiver 3, Surmonter 2

Armes	Dommages
Morsure	+2

VIE : 9 ENERGIE : 4

LE BÂLAFRÉ

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 3, GRIMPER 3
- FORCE 8
- HARGNE 6 / AGRESSER 6, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 9 / ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 4, CONTRÔLER 5
- SENS 4 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

ARMES	DOMMAGES	PROTECTION
Morsure	+4	Cuir épais : 1
Griffes	+3	

VIE : 18 ENERGIE : 0

jusqu'à ce que le gros lion soit blessé, auquel cas il répartit ses dés pour moitié à l'attaque, pour moitié à la défense, en arrondissant en faveur de l'attaque.

LES HÉRONCES

Ces immenses échassiers, aux ailes glabres et au bec tranchant comme du verre, représentent une menace grandissante pour le stallite de Nâh et la région environnante. Adaptés de manière surprenante à l'écosystème du Nâh, ils se reproduisent de plus en plus vite.

LE HÉRONCE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 6 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 4, VOLER 6
- FORCE 3
- HARGNE 5 / AGRESSER 4, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 3 / ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 4 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / RÉSISTER 2, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES
Bec	+2
Serres	+3

VIE : 9 ENERGIE : 1

LA TORTUE OCRE

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 4
- PRESTANCE 1
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 4, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 2 / S'ORIENTER 2
- TREMPE 2

ARMES	DOMMAGES	PROTECTION
Morsure +2		Carapace : 3

VIE : 5 ENERGIE : 0

Leur corps a subi de profondes transformations au fil des âges : leurs ailes ressemblent à celles d'une chauve-souris et leur permettent de planer au sein même des tourbillons de vent. Le bec, effilé comme la pointe d'un couteau, peut poignarder un homme, en particulier lorsque le Héronce surgit à pleine vitesse de l'obscurité. En règle générale, l'oiseau s'attaque à toute proie vivante. Son mode de vie le rapproche du vautour bien qu'il soit plus courageux : le Héronce n'hésite pas à attaquer l'homme. Le stallite se bat de plus en plus souvent contre des nuées de Héronces qui fondent sur les murailles telle une gigantesque faux, lacérant la chair sur leur passage et laissant de nombreux morts sur leur passage. Le feu seul effraie le Héronce. Pour se défendre, les Marcheurs brandissent des torchines qu'ils agitent frénétiquement.

Les artisans nâhias ont appris à se servir des corps de Héronce : les ailes deviennent du cuir et le bec peut servir à la fois de bijoux et d'arme de poing (il est alors enchâssé dans un manche et ressemble à un poignard à deux lames courbes)

Note : Ces créatures ont vraisemblablement subit une mutation par l'Archessence Sombre. Leur niveau de contamination est de niveau I.

LES EBENS

Terrés dans le sable, ces serpents menacent tous ceux qui s'aventurent dans le désert. L'Eben du Nâh n'attaque que s'il est menacé. Dans ce cas, il s'enroule autour de sa victime. Si les Nâhias ont appris à soigner la morsure souvent infectée d'un Eben, il est rare qu'un homme prisonnier de ses puissants anneaux en réchappe...

Les caractéristiques de l'Eben sont fournies p.56 du supplément Les Marcheurs.

TORTUE OCRE

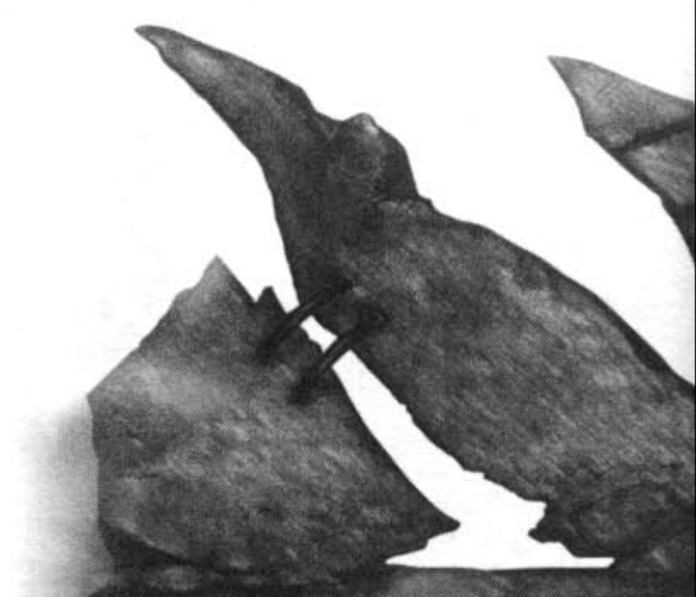
La tortue ocre vit sur les rives du fleuve des Ames Perdues. Elle est recherchée pour sa chair, comestible, et sa carapace qui sert généralement de jointures aux articulations d'une armure. Les Nâhias prélèvent des tortues ocres avec soin pour ne pas menacer leur reproduction.

On les chasse principalement à la saison de la Chaleur, lorsque les Nourrisseurs descendent le long des rives du fleuve.

Remarque : Les tortues écarlates répartissent leur potentiel de combat pour moitié à l'attaque, pour moitié à la défense.

LES CHAMEAUX OSSEUX

L'animal a su s'adapter au fil des ans. Doté d'une seule bosse dorsale et graisseuse, il a surtout développé un système immunitaire contre les attaques acides des vents solariens. Ainsi sa peau s'est-elle durcie, recouvrant son



corps de parties osseuses aux endroits fragiles (bas des pattes, flancs, encolure et tête). L'animal a également à courir plus rapidement et peut, en se couchant, résister plusieurs heures au souffle du Venin. Le cavalier peut se servir du Chameau Osseux comme une protection et se lover entre ses pattes. Le Chameau Osseux a été rapidement domestiqué par les Nâhias, en particulier les Séides qui se sont dotés d'un corps de cavalerie très efficace. Notons que le Chameau Osseux évolue en liberté sur Solaria, le mettant à la portée de n'importe qui.

Remarque : Sur son potentiel de combat (Hargne + Agresser), le chameau osseux consacre automatiquement 3 dés à l'initiative, puis favorise la défense avec ce qui reste : 3 dés sont ainsi systématiquement consacrés à la défense.

LE CHAMEAU OSSEUX

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 8
- HARGNE 3 / AGRESSER 5, SUPPORTER 8, SURPRENDRE 1
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 7 / ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 4, CONTRÔLER 6
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / RÉSISTER 2, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES	PROTECTION
Morsure	+3	Plaques osseuses : 2
Sabots	+3	

VIE : 20 ENERGIE : 0

LES SHANKRÉATURES

Le Nâh n'est pas épargné par le fléau que constitue, pour l'homme, la présence de Shankréatures dans ses alentours. Dans l'Obscur, aux abords des pyramides, on rencontre principalement quatre types de Shankréatures.

- Des écorchés (p.56 du Livret 2 de Dark Earth), assez présents puisque la plupart des Frères de Seth se transforment en cette sinistre créature à la peau translucide.

- Des Arakors (p.60 du Livret 2 de Dark Earth): Ces énormes Shankréatures, fort heureusement, demeurent assez rares. Elles n'hésitent pas à se laisser glisser dans les eaux du Fleuve des Ames Perdues, faisant montre d'une aisance aquatique étonnante.

- Des Krochs (p.61 du Livret 2 de Dark Earth). Après les écorchés, ils sont les plus courants des monstres nâhiens de l'Obscur. Les terribles vents de la région ne semblent pas les gêner.

L'EPIC

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 6 / ESQUIVER 3
- FORCE 6 / FORCER 3, PORTER 4
- HARGNE 7 / AGRESSER 5, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 5
- RÉSISTANCE 5 / ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 4 / OBSERVER 3, SURVEILLER 3
- TREMPE 5 / SURMONTER 4

ARMES	DOMMAGES	PROTECTION
Morsure	+3	Peau épaisse : 3
Griffes	+4	

POUVOIRS

(voir Livret 2, p.55 de Dark Earth) : Drain (Semaine), Peur

VIE : 22 CŒUR SOMBRE : 3

- Des Epics : ces Shankréatures sont particulières à la région de Nâh. D'origine humaine, on en voit régulièrement rôder près des Arantèles des Tolérés. Plus puissants que les écorchés, les Epics sont heureusement moins nombreux et plus rares.

L'EPIC

Cette créature ressemble à une être humain hérissé de multiples excroissances osseuses, de nodules et de pointes qui lui sortent de tout le corps : coudes, menton, genoux, épaules... Sa peau est épaisse et flétrie. Ses membres noueux se terminent par de longs doigts dotés de griffes interminables. Ses petits yeux blancs ne possèdent ni iris, ni pupille. Sa longue langue est bifide. L'Epic, qui se nourrit de l'énergie puis de la chair des hommes, est extrêmement tenace. Quand il a jeté son dévolu sur une proie, il ne la lâche plus.

LES HALTES 2.5

La Halte de l'Onde

COMMUNÉMENT BAPTISÉE "L'ONDE"

Construite au-dessus du fleuve des Ames Perdues, la pyramide de l'Onde est une Halte conçue pour accueillir l'ensemble des embarcations remontant le fleuve. Elle est caractérisée par une large voûte sous laquelle les navires peuvent s'engouffrer et ainsi débarquer hommes et marchandises sur les quais qui flanquent chaque côté du fleuve.

La sécurité au sein de l'Onde est un principe maladif. Si les Colosses d'Anubis peuvent éventuellement repousser des navires menaçants, ce n'est pas le cas pour les shankréatures qui tentent d'investir le stallite par la voie des eaux ni les navires trompeurs dont les cales dissimulent des maraudeurs et autres pillards de l'Obscur.

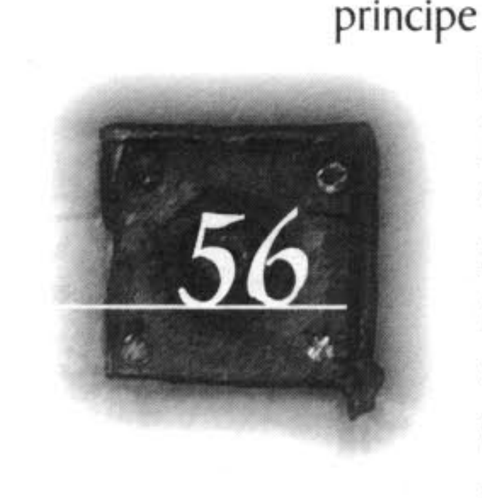
Par deux fois, l'Onde faillit être submergée par de telles attaques. Depuis, les mesures de sécurité sont draconiennes. La voûte et les quais peuvent être isolés en quelques instants du reste du stallite grâce à des grilles fermant les deux côtés de la Voûte et les grandes portes qui permettent d'accéder à l'intérieur de la pyramide depuis les quais. Ce système ingénieux est commandé depuis une excroissance en verre enchâssée dans la voûte (tel un poste de mitrailleuse sous les bombardiers de la 2ème Guerre Mondiale). C'est là que veillent en permanence plusieurs Gardiens nâhias responsables de la sécurité de la pyramide. Installés dans de larges fauteuils pivotants, ils scrutent les arrivants et peuvent déclarer une quarantaine immédiate si un danger se présente.

Lorsqu'une embarcation se présente sous la voûte de l'Onde, elle doit débarquer les marchandises sur le quai de gauche, les hommes, sur celui de droite. Au bord de chaque quai se tient une haie de Gardiens nâhias ainsi que plusieurs Prôneurs accompagnés d'un Psyhia. Pour le débarquement des marchandises, aucun membre de l'embarcation ne peut y participer. Les Nâhias eux-mêmes se chargent de transvaser les marchandises depuis les cales jusqu'au quai. Puis, le capitaine du navire est appelé pour se rendre dans un large bureau où plusieurs archivistes paieront la marchandise.

Pour les hommes qui débarquent avec l'intention de passer quelques jours à Nâh, la procédure est différente. Après un examen rapide des étrangers, les Nâhias les escortent sous bonne garde jusqu'à la Halte Rouge pour un examen poussé. En effet, jamais aucun étranger n'a pu intégrer le stallite de Nâh depuis l'Onde : il faut nécessairement passer par la Halte Rouge.

Le Canal des Illustres

Construit dans les sous-sols de l'Onde, le Canal est un passage secret permettant à des personnalités de tout genre de débarquer en secret dans le stallite. Ce Canal est confié à un seul Gardien, dit le Passeur, secondé par trois scaphandriers (voir encadré).



LES SCAPHANDRIERS NÂHIAS

Les trois scaphandres utilisés sont rudimentaires et souvent victimes d'ennuis mécaniques. Se mouvoir avec un tel scaphandre est très difficile. Sans compter le câble qui vous relie à la pompe que le Passeur actionne quand ses hommes empruntent le Canal immergé.
Pour entretenir les scaphandres, on utilise des carapaces de tortue ocre ainsi que leur peau qui sont traitées pour devenir des jointures et des protections étanches. Un atelier au sein des appartements du Passeur sert également à améliorer la technique et la fabrication des scaphandres. C'est d'ailleurs la principale occupation des quatre hommes installés ici.

Le Canal est constitué d'un étroit et long couloir menant du fleuve à des appartements souterrains où vivent le Passeur et les trois gardiens scaphandriers. Un escalier permettait ensuite d'accéder directement au stallite, à l'intérieur de l'une des Brise-Vent.
Le Passeur et ses hommes interviennent le plus souvent pour faire passer un espion depuis les cales d'un navire, un diplomate ou encore un personnage important d'un stallite voulant travailler pour les Nâhias. A cette fin, les trois scaphandriers emportent avec eux un scaphandre dont ils équiperont la personne en question. Puis, avec elle, ils emprunteront le Canal des Illustres et confieront la personne aux gardiens du Brise-Vent.
Notons que pour empêcher quiconque d'emprunter le Canal pour s'introduire dans le stallite, le Canal peut être isolé par le Passeur de la même manière que les quais et la Voûte de l'Onde.

Les Matrones des Mille Plaisirs

Lorsqu'un Marcheur ou tout autre étranger se présentant à l'Onde demande officiellement son passage jusqu'aux pyramides des Mille Plaisirs, il est confié directement à Pheriti, une matrone secondée par des jeunes filles et des éphèbes. Si l'étranger peut se prévaloir d'une somme suffisante, il bénéficie d'un traitement de faveur. Son examen d'entrée (pas de maladie, pas de présence de l'archessence shankr, état psychique satisfaisant etc.) sera pris en charge par les Mille Pyramides, et non par la Halte Rouge.

Pheriti et son "escorte" sont toujours présents sur les quais lorsqu'un navire se présente. Garçons et filles tiennent dans leurs bras des corbeilles de fruits, et sont généralement vêtus de manière à attiser les désirs de l'étranger. Pheriti elle-même est un personnage célèbre. Enorme, les yeux porcins et le crâne chauve, elle est connue pour ses discours enflammés qui visent à convaincre l'étranger de rejoindre les Mille Plaisirs. Elle a visiblement un don charismatique, un art pour vanter les vertus des Mille Plaisirs. Elle est également en droit de négocier le moyen de paiement proposé par l'étranger. Dotée d'une excellente culture générale, elle peut d'un coup d'œil s'assurer qu'une carte, qu'une plante ou un objet de l'Avant présente suffisamment d'intérêt pour le stallite.

La Halte Rouge

Cette pyramide ressemble à un immense caravansérail. Elle tient son nom des briques aux teintes rousses qui ont servi à la construire (même si d'autres prétendent qu'elle le tient des nombreux esclaves qui sont morts pour ladite construction...). Depuis un long pont de pierre enjambant les tranchées creusées en dessous, on accède à une énorme porte en bronze. Cette dernière franchie, on entre dans une vaste cour intérieure flanquée d'une multitude de comptoirs représentant les activités de Nâh. Tout comme la pyramide de l'Onde, la sécurité représente ici un défi majeur. Un principe absolu veut que les portes restent ouvertes nuit et jour, sauf en cas de menaces identifiables (une guerre déclarée avec un stallite, la proximité d'une forte troupe de pillards, une recrudescence de shankréatures). N'importe qui, de l'étranger au Fouineur nâhia, est en droit de pénétrer dans la Halte Rouge, du moins dans la cour carrée. Au-delà, seuls les citoyens nâhias sont en droit de passer. Pour symboliser cet état de fait, on a construit une immense porte en forme de disque solaire qui pivote sur son axe lorsqu'un citoyen veut rejoindre la Grande Voie et de la sorte, l'intimité du stallite.

L'atmosphère dans la Halte Rouge est fiévreuse, colorée et cosmopolite. Encombrée le jour, elle cède la place, la nuit venue, à de petits campements improvisés qui s'éparpillent dans la cour carrée sous les regards vigilants des gardiens nâhias. Ces derniers veillent à toute heure sur une galerie en hauteur qui épouse les quatre côtés de la pyramide. Armés de mousquet et de laniard, ces gardiens sont chargés d'intervenir à la moindre alerte.

De nombreux comptoirs sont tenus par des Nourrisseurs chargés d'acheter ou de vendre des plantes, des insectes ou des animaux pouvant servir l'ensemencement. Mais un comptoir se distingue tout particulièrement des autres : le comptoir de la Citoyenneté.

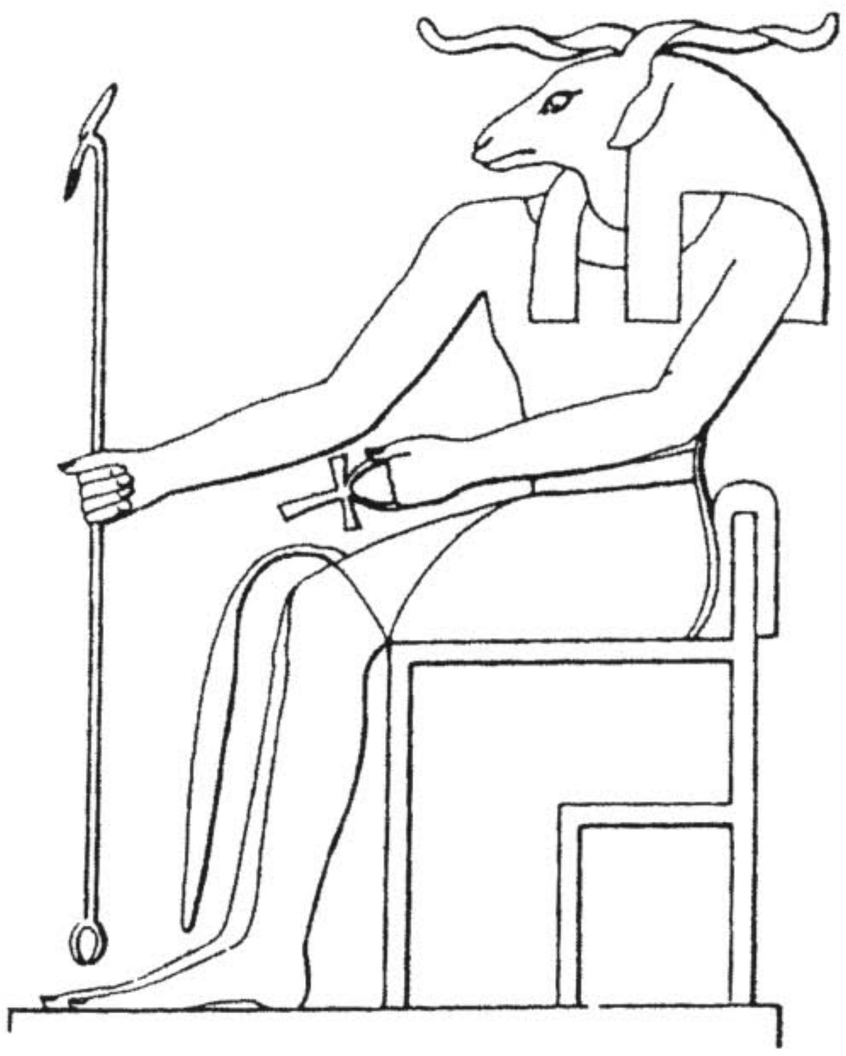
Le comptoir de la Citoyenneté

Le nom désigne le service chargé d'enregistrer et d'accueillir tous ceux qui

prétendent au titre de citoyen nâhia. Les lieux se résument à une série de lourdes tables en marbre derrière lesquelles se tiennent les archivistes chargés d'enregistrer la demande de citoyenneté.
Quiconque veut y prétendre doit d'abord subir un examen de principe, réalisé sur une estrade de pierre, devant le public de la Halte Rouge. A cet occasion, plusieurs questions sont posées, l'essentiel étant de savoir pourquoi l'individu veut devenir citoyen et en quelle mesure il estime être utile au stallite. Bref, il s'agit de mettre en avant ses qualités, de se "vendre" et d'emporter non seulement l'avis favorable des archivistes mais également celui du public (on a vu l'opinion des archivistes fléchir lorsqu'un individu suscitait une intense émotion parmi le public).
Cet examen est dissuasif et permet de faire le "tri" parmi les candidats. Si l'individu réussit à convaincre, il gagne le droit de se présenter à l'épreuve qui lui permettra de devenir un apprenti-citoyen (voir le chapitre consacré).
Cette épreuve a lieu tous les deux mois environ. Ce jour-là, une grosse cloche au sommet d'un beffroi qui domine la pyramide se met à carillonner. Il faut être rapide car, dès qu'elle retentit, des dizaines de Fouineurs s'élancent pour être les premiers et ne manquent pas une occasion de gêner les autres pour y parvenir. Certains s'arrangent même pour payer des complices et retenir d'autres candidats à ce moment là.
Lorsque les candidats se rangent en file indienne devant le comptoir sous la garde de gardiens nâhias, les archivistes reçoivent chaque individu dans une salle attenante à la cour carrée. Un certain quota défini à l'avance sur le nombre d'apprenti-citoyens requis fait que les premiers servis ont plus de chance d'être reçus...

Les guides rouges

Ce sont souvent d'anciens enfants de la pyramide des Enfants Célestes qui ont choisi de devenir guide rouge pour subvenir à leurs besoins. Se prévalant d'une éducation solide et surtout d'une bonne connaissance du stallite, ils sont très utiles aux yeux des étrangers qui veulent par exemple devenir citoyen. Car, auprès d'un guide rouge, on apprend les coutûmes nâhiennes, on sait ce qu'il faut faire ou ne pas faire, on sait aussi de quelle manière on a des chances de survivre dans les tranchées etc..
Les guides rouges sont nombreux, une cinquantaine environ. Leurs services coûtent chers, 100 octas (ou deux cents lux) et les plus célèbres ont généralement de quoi vivre convenablement dans le Royaume des Tolérés.



A : Arantèle des Hôtes
B : Arantèle des Intouchables
C : Arantèle des Preux
D : Arantèle des Pieux
E : Arantèle Royale
1 : La Halte Rouge
2 : Pyramide d'Anubis
3 : Pyramide de l'Ordre d'Anubis
4 : Pyramide Funeste
5 : Pyramide de la Subsistance (Culture)
6 : Sanatorium
7 : Lazaret
8 : Pyramide des Exclus
9 : Brise-Vent des Cavaliers de Rê
10 : Le Couloir Noir
11 : Pyramide des Enfants Solaires
12 : Pyramide de l'Ordre-Miroir
13 : Pyramide de l'Assemblée
14 : Pyramide de Thot
15 : Pyramide de la Fertilité
16 : Brise-Vent Ophidien
17 : Pyramide de la Subsistance (Elevage)
18 : Maison de la Chère
19 : Maison des Soumis
20 : Maison des Volûtes
21 : Halte de l'Onde
22 : Les Jumeaux d'Anubis
23 : Pyramide Urbatek
24 : Pyramide de la Subsistance (Culture)
25 : Pyramide de la Subsistance (Elevage)
26 : Pyramide affaissée
27 : Maison des Jeux
28 : Pyramide de la Subsistance (Culture)
29 : Pyramide de Rê
30 : Brise-Vent des Séides Pourpres
31 : Redoute des Chats Sacrés

LE STALLITE

LE ROYAUME DES TOLÉRÉS

3.1

Caractéristiques générales

Le royaume des Tolérés est constitué d'un immense réseau de tranchées qui s'étend au pied des pyramides de Nâh. Ces tranchées se sont d'abord construites au gré des besoins jusqu'à ce qu'en l'an 184, date à laquelle plusieurs d'entre elles minèrent les fondations d'une pyramide et provoquèrent son affaissement. Depuis, le trajet des tranchées est étudié avec soin par les bâtisseurs nâhias. Chaque nouvelle tranchée doit obtenir l'accord des Urbateks avant d'être mise en chantier.

Au sein des tranchées, la vie quotidienne est très difficile. Il faut se battre contre les vents, contre le sable qui s'écoule à l'intérieur, contre les créatures de l'Obscur. La vie est précaire, les gens vivent dans de petites habitations accolées aux tranchées où on trouve généralement une famille entière entassée sur quelques mètres carrées.

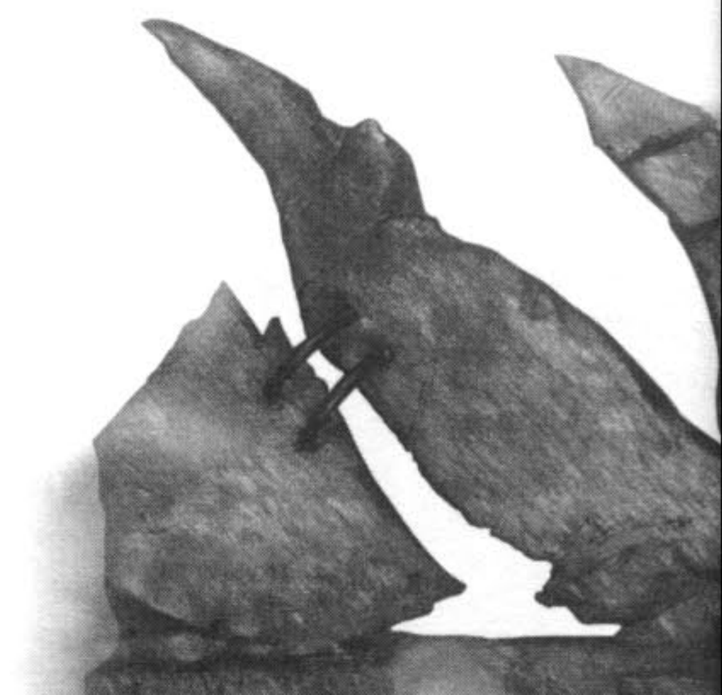
La religion

Les Tolérés qui vivent dans les tranchées rendent hommage à Aker, l'un des derniers dieux engendré par le Noun lors du Grand Cataclysme. Aker, en dieu des courants telluriques et des mystères des sous-sols, joue un rôle fondamentale dans les galeries et les bicoques qui fuient la surface et ses vents toxiques. Régulièrement, des Tolérés organisent des processions pour prier Aker ou sacrifient un petit animal pour que son sang puisse nourrir Aker.

La disposition des lieux

Le royaume des Tolérés est découpé en plusieurs zones appelées "Arantèles" placées sous la responsabilité d'un Roi. Vues du ciel, les tranchées ressemblent effectivement à une immense toile d'araignée, faisant du mot arantèle l'équivalent du mot "quartier". Chaque arantèle est placée sous la responsabilité d'un Fouineur, baptisé "Arach", qui répond de son arantèle auprès des autorités nâhiennes. C'est à lui que le Maât demandera des comptes en cas de troubles graves, d'assassinats ou de massacres par des créatures de l'Obscur. L'arach est donc chargé de superviser la sécurité, la justice, la construction de nouvelles tranchées, etc. Chaque arach est choisi par les Fouineurs eux-mêmes au cours d'un vote à main levée. Cette cérémonie a lieu au début de la saison de la Chaleur.

Chaque arantèle est soumise à un faisceau d'influences : l'arach qui la dirige, le ou les pyramides qu'elle entoure, les menaces qui pèsent sur les tranchées, et enfin les métiers représentés. Au total, Nâh compte cinq arantèles détaillées ci-dessous.



Arantele des Hotes

Arach : Radzen dit le "Faucon"

Cette arantèle a pour habitude d'accueillir les Marcheurs qui parviennent à Nâh après leur passage dans la Halte Rouge. De nombreux Tolérés ont donc pris l'habitude de louer une paillasse dans un coin de leur habitat ou de proposer leurs services en temps que guide aux visiteurs. Il existe également plusieurs hôtelleries où le Marcheur pourra trouver gîte et couvert à bon prix.
Pour le Marcheur qui s'engage dans l'arantèle des Hôtes, le spectacle est saisissant : les tranchées larges de quatre à six mètres sont bordées par de petites maisons où se devinent l'éclat luisant d'un foyer à rueg, les enfants jouent dans les rues au milieu des chats sauvages, des étrangers marchandent, au cours de palabres interminables, un luxance, un poignard ou encore quelque filtre bon marché. C'est d'ailleurs l'essentiel de l'activité économique de cette arantèle. Pour survivre ici, il faut être un commerçant hors pair, un marchandeur habile. L'ambiance est joyeuse, colorée jusqu'au prochain Venin, moment où la vie, soudain, s'arrêtera, où les volets claqueront et les Fouineurs déserteront les lieux pour se calfeutrer dans leur maison.
Cette arantèle se distingue également par les nombreux Marcheurs qui ont choisi de vivre ici, justifiant sans doute les nombreux langages qui se chevauchent et qui ont accouché d'un patois local (étendu à l'ensemble du Royaume des Tolérés). Certains Marcheurs sont souvent en quête d'une femme nâhia afin d'avoir le droit de s'installer dans les tranchées (approche fort différente de l'union maritale telle qu'elle existe dans les pyramides). Cette formalité vaut également pour les femmes Marcheurs. Si l'on ne peut se justifier d'une union consacrée par l'arach, le Marcheur ne peut résider qu'à l'intérieur d'une hôtellerie.

L'hotellerie du Bon Repos

Ce bâtiment peut surprendre car il est le seul de l'arantèle à s'élever au-dessus des tranchées. Son propriétaire, Jarg, est un ancien citoyen nâhia, un bâtisseur accusé de malversation. Profondément malhonnête, Jarg a monté cette hôtellerie en récupérant ici et là des pièces détachées. Si le rez-de-chaussée est en pierre, le premier est

LES AGRESSIONS DE L'HÔTELLERIE DU BON REPOS

• Les sauterelles :
Quand le vent souffle fort, les clients entendent parfois d'étranges bruits émanant des parois de l'établissement. C'est comme une forte grêle qui martèlerait sourdement les murs des premier et deuxième étages. En réalité, ce sont une multitude d'énormes sauterelles affamées qui sont projetées sur les parois externes de l'hôtel. Beaucoup sont écrasées, mais certaines parviennent à s'infiltrer dans les interstices du bâtiment. Enormes, mutés par les radiations, les insectes s'en prennent immédiatement aux occupants pour se nourrir. Considérez que durant une telle tempête de sauterelles, 2D6 insectes réussissent à s'introduire dans les chambres. Longues de 15 centimètres, attaquant toutes en même temps, les sauterelles se jettent sur un personnage, au hasard, et effectuent toutes ensemble 1 point de dommage par tranche de 2 sauterelles (Exemple : si 7 sauterelles ont pénétré dans l'hôtel, 4 points de dégâts sont effectués). Le PJ a droit à un test de Résistance pour réduire les dommages. Dès la Passe suivante, le PJ peut écraser autant de sauterelles que son score en Arts Martiaux + 1 Arme, ou Hargne + Agresser (le meilleur des deux). S'il reste des sauterelles, elles effectuent de nouveaux dégâts, selon le même principe.

• Le sable acide :
Parfois, la tempête qui souffle projette des grains de sable acide, qui s'engouffre dans les chambres situées aux étages supérieurs. Dans ce cas, durant 1D6 passes, les occupants sont soumis à une brûlure causant 2 points de dommages par Passe. Seule une armure complète protège totalement contre ces dégâts, une pièce d'armure (quelle qu'elle soit) ne diminue que d'un point les dégâts. Mais il est rare que les clients non avertis conservent leur armure pour dormir... Les victimes ont droit à un test de Résistance.

• Les scorpios :
Il arrive qu'un ou deux scorpios aient élu domicile dans l'une des chambres de l'hôtel. Il vaut mieux pour les clients que ces derniers les aient repérés (test de Sens + Observer de seuil 3R), car les arachnides les attaqueront dès que les personnages marcheront un peu trop près de leur tanière (en général, sous un meuble, ou dans un recoin). En cas d'échec, le PJ subit une attaque du scorpio sans pouvoir se défendre.
Les caractéristiques du scorpio sont fournies dans le paragraphe La Faune, à la fin du chapitre les Abords, p.49.

une proue de Fracas (une grosse locomotive aux flancs grêlés), le second est un assemblage plus ou moins heureux de nacelles qui s'entassent en agrégat branlant et menaçant. Les prix chez Jarg sont exceptionnellement bas. Et pour cause... Lorsque le Venin souffle, les Marcheurs abusés vont passer une nuit terrible, prier pour que l'édifice ne cède pas ni que le sable acide ne perce les plaques de métal qui renforcent les nacelles du second étage. Jarg a l'habitude de voir ses clients déserter son hôtellerie dès le lendemain matin, c'est pourquoi il paye de nombreux gamins pour faire de la réclame à travers les tranchées et trouver de nouveaux clients.

Une nuit au premier ou au second de l'établissement peut devenir réellement dangereuse.

L'ARACH RADZEN
DIT LE FAUCON

Ce personnage squelettique, au profil de faucon, veille sur l'arantèle des Hôtes depuis plus de quinze ans. Sa longévité tient à une milice organisée qu'il dirige d'une main de fer pour assurer la sécurité au sein des tranchées. Ses sbires, les "Vers de Radzen", sont habilités à rendre une justice expéditive. En contrepartie, ce sont eux qui demeurent au bord des tranchées lorsque le Venin souffle. Armés du long bâton nâhien, ils repousseront les scorpios, les crocodiles des sables et toute créature essayant de pénétrer dans les tranchées. Avec Radzen, ils s'occuperont également, le vent passé, de vider le sable accumulé. Les Vers de Radzen se reconnaissent à une sorte de pourpoint couleur fauve et un casque recouvert en peau de crocodile des sables.

LES VERS DE RADZEN

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 3, GRIMPER 2
- FORCE 2 / LANCER 2
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 2
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 3, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 1
- SENS 3 / OBSERVER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / RÉSISTER 2, SURMONTER 1

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Bâton nâhien 3
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Hurle 3
- ERUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 2, Coutumes Gardiens du Feu 1, Légendes 1, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 2
- Relations 2 / Quartiers : Arantèles des Hôtes 3, Personnalités : Arach Radzen 5
- SURVIE 2 / Scorpios 2, Crocodiles 2, Milieux : Désert 2, Arantèle 3, Obscur 1

TECHNIQUES 2

ARMES :
Bâton nâhien : Dommages +1, Défense +1

ARMURE :
Pourpoint, Casque en peau de crocodile (+2 aux dés de Résistance)

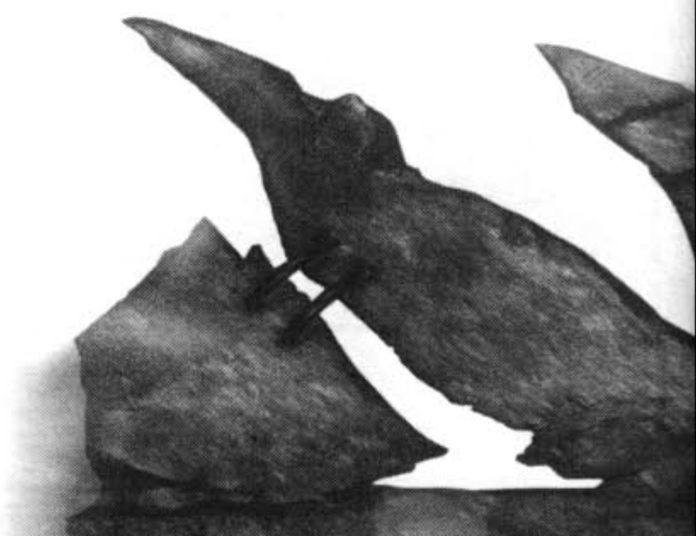
VIE : 12 ENERGIE : 4

ARANTELE DES INTOUCHABLES

ARACH : MAYEM

Contrairement à l'arantèle des Hôtes, celle-ci ne profite pas de la manne des Marcheurs. Les tranchées sont plus étroites, moins bien entretenues et la plupart des habitations sont des bicoques de fortunes où s'entassent des Fouineurs en haillon. Les Tolérés les plus pauvres vivent ici, dépendant des médecins et autres guérisseurs de la Maison de Vie. Chaque nuit, des guérisseurs engagent des Tolérés pour se livrer à des expériences et tester sur eux de nouvelles concoctions. Ce qui expliquent sans doute les malformations, les individus grelottants de fièvre ou ceux dont la peau est couverte de stigmates. Les Marcheurs évitent autant que possible cet endroit où règnent les maladies et la pauvreté. Même si certains guérisseurs s'efforcent d'alléger les peines en offrant gratuitement leurs services (et ce, en cachette, car leurs pairs n'ont aucun scrupule vis-à-vis de ces Tolérés).

En déambulant dans les tranchées de l'Intouchable, on peut y perdre beaucoup. Non seulement la santé ou la vie, mais aussi sa conscience : en sus de la misère, il y a les fous, les Tolérés en guenilles qui agitent les bras en marmonnant dans leur barbe, d'autres qui vous agressent sans raison, les yeux vitreux et la bave aux lèvres. La plupart des guides qui proposent leur service dans l'arantèle des Hôtes ou la Halte



LE HURLE, PATOIS DES TOLÉRÉS

Ce patois mêle l'ensemble des langues que les Marcheurs ont amenées avec eux, même si la racine commune demeure l'arabe. Ce patois, que certains appellent le " Hurle ", se caractérise en effet par ses fortes intonations afin de couvrir les mugissements du vent. Ce sont des mots simples et hachés, qui permettent de se faire entendre lorsque le Venin ou le Sombre Foehn souffle sur le stallite.
Pour apprendre les rudiments du " Hurle ", il faut dépenser 2 points de Vécu pour apprendre les rudiments (Le PJ peut alors noter la compétence Hurle au niveau I). Puis, pour l'augmenter, il suffit de se reporter aux règles concernant l'expérience, et le Vécu, chapitre Capacités et Aptitudes, pp. 102 – 103 du Livret I de Dark Earth).

Rouge recommandent aux étrangers d'éviter les tranchées des Intouchables.

Aux yeux des Nâhias, il fallait circonscrire ces tranchées tout en veillant à ce qu'elles remplissent leur rôle de "tampon" vis-à-vis des menaces de l'Obscur. L'arantèle est donc surveillée par des gardiens qui se déguisent en mendiants et s'assurent que l'Obscur ne fasse main-mise sur les tranchées. En cas d'agitation ou de présence avérée d'une shankréature, les gardiens interviennent en force.

MAYEM
ARACH DES INTOUCHABLES

Au milieu de l'arantèle, on trouve une tranchée recouverte par un toit sur une longueur de cinquante mètres. Ce couloir décoré à l'intérieur comme un petit palais abrite l'arach Mayem, un sinistre personnage travaillant avec les guérisseurs sans scrupule de la Maison de Vie. Cet individu sordide, au faciès dissonant et aux petits yeux chafouins porte un étrange manteau en peau de chameau dont les plaques osseuses forment une sorte d'armure de plates. Lorsque Mayem marche, les plaques émettent un bruit aigu, une stridence désagréable qui le précède comme une crécelle. Malade depuis plusieurs années, Mayem sait qu'il est condamné. Pour survivre aux vives douleurs qui parfois le paralysent entièrement, il consomme le lotus gris. Totalement dépendant, il passe le plus clair de son temps à jouer de ses relations et de son pouvoir pour se procurer sa drogue et échapper à sa souffrance. Il est aidé en cela par sa famille, des rejetons et plusieurs femmes ressemblant à des harpies qui terrorisent les Tolérés de l'arantèle. Régulièrement, les harpies de Mayem s'aventurent la nuit venue dans les tranchées pour enlever hommes et femmes bien portant, qui sont ensuite vendus comme esclave aux garde-chiourmes qui viennent les chercher à l'extrémité nord de l'arantèle. Ce commerce vise surtout les étrangers qui ont le malheur de s'égarer dans l'arantèle. Avec la bénédiction de Mayem, les harpies séduisent les visiteurs à l'aide des rares jeunes filles épargnées par les conditions de vie qui règnent sur les lieux. Les jeunes filles servent d'appât et la victime disparaît à jamais, dépouillée et futur esclave...
Mayem est facilement contrôlable si on lui propose du lotus gris. Pour les PJ, ce sera sans doute le meilleur moyen de le faire parler sur la disparition de la Maison.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 3, INFLUENCER 3
- RÉSISTANCE 1 / ENDURER 3
- SENS 2 / OBSERVER 2
- TREMPE 2

ARMES :
Troislame : Dommages +2

ARMURE :
Peau de chameau, plaques osseuses. Armure complète (Protection 3)

VIE : 9 ENERGIE : 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2 / Troislame 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 1, Eloquence 3, Hurle 3, Marchandage 3
- ERUDITION 3 / Coutumes Fouineurs 3, Coutumes Nourrisseurs 2, Légendes 1, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 2
- RELATIONS 2 / Quartiers : Arantèles des Intouchables 6, Maison de Vie 3
- SURVIE 2 / Milieux : Désert 2, Arantèle 3, Pyramides 2
- TECHNIQUES 3

LES HARPIES

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 2, GRIMPER 3
- FORCE 2
- HARGNE 4 / AGRESSER 3, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 2, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 4 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 2, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / RÉSISTER 3, SURMONTER 2

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Aileron 3, Basselame 4, Tranchoir 2
- COMMUNICATION 1 / Baratin 3, Hurle 5, Empathie 2
- ERUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 2, Légendes 1, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 1
- RELATIONS 2 / Quartiers : Arantèles des Intouchables 4, Personnalité : Mayem 4
- SURVIE 3 / Milieux : Désert 3, Arantèle 3
- TECHNIQUES 1

ARMES :

Aileron : Dommages +2, Défense +1
ou Basselame : Dommage +1
et
Tranchoir : Dommage +2, Défense +1

ARMURE :

Bandelettes recouvrant le corps (Protection 1)

VIE : 13 ENERGIE : 7

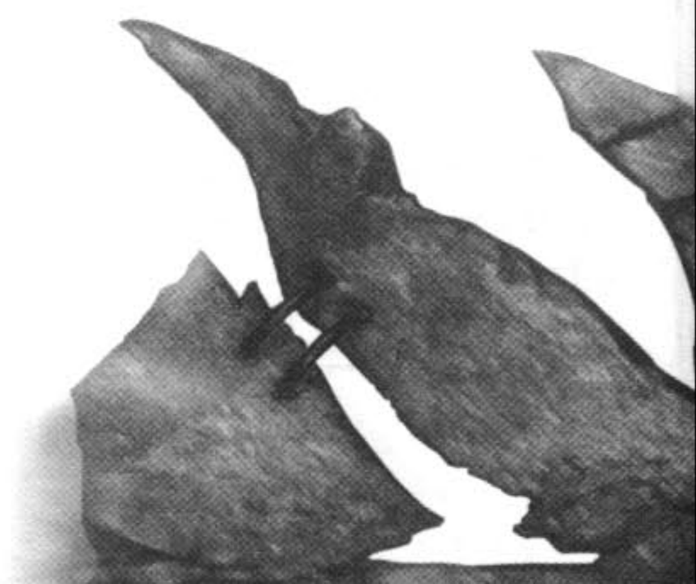
SECRET : THORN, ESPION RECRUTEUR DE L'ORDRE-MIROIR

Thorn est un ancien comédien de la pyramide des Jeux, un citoyen dont les déguisements ont longtemps fait sa réputation. Jusqu'au jour où il singea le Phâr et fût très vite victime d'un complot visant à l'écarter du stallite. L'Ordre-Miroir décida de l'engager pour mettre à profit ses talents et lui faire endosser des rôles très différents, chaque nuit, dans les tranchées du Couloir Noir.
Thorn n'eut pas le choix. En échange de la protection de l'Ordre-Miroir, il accepte d'être la nuit venue un espion à la recherche des meilleurs Fouineurs. Contre toute attente, il a survécu bien plus longtemps que prévu et exerce son " métier " depuis maintenant quatre ans. Il a appris à se battre, à se terrer lorsque les chacals et les scorpios sont trop nombreux, à être un mendiant et le lendemain un marchand phénicien. La plupart des Fouineurs qui tentent leur chance dans le Couloir Noir ne se doutent pas que Thorn est un recruteur qui note chacun de leurs geste et s'efforcent de repérer ceux qui deviendront de futurs Volontaires.
Thorn dispose d'une niche secrète construite dans un mur de la pyramide plantée au milieu du Couloir. Accessible par une pierre coulissante, elle lui permet de se cacher et de se déguiser en toute impunité lorsque le besoin s'en fait sentir. Cette niche fait moins de cinq mètres carré et renferme de quoi nourrir un homme pendant un mois. Personne, jusqu'ici, n'a surpris Thorn en train de pénétrer dans son repaire.

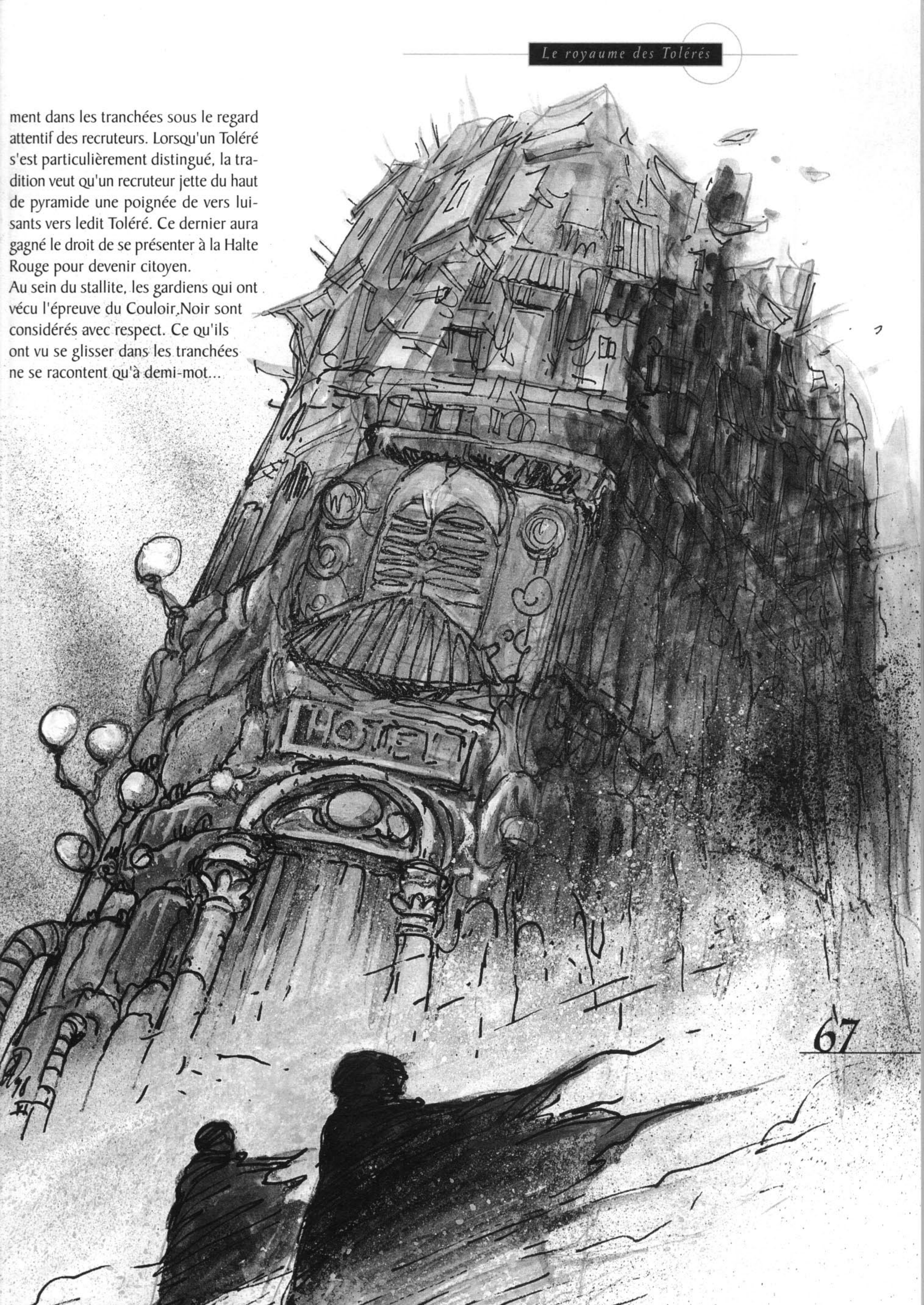
ARANTELE DES PREUX

ARACH : KATOUM LE VALEUREUX

Cette arantèle se distingue par sa situation géographique. Si l'ouest de l'arantèle est soumise à la lumière, ce n'est pas le cas d'une mince bande de terrain qui sépare l'aura des deux trouées. Coupée en son milieu par une pyramide, cette bande étroite a été baptisée le " Couloir Noir ". En effet, la nuit venue, les tranchées situées dans cette zone sont plongées dans des ténèbres favorables aux créatures de l'Obscur. Les Fouineurs qui vivent dans l'arantèle ont conservé la tradition voulant qu'aucune lumière ne brille au sein du Couloir Noir. Il représente une épreuve, un moyen de se distinguer lorsqu'on parvient à y survivre. Du haut de la pyramide au milieu du Couloir, des gardiens nâhias ainsi que des recruteurs de l'Ordre-Miroir prennent l'habitude d'observer les Fouineurs qui combattent la nuit venue contre les créatures qui s'engouffrent dans la brèche. De tels affrontements sont quotidiens car les bêtes qui rôdent autour de Nâh ont compris de génération en génération qu'elles pouvaient facilement trouver là une proie sans risquer d'être poursuivies. Aussi, dès que la lumière tombe, des créatures (voir faune des Abords, fin du chapitre 2.4) commencent à s'avancer, à se risquer prudem-



ment dans les tranchées sous le regard attentif des recruteurs. Lorsqu'un Toléré s'est particulièrement distingué, la tradition veut qu'un recruteur jette du haut de pyramide une poignée de vers luisants vers ledit Toléré. Ce dernier aura gagné le droit de se présenter à la Halte Rouge pour devenir citoyen.
Au sein du stallite, les gardiens qui ont vécu l'épreuve du Couloir Noir sont considérés avec respect. Ce qu'ils ont vu se glisser dans les tranchées ne se racontent qu'à demi-mot...



KATOUM
LE VALEUREUX

Katoum est une force de la nature, un monolithe de chair qu'on dirait taillé dans du granite. Les muscles cordés, l'ossature puissante, les jambes déliées aux foulées légendaires, Katoum est un gardien comme Nâh en connaît peu. L'homme a participé aux plus grands combats contre les stallites voisins, a terrassé des crocodiles des sables à mains nues, a survécu au Venin et à la famine avec un simple voile en mangeant sa propre main gauche... Une prothèse de métal remplace cette main perdue. Au bout, Katoum fixe selon ses besoins un entrailleur ou une sorte de trident à lames courtes. Katoum porte également un petit bouclier en carapace de tortue ocre ainsi qu'une armure en chitine fuselée achetée à un Marcheur.
Agé d'une quarantaine d'année, Katoum a fait le choix de devenir arach pour devenir l'ange protecteur de tous ceux qui tentent leur chance dans le Couloir Noir. Altruiste, courageux et patient, il passe le plus clair de son temps à apprendre aux Fouineurs des bottes secrètes, des techniques de combat et les moyens de survivre dans un milieu comme le désert. Il faut être vicieux pour ne pas apprécier Katoum même si sa force suscite la jalousie. Régulièrement, des gardiens le provoquent pour des combats à mains nues : il en est toujours sorti vainqueur.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 1, ESQUIVER 5, GRIMPER 3
- FORCE 4 / FORCER 5, LANCER 4, PORTER 5
- HARGNE 4 / AGRESSER 5, SUPPORTER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 4, INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 3, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 2 / OBSERVER 2, SURVEILLER 2
- TREMPE 3 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMES :
Entrailleur : Dommages +4, Défense +1
(règle optionnelle de l'écran appliquée)
ou Petit Trident : Dommage +3, Défense +2

ARMURE :
Chitine fuselée complète (Protection 3)
+ Bouclier en carapace de tortue ocre
(+2 en Potentiel de Défense)

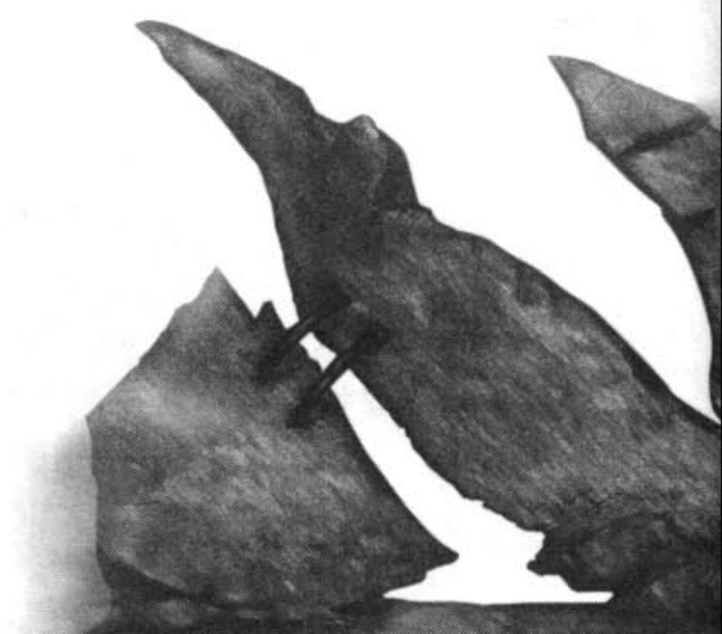
APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 4 / Entrailleur 5, Trident 5
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Eloquence 2, Empathie 4, Hurle 3
- ERUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 4, Légendes 3, Régions : Nâh 2, Religion néo-égyptienne 3
- RELATIONS 3 / Quartiers : Arantèles des Preux 6
- SURVIE 3 / Animaux : Chacral 3, Eben 2, Crocodile 5, Scorpios 3, Milieux : Désert 5, Arantèle 5
- TECHNIQUES 2 / Vent 2

VIE : 17 ENERGIE : 12

ARANTELE DES PIEUX

ARACH : ORSAN FEYE

Cette arantèle est relativement préservée grâce à la proximité du fleuve et les pyramides des Mille Plaisirs. La tradition veut, en effet, que les navires qui passent par Nâh distribuent des offrandes aux Fouineurs massés sur les rives. Sans compter les reliefs des repas des Mille Plaisirs qui sont directement versés dans les tranchées depuis une galerie extérieure, provoquant à chaque fois une cohue indescriptible. En échange, les Fouineurs acceptent de se battre corps et âme au nord comme au sud de l'arantèle pour prémunir Nâh contre les attaques de l'Obscur. Leur motivation dépasse celle de tous les Tolérés de Nâh. Tous ceux qui s'installent dans l'arantèle savent qu'ils devront se donner corps et âme aux travaux d'assainissement, à la consolidation des pièges et des palissades qui hérissent les tranchées de la périphérie. Un tel dévouement est suivi de près par les Prôneurs nâhiens qui y voient une dévotion éclairée. Les Fouineurs de cette arantèle ont souvent plus de chance de devenir des citoyens. Les lieux en eux-mêmes ressemblent à un camp retranché. On peut sentir la ferveur qui anime ces Tolérés, leur dévotion aveugle à l'égard du culte nâhien. Une fois par semaine, par exemple, l'usage veut que chaque toléré s'immerge sur les rives du fleuve pour un bain purificateur.
Plusieurs Prôneurs viennent régulièrement étudier dans l'arantèle. Reçus comme des princes, ils peuvent ainsi exercer leurs talents d'orateur, se fortifier au contact des plus pauvres et entretenir le mythe nâhien à partir de cette arantèle pour qu'il se répande, tel une vague de fond, dans l'ensemble du royaume des Tolérés.



SECRET : SMEHNKARÉ, ILLUMINÉ DE RÊ

Smehnkaré n'est sans doute pas la meilleure chose qui soit arrivée à cette arantèle. Individu pâle et rachitique, au visage ingrat et aux cheveux filasses, il essuie régulièrement des refus polis à la Halte Rouge pour devenir citoyen. Son charisme sournois lui a permis de devenir le maître d'une secte étrange qui le vénère comme un messie. Car Smehnkaré prêche la scarification, la rédemption par le supplice. Il est persuadé que le sang de ses fidèles nourrira la terre et fera renaître les hautes forêts de l'Avant. Smehnkaré trône dans une petite habitation souterraine, enfouie dans le sable et dont les fondations prennent appui sur la zone vitrifiée. Smehnkaré y reçoit ses fidèles au cours de cérémonies hautes en couleur. Dans ce genre d'occasions, il n'est pas rare que des sacrifices aient lieux dans le plus grand secret, en particulier des femmes étrangères.
Smehnkaré vit dans un délire permanent. Ses discours mélangent allègrement les divinités égyptiennes selon son bon plaisir. Les Marcheurs peuvent redouter cet illuminé. Lorsqu'il repère un étranger, il mettra tout en œuvre pour le sacrifier au cours de ses cérémonies funestes.

SECRET : ORSAN FEYE, ARACH

Orsan Feye est un vieillard au regard empli de sagesse, portant toujours la même robe de bure depuis des années. Homme de savoir, il a été scribe avant de partager la vie des Tolérés. Curieux et insatiable, Orsan Feye est devenu arach afin de ne plus subir le diktat moral des Nâhias. Libre de pensée et de corps, il peut enfin écrire à satiété et rédige l'étonnante saga du stallite à l'usage des générations futures. Sa maison construite en forme d'igloo est percée de centaines de petites niches où il enfourne ses papyrus. Il y a ici, sans que personne n'en ait réellement conscience, un véritable trésor d'historien, des confessions d'anciens, des témoignages et des légendes qui peuvent renseigner les étrangers sur l'histoire du stallite de Nâh. Un étranger qui parvient à s'attirer la sympathie d'Orsan Feye gagnera le droit de consulter ses papyrus.

Remarque :
Un PJ qui s'attire la sympathie d'Orsan Feye (par du roleplaying, essentiellement) aura le droit de consulter ses papyrus. Le temps à consacrer pour en lire suffisamment sera d'au moins trois semaines. Mais ces lectures fourniront l'équivalent de 7 points de Vécu, à dépenser uniquement dans les compétences suivantes : Coutumes Bâtisseurs nâhias, coutumes Fouineurs nâhias, Légendes, Régions Nâh, Religion néo-égyptienne

ARANTELE ROYALE

ARACH : MEDETH LE BORGNE

Au Royaume des Tolérés, il fallait un roi. Et dans cette arantèle qui regroupe l'ensemble des tranchées qui s'étendent autour de la pyramide de Rê, demeure un roi obèse, une crapule sinistre et répugnante qui gouverne avec un sens aigu de l'injustice...
Dans les tranchées de cette arantèle, la misère frappe plus durement. Les Tolérés semblent résignés, la nourriture est rare et la nuit venue, des bruits étranges montent ici et là vers le Noir-Nuage.
Medeth le Borgne a succédé à son père, un Toléré juste et bon dont le règne avait duré près de vingt ans avant que son propre fils ne le fasse assassiner. Aujourd'hui, Medeth profite pleinement de son rang pour mener une vie dissolue et barbare. Les autorités nâhiennes ne sont pas intervenues car de tout temps, les Tolérés ont eut le droit de choisir leur roi. "A eux, déclare le Tjety, de renverser celui qui ne leur convient pas... ". Plus facile à dire qu'à faire. Medeth le Borgne s'entoure d'une clique de gredins dont les poignards sont aussi célèbres que leur œil gauche crevé, signe de leur dévotion au roi Medeth.
Les Borgnes sont les maîtres incontestés de l'arantèle. Ils font respecter l'ordre, ils entrent où ils veulent et prélèvent ce que bon leur semble. Ils sont une cinquantaine à servir le roi Medeth, à patrouiller dans l'arantèle à la recherche de leur prochaine victime. Leur passe-temps favori consiste à rudoyer Tolérés et étrangers. La nuit venue, ils se chargent de trouver des esclaves pour les Puits d'Onyx... Medeth vit dans un réseau de galeries souterraines, entourés d'esclaves. Vautré nuit et jour sur un trône fabriqué avec des os de hyène, il attend qu'on le divertisse...

LES BORGNES

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 1, GRIMPER 3
- FORCE 3
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 3 / ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 1 / OBSERVER 1, SURVEILLER 2
- TREMPE 4 / RÉSISTER 4, SURMONTER 3

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Poignard 3
- COMMUNICATION 1 / Baratin 2, Hurle 3
- ERUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 3, Légendes 2, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 1
- RELATIONS 3 / Quartiers : Arantèle Royale 4, Personnalité : Roi Medeth le Borgne 5
- SURVIE 2 / Animaux : Chacral 3, Scorpios 1, Milieux : Désert 1, Arantèle 5
- TECHNIQUES 1

ARMES :

Poignard : Dommages +2 (règle optionnelle de la force appliquée)

ARMURE :

Nulle (haillons)

VIE : 14 ENERGIE : 2

LA GRANDE VOIE

3.2

Inspirée par la grands prêtres qui voulaient que les pèlerins puissent directement accéder de la Halte Rouge au temple public de la pyramide de Ré, la Grande Voie est désormais considérée comme un lieu à part entière, avec ses habitants et ses coutumes.

Les lieux

Imaginez un couloir, un long et interminable couloir qui court au-dessus du stallite à près de cinquante mètres de hauteur, tel un gigantesque viaduc. Imaginez les colonnes de soutènement sculptées de motifs religieux et de figures historiques, imaginez la voûte en verre et en cristal qui domine cet interminable couloir. La Grande Voie est un défi architectural, un symbole du chemin qui mène vers la lumière, vers le soleil de Rê.

Les Urbateks nâhias ont voulu que la Grande Voie ne ressemble à rien de connu. La galerie en elle-même mesure dix mètres de largeur, la voûte s'élève à cinq mètres de hauteur. Sur toute la longueur de la Grande Voie, de minces canaux de verre apparents font circuler le sang phosphorescent des Scarabées Célestes. La voûte est en verre, parfois colorée, avec des armatures en cuivre oxydé. Pour parer aux dangers du Venin et aux objets de toutes sortes que pourraient charrier les vents violents de Solaria, des volets de fer peuvent être abaissés depuis une étroite galerie qui serpente au-dessus de la voûte.

Le long du couloir, des passerelles et parfois des Brise-Vents permettent d'accéder aux pyramides du stallite.

Pour se déplacer le long de la Grande Voie, deux solutions : la marche ou le Rayon de Rê. Ce dernier est un véhicule alimenté par un groupe électrogène datant de l'Avant. Il s'agit en réalité d'une longue barque en fer forgé où peuvent loger quarante personne assises. Cette barque se propulse sur un rail et avance à la manière d'un tramway (via une tige électrique). Un tel système a été très longtemps défaillant avant que les Urbateks parviennent à le faire fonctionner et à assurer ainsi un aller-retour régulier de la Halte Rouge au temple de la pyramide de Rê. Nommé communément le " Rayon " par les Nâhias, cet engin fait l'admiration des étrangers. Pour 4 Octas, on peut emprunter le Rayon et parcourir à vitesse réduite (environ 10 km/heure) la Grande Voie.

L'ensemble de l'installation (groupe électrogène, atelier de réparation) qui commande au Rayon est logé dans une tour carrée accolée à un pilier à proximité de la Halte Rouge. Cette tour, veillée de près par des Séides, abrite plusieurs techniciens sous la responsabilité d'un Urbatek (actuellement, une jeune femme nommée Ferith) dont le rôle est uniquement de surveiller la bonne marche du Rayon.

La vie quotidienne

Le long de la Grande Voie se sont installés de nombreux marchands qui vendent leurs produits aux citoyens.

On pourrait aisément comparer les lieux à la rue principale d'un bourg, à une rue marchande où se donnent rendez-vous les Nâhias pour flâner ou acheter la nourriture et les produits artisanaux.

Chaque boutiquier installé sur la Grande Voie paye sa place auprès du Tjety. L'argent sert à entretenir l'endroit, du Rayon aux volets de fer usés par les vents toxiques. Parmi ces boutiquiers, on trouve à la fois ceux qui vendent les champignons, les légumes en général et même des fruits produits dans les pyramides. Gigantesque marché, la Grande Voie écoule la production locale. Il y a également l'artisanat, l'ensemble des artisans qui exposent et vendent leurs produits. Du tissu à la boucle de ceinture, du pagne à la dague, on peut pratiquement acheter n'importe quoi sur la Grande Voie.

Le commerce n'est pas l'unique fonction de la Grande Voie. On vient y rencontrer des amis et discuter éventuellement autour d'une table dans les innombrables petites auberges qui fleurissent le long de la galerie.

Les habitants

Les marchands

Ils sont tous citoyens et appartiennent généralement à un pyramide voisine où ils sont Sements, Bergers ou Artisans. Pour eux, le marché permanent est un moyen de gagner quelques Octas pour les loisirs, de vendre leur production en fonction des quotas décidés par le Grenier (cf. administration nâhienne). Pour le client, la nourriture ou les objets achetés sur la Grande Voie représentent un " plus ", un petit agrément en sus de la nourriture normalement dévolue en fonction de votre statut.

FOLTHI
Abuseur de la Grande Voie

Folthi est un vieillard au visage avenant, avec une longue barbe grise et de petits yeux rieurs. Il s'est lui-même baptisé " Abuseur " et ses frasques sont bien connues des autorités nâhiennes. Folthi est un apprenti-citoyen depuis 25 longues années. Une figure immanquable de la Grande-Voie, qui vit des dons que les marchands lui cèdent volontiers. En échange, Folthi s'amuse. Il s'amuse à tromper les apprenti-citoyens avec un sens aigu de la comédie.
Folthi se fait généralement passer pour un vieux prêtre auprès des jeunes gens. Il se dit altruiste, ému par leurs espoirs et propose de leur venir en aide. Peu d'apprenti-citoyens se permettent de refuser cet appui tombé du ciel. Folthi use alors de tous les artifices pour ridiculiser ses victimes. Il explique qu'une coutume nâhienne veut que les apprentis insultent un Séide et se distinguent en essayant de lui échapper. Une autre fois, il leur conseille de voler des fruits pour prouver leur agilité. De tels incidents sont rapidement classés lorsqu'on découvre que Folthi en est l'instigateur. Le véritable danger peut venir de votre sens de l'humour, avéré ou non. Si des apprenti-citoyens font bonne figure et prennent cette vexation comme elle est, c'est à dire un moyen de tester leur sagesse, cela leur permettra de faire un pas de plus vers le statut de citoyen. En revanche, s'ils décident de se venger et de s'en prendre à Folthi, les choses sérieuses commencent. Cette fois, l'Abuseur deviendra cruel et tentera de compromettre les apprenti-citoyens pour qu'ils rejoignent les tranchées ou même les geôles nâhiennes. Pour cela, Folthi dispose de la complicité d'une majeure partie des marchands. Quelques témoignages et une mise en scène suffiront à discréditer ceux qui ont voulu s'en prendre à lui...

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 1 / Surprendre 4
- PRESTANCE 3 / Influencer 5
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Régénérer 2
- SENS 2 / Observer 4, S'orienter 3, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 3, Résister 3, Surmonter 4

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1
- Communication 4 / Baratin 5, Eloquence 3, Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 3
- Erudition 3 / Coutumes Bâtisseurs 2, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 2, Marcheurs 2, Nourrisseurs 2, Prôneurs 2, Légendes 3, Lettres 3, Régions : Nâh 2, Religion néo-égyptienne 3
- Relations 3 / Quartiers : Arantèles 2, Grande Voie 5, Personnalité : Sarez 3
- Survie 2 / Milieux : Désert 1, Stallite 1
- Techniques 2

ARMURE :
Nulle (toge)

VIE : 10 ENERGIE : 7

SAREZ
PSYHIA CONSCIENCIEUX

Sarez est détaché de la pyramide des Exclus pour observer les apprenti-citoyens de la Grande Voie. Ce personnage est indépendant des épreuves auxquelles sont soumis les apprenti-citoyens. Sarez travaille pour son compte et celui de la pyramide des Exclus. Sa mission est avant tout de noter, d'observer et de traquer les déviances chez tous ceux qui tentent leur chance pour devenir citoyen. Le personnage est muet, et sans le moindre complexe. Il lui arrive par exemple de se planter au milieu d'un groupe et d'écouter jusqu'à ce qu'on le chasse. D'autres fois, il suivra les personnages quelques mètres en arrière, sans se cacher.
Jouer Sarez comme un véritable morpion, un individu qui est toujours derrière vous, qui vous donne la sensation d'être observé en permanence. Sarez ne fera jamais rien d'illicite et lorsque des apprenti-citoyens, ulcérés, lui demandent des explications, il joue l'ignorant.
Le meilleur moyen de se débarrasser de Sarez, c'est sans nul doute de se présenter chaque jour dans le temple de la pyramide de Rê. Le Psyhia renoncera à suivre les apprenti-citoyens s'il est convaincu de leur dévotion.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 3 / INFLUENCER 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 4 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 5
- TREMPE 4 / MOTIVER 2, RÉSISTER 4, SURMONTER 5

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 3 / Eloquence 3, Empathie 5
- ERUDITION 3 / Coutumes Bâtisseurs 2, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 2, Marcheurs 2, Nourrisseurs 2, Prôneurs 4, Légendes 4, Lettres 5, Régions : Nâh 3, Religion néo-égyptienne 5
- RELATIONS 2 / Quartiers : Grande Voie 2, Pyramide des Exclus 4, Personnalités : Folthi 3, Mabat 5
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 3
- TECHNIQUES 3

ARMURE :
Nulle (vêtements de Psyhia) VIE : 11 ENERGIE : 8

LES TENANTS DU MARCHÉ NOIR

Officiellement, le marché noir n'existe pas. En réalité, voilà longtemps que le Tjety ferme les yeux sur une pratique courante dans la Grande Voie. Le marché noir regroupe tous les citoyens qui vendent au-dessus des quotas décidés par le Grenier. Quelques fruits ou une arme, tout est bon pour pouvoir gagner quelques Octas et les citoyens ne s'en privent pas. On ne risque pas grand chose à faire le jeu de ceux qui vendent au marché noir. Les Séides qui patrouillent dans la Grande Voie ont reçu des consignes pour n'intervenir qu'en cas de vente de substances interdites (comme un champignon particulièrement vénéneux ou des armes dites dangereuses, datant de l'Avant).

LES ACROBATES

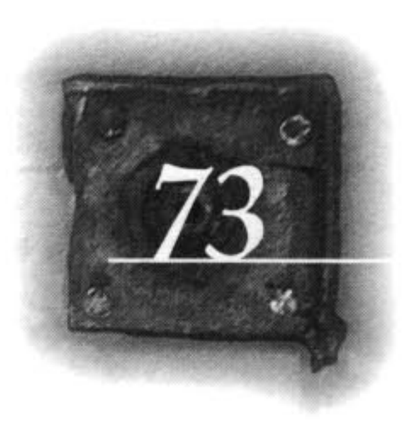
Ils sont une vingtaine à passer le plus clair de leur temps sur la petite passerelle en fer qui court au-dessus de la voûte de la Grande Voie. Les Acrobates sont chargés d'actionner les volets de fer lorsque le Venin est imminent. Ils mangent et dorment souvent sur cette passerelle, prêts à agir si l'alerte est donnée. Leur chef, Oldek, possède un singe écarlate afin d'être à même de prendre une décision.

LES VOLEURS

La Grande Voie ne pouvait manquer d'attirer les voleurs, généralement des citoyens menacés à court terme d'expulsion ou de privation de leurs droits. Ces citoyens, se sachant condamnés à rejoindre les tranchées, n'hésitent plus à se rendre sur la Grande Voie pour tenter de faire les poches aux étrangers ou aux apprenti-citoyens peu méfiants.

LES APPRENTI-CITOYENS

Ces derniers passent nécessairement par la Grande Voie, l'artère principale du stallite. C'est ici qu'ils auront leur chance pour faire naître des amitiés, séduire un citoyen qui les prendra en pitié ou leur viendra en aide. Les apprenti-citoyens hantent la Grande Voie, de nuit comme de jour. Pour dormir, ils peuvent payer un ou deux Octas pour une paillasse dans l'une des petites auberges. Attention, cela ne veut pas dire qu'ils disposent d'une chambre : les aubergistes se contentent de déplier des paravents derrière lesquels les apprenti-citoyens peuvent s'étendre et dormir. Dans ce cas, mieux vaut s'endormir avec son sac en guise de coussin. Dans le cas contraire, les voleurs se feront un plaisir de vous en soulager...
Les Séides sont particulièrement compréhensifs à l'égard des apprenti-citoyens qui font le coup de poing avec les voleurs. Entre un citoyen en devenir et celui qui ne tardera pas à être un simple Toléré, le choix est facile. Aussi, lorsque par malheur, un voleur est tué dans une rixe, les Neuf Chanceliers d'Horus (cf le Maât) invoquent la légitime défense et libèrent l'apprenti-citoyen contre une forte amende.



LES BRISE-VENTS

3:3

INTRODUCTION

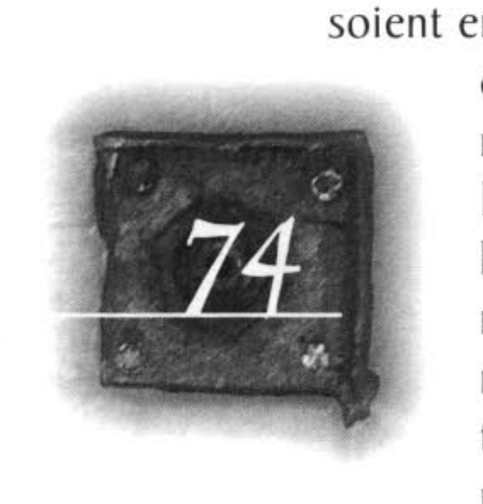
Les Brise-Vents sont à Nâh ce que les redoutes sont à Phénice. La forme diffère naturellement puisque les Brise-Vents sont de grosses murailles construites entre les pyramides. C'est là que logent les Séides, au cœur même des murailles.

Le statut de "Séide" au sein du stallite de Nâh est largement inférieur à celui des Gardiens du Feu phéniciens. Ce qui explique sans doute qu'ils ne logent pas dans les pyramides et soient en fin de compte relégués sur des voies de passage (du moins la partie supérieure de la muraille). Les autorités nahiennes s'assurent par là même une sécurité relative mais très efficace. Si d'aventure, des assaillants parvenaient à s'emparer d'une pyramide, il leur faudrait affronter le Brise-Vent et ses Séides pour accéder à la suivante. Les Brise-Vents sont donc autant de "tampons" entre chaque pyramide.

Chaque Brise-Vent est construit généralement sur le même principe. Les fondations servent de magasins pour entreposer les armes et les explosifs, s'il y a lieu. Le rez-de-chaussée - sans le moindre accès à l'extérieur - sert de dortoir, le premier étage est consacré au métier des armes avec plusieurs salles d'entraînement, le second est entièrement consacré à la défense du stallite avec des meurtrières et parfois des sabords avec des canons à vapeur et autre pièce d'artillerie. Le troisième enfin est la voie de passage proprement dite, empruntée par l'ensemble des Nâhias. Chaque Brise-Vent est chargé de filtrer l'ensemble des habitants qui transitent par la galerie supérieure. Leur rôle est avant tout de veiller à ce que l'ankh qu'ils portent au cou leur permet d'accéder à la pyramide suivante.

Cette galerie supérieure varie en fonction des pyramides entre lesquelles elles s'élèvent. Parfois, il s'agit simplement d'un long couloir avec des bas-reliefs religieux, d'autres fois, une longue voûte en verre, d'autres fois encore, une voûte en pierre plongée dans la pénombre.

Chaque Brise-Vent est soumis à la seule autorité d'un patriarche qui a l'entière responsabilité de la garnison logée sur place. Le patriarche répond devant le Tjety de tous les incidents graves. En revanche, pour la discipline, il dispose d'une dérogation du Maât, la justice nâhienne, pour infliger lui-même les punitions. Ce qui, dans la réalité, ne manque pas de creuser les différences entre chaque Brise-Vent, qui est généralement le reflet de la personnalité de son patriarche.



Quelques Brise-Vents marquants

Le Brise-Vent Ophidien

Patriarche : Siekh
Localisation : de la pyramide des Enfants de Lumière à la pyramide de Thot

Les Séides placés sous le commandement de Siekh inspirent la crainte car tous portent un boa au cou. Cette particularité saisissante a fait la réputation du Brise-Vent Ophidien. La nuit venue, peu de Nâhias osent emprunter la galerie supérieure même si aucun incident n'a jamais eu à être déploré.
Chaque Séide de l'Ophidien travaille en corrélation avec un Berger nâhia afin d'apprendre et d'éduquer le boa qui deviendra son compagnon exclusif. Ces couples étranges - un Séide et son serpent - sont particulièrement appréciés par les autorités nâhiennes. Le Tjety et même le Phâr font régulièrement appel à eux pour des rôles de représentation, en particulier lorsque des émissaires étrangers sont reçus dans le stallite.
Dans le Brise-Vent lui-même, les fondations abritent les boas lorsqu'ils ne sont pas lovés autour du cou de leurs Séides. Seul le patriarche et deux autres Séides peuvent y pénétrer. Car les boas y vivent en liberté, dans un environnement propice. Des petits rochers, une source artificielle, des bosquets et du sable. Un véritable paradis pour les serpents sur lesquels Siekh veille avec un profond respect.
Le patriarche lui-même porte deux boas, une mère et son petit. La mère est enroulée autour de son cou, le petit autour de son bras. Siekh, mordu à deux reprises par des serpents, a développé un système immunitaire exceptionnel au venin. C'est pourquoi il s'autorise une grande liberté d'action et n'hésite pas à intervenir dans les arantèles lorsque des serpents s'y sont glissés en nombre.

Le Brise-Vent des Cavaliers de Re

Patriarche : Asouhé le Preux
Localisation : du complexe de la Maison de Vie au fortin du Couloir Noir

Les lieux ressemblent à une école de cavalerie. C'est ici que l'on forme la cavalerie nâhienne montée sur chameaux osseux. Les Cavaliers de Rê forment un groupe d'élite, des hommes et des femmes rompus à la guerre et aux combats du désert. Ils sont chargés d'intervenir lorsqu'une Maraude ou tout autre danger sérieux menace de s'approcher du stallite. Ils sont une centaine à porter l'armure de Rê, une armure lourde striée de veines en verre où coule le sang phosphorescent des Scarabées Célestes.
Quiconque peut témoigner d'une charge des Cavaliers de Rê le fait avec une profonde émotion. Il est question des chameaux osseux caparaçonnés, de la lumière qui nimbe les Séides, des longues lances dorées qui pourfendent les pillards.
La cavalerie intervient rarement. Seul le Phâr est en droit d'ordonner sa sortie et son engagement contre une menace extérieure. En revanche, les résultats sont toujours à la hauteur. Si les Cavaliers de Rê ont parfois perdu nombre des leurs, ils furent toujours victorieux.
Le Brise-Vent se consacre à l'entraînement des cavaliers. Sa longueur a permis d'aménager un vaste couloir où les Séides s'entraînent à charger et à se battre sur les chameaux osseux. Les écuries sont situées au rez-de-chaussée, prolongées par un grand parvis de pierre où les chameaux osseux peuvent évoluer à l'air libre sous les regards admiratifs des Fouineurs.
Au sein du Brise-Vent, on ne loge que les chameaux les plus valeureux et les plus expérimentés. Les autres logent dans la Halte Rouge.

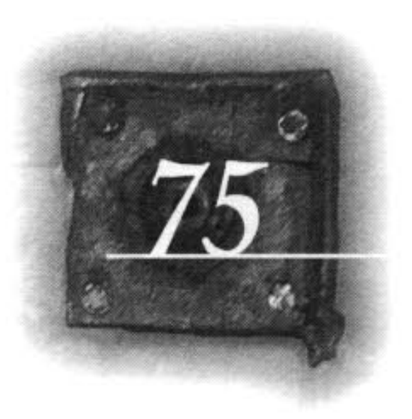
Au rez-de-chaussée, flanquant les écuries, il existe un bâtiment où sont entreposés les chars de guerre conduits habituellement par les patriarches. Récemment, ils ont été engagés pour porter secours à la Croisade de la Ville Mouvement. C'est pourquoi de nombreux artisans bâtisseurs s'affairent chaque jour pour en construire de nouveaux.

Le Brise-Vent des Séides Pourpres

Patriarche : Marbre
Localisation : attenante à la pyramide de Rê

Sans doute est-ce le Brise-Vent le plus hermétique du stallite de Nâh. Des Séides Pourpres - ils portent tous une longue écharpe de soie pourpre - on sait peu, si ce n'est qu'ils protègent le Phâr, le couple des enfants royaux et la pyramide de Rê. Ils représentent la garde prétorienne, celle qu'on engage en dernier recours, celle qui forme ses guerriers dans l'ombre des fondations.
Les épreuves pour devenir un Séide Pourpre sont terribles. Tel un spartiate, il faut pouvoir survivre durant cinq jours dans les Crêtes Noires avec un simple coutelas ou bien sortir victorieux d'un combat à mains nues contre des hyènes affamées. Bref, des Séides d'élite, des guerriers redoutables qui sont 50 en tout, sous l'autorité de Marbre, un vétéran et un conseiller proche du Phâr.

Les Séides Pourpres passent le plus clair de leur temps dans la pyramide de Rê. Dix d'entre eux sont spécialement entraînés pour suivre le Phâr dans ses moindres déplacements (enfin, presque... voir scénario). Les autres surveillent les accès, les appartements royaux ainsi que les visiteurs qui ont demandé une entrevue.
Marbre, commandeur du Brise-Vent, tient à ce que ses hommes n'entretiennent aucune relation avec le reste du stallite. Il les veut irréprochables et surtout incorruptibles.



LES SÉIDES POURPRES

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 4, GRIMPER 4
- FORCE 3 / FORCER 3, LANCER 4, PORTER 2
- HARGNE 4 / AGRESSER 4, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 4, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 2 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 2, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / RÉSISTER 4, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 4 / Poignard 5, Katar 4, Balance 4
- COMMUNICATION 1 / Baratin 2, Empathie 2
- ERUDITION 2 / Coutumes Gardiens du Feu 3, Légendes 1, Régions : Nâh 2, Religion néo-égyptienne 2
- RELATIONS 3 / Quartiers : Brise-Vent des Séides Pourpres 6, Pyramide de Rê 3, Personnalité : Marbre 5, Phâr 4, Enfants royaux 2
- SURVIE 4 / Animaux : Chacrals 3, Crocodiles 3, Hyènes 4, Scorpios 4, Milieux : Désert 3, Montagnes 3, Obscur 3, Stallite 3
- TECHNIQUES 2

ARMES :

Poignard : Dommages +2 (règle optionnelle de la force appliquée)
Katar : Dommages +3, Défense +1
ou Balance (2M) : Dommages +4, Défense +1

ARMURE :

Armure complète de Séide (Protection 3)

VIE : 17 ENERGIE : 8

LA REDOUTE DES CHATS SACRÉS

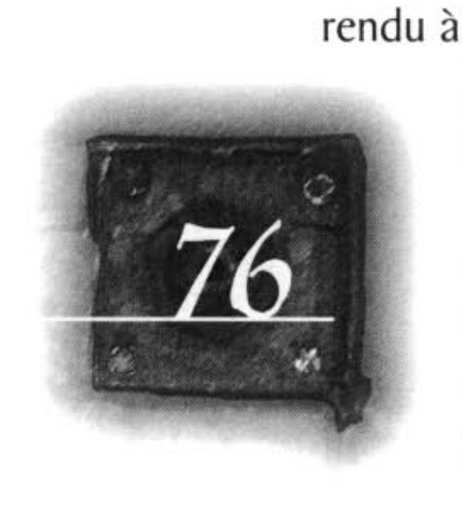
Patriarche : Daran Fen
Localisation : à proximité de la Maison des Jeux et de la Grande Voie

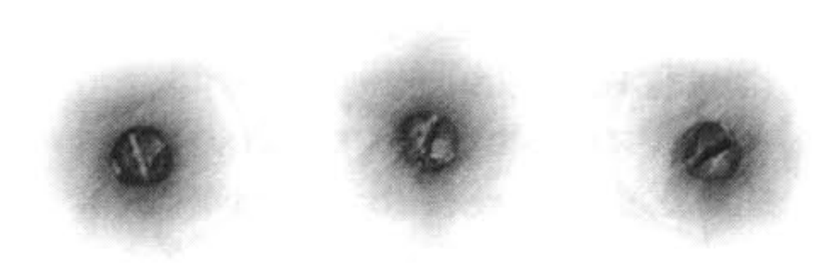
Le nom "redoute" est un hommage rendu à son fondateur, un Gardien du Feu phénicien qui quitta son stallite pour demander l'asile à celui de Nâh. L'homme en question, Daran Fen, est devenu patriarche de cette redoute où vivent en liberté de nombreux chats blancs. Daran Fen les accueille en effet pour rendre hommage au stallite, pour signifier sa reconnaissance aux autorités nâhiennes qui ont bien voulu lui confier la charge de la redoute.

Ancien grenadier, Daran Fen a mis à profit son expérience des grenades phéniciennes pour tenter d'en concevoir de nouvelles, propre à Nâh. Pour le moment, en compagnie de ses Séides, il use d'une grenade en verre dans laquelle on glisse des extraits de Selopome, un champignon aux spores irritants (l'effet dure une quinzaine de minutes). Les Séides de Daran Fen sont donc appelés à intervenir régulièrement pour dissiper des attroupements ou faire refluer des foules en colère aux abords du Royaume des Tolérés. Cette fonction est importante car la redoute des chats sacrés est la seule qui forme des Séides propre à intervenir dans les tranchées des arantèles.

Sans doute est-ce pour cette raison que la plupart des Séides de Daran sont généralement d'anciens Fouineurs qui ont vécu de nombreuses années parmi les Tolérés.

Lorsqu'on emprunte l'étroite galerie supérieure de la redoute, la coutume veut que l'on dépose quelque nourriture pour les chats de Daran ou que l'on caresse l'un d'entre eux.





LES PYRAMIDES

3.4

Le complexe de la Nécropole

Il regroupe trois pyramides distinctes situées à l'ouest du stallite, aux abords de la Halte Rouge : la pyramide d'Anubis, la pyramide Funeste et enfin, la pyramide où sont entraînés les Marcheurs de l'Ordre d'Anubis.

La nature religieuse de la Nécropole - il s'agit avant tout de veiller les morts et de leur donner une sépulture - fait que les Prôneurs y sont majoritaires. A leurs côtés, on trouve les Nourrisseurs chargés spécifiquement de l'embaumement (et des recherches qui se poursuivent chaque jour pour en améliorer la technique).

Au sein du stallite, l'embaumement demeure un choix à la discrétion du défunt (une volonté ante-mortem) et des proches. Il faut pouvoir payer l'embaumement lui-même mais également l'entretien de la momie au fil des années. La religion joue ici un rôle prépondérant : aucun citoyen nâhia n'envisage de mourir sans être placé ensuite sous le regard bienveillant d'Anubis entre les murs de la pyramide Funeste. Pour le Nâhia, la crémation est un crime car elle brûle l'âme du défunt...

La pyramide d'Anubis

Elle est le cœur de la Nécropole. L'entrée, surmontée d'un grand buste d'Anubis, mène à une vaste salle d'accueil parfumée et éclairée par des braseros. Elle abrite plusieurs scribes chargés de recevoir les proches du défunt qui choisissent les conditions de l'embaumement et les formalités de la cérémonie mortuaire. Lorsque la demande est enregistrée, les scribes informent les Embaumeurs installés au niveau supérieur. Ces derniers se chargent alors d'aller chercher leur corps où il se trouve dans le stallite (le Royaume des Tolérés inclus). Si le corps est au-delà des tranchées, l'information est transmise à l'Ordre des Marcheurs d'Anubis (voir plus loin).

Les niveaux supérieurs de la pyramide (trois au total) sont occupés par les Embaumeurs, des nourrisseurs qui consacrent leur vie à Anubis. Un étage est consacré à la pratique quotidienne du métier, un autre au stockage soigneux et précis des substances balsamiques qui sont produites dans le stallite ou achetées aux Marcheurs (voir encadré technique d'embaumement) et un dernier aux recherches consacrées à l'art d'embaumer.

Quant au rez-de-chaussée et au sous-sol, ils sont tous deux consacrés aux cérémonies mortuaires.

Chaque jour, les Embaumeurs et les prêtres nâhias s'affairent pour rendre hommage aux morts. Des processions de porteurs escortées par des prêtres franchissent régulièrement les portes de la pyramide pour se rendre à l'adresse d'un défunt. Le mort est ensuite ramené à la pyramide et confié aux soins des Embaumeurs. Sachant qu'il faut compter près de deux mois pour qu'un corps soit embaumé, la cérémonie mortuaire a donc lieu soixante à soixante-dix jours après la mort constatée. A cette date, le corps est transporté en grandes pompes dans les sous-sols de la pyramide avant de disparaître par la Voie d'Anubis, un long couloir de marbre menant à la pyramide Funeste.

Dans la pyramide d'Anubis, les gardiens nâhias sont tous des guerriers

LES GARDIENS D'ANUBIS

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / ESQUIVER 3
- FORCE 3 / LANCER 3
- HARGNE 3 / AGRESSER 4, SUPPORTER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 3
- SENS 3 / OBSERVER 4, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Mousquet à Rueg 4
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Empathie 1
- ERUDITION 2 / Coutumes Gardiens du Feu 3, Légendes 3, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 3
- RELATIONS 3 / Quartiers : Pyramide d'Anubis 5
- SURVIE 2 / Animaux : Chacrals 2, Milieux : Stallite 3
- TECHNIQUES 1

ARMES :

Mousquet à Rueg : Dommages +4

ARMURE :

Casque d'Anubis (+3 dés au potentiel de défense)

VIE : 14 ENERGIE : 5

LES TECHNIQUES D'EMBAUMEMENT

Elles sont au nombre de trois, en fonction des moyens des proches.

La première, la plus coûteuse, suppose que le défunt reposera dans un grand sarcophage. Dans les ateliers d'embaumement, on procède ainsi : on retire le cerveau par les narines à l'aide d'un crochet de fer puis on injecte certaines drogues dans le crâne. Puis, avec une lame, on pratique une incision le long du flanc, on retire toutes les viscères, on nettoie et on purifie l'abdomen à l'aide de vin de palme. Puis le ventre est rempli de myrrhe pure broyée et de cannelle. Après quoi, on sale le corps en le couvrant de natron pendant soixante-dix jours. Puis, le corps est lavé à nouveau avant d'être enveloppé à l'aide de bandes découpées dans du lin très fin et enduit de colle.

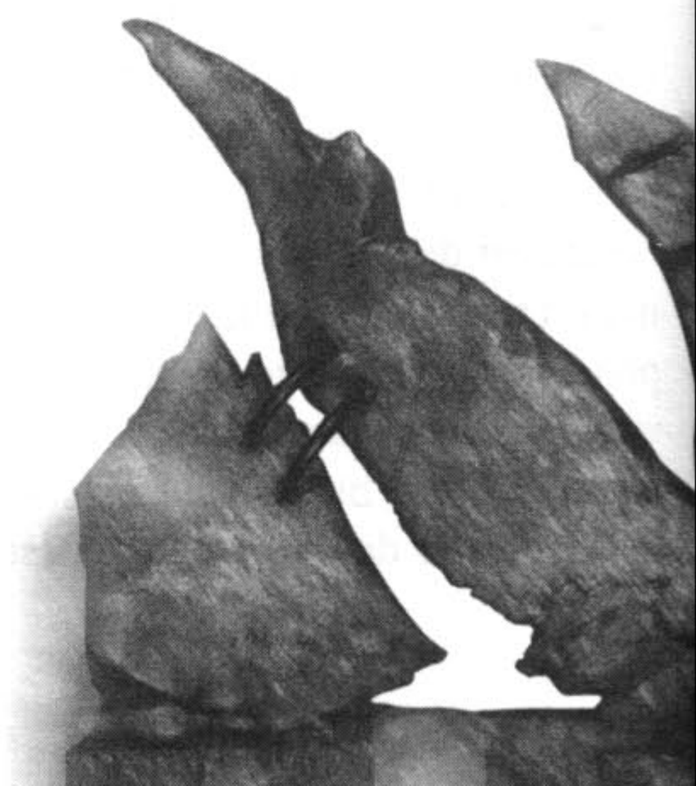
Pour un embaumement moins coûteux, on peut se contenter d'injecter dans le ventre du défunt une huile de rueg traitée. Au terme des soixante jours où le corps a été salé, on laisse l'huile sortir par l'abdomen : le liquide aura dissous les intestins et les viscères et les entraînera avec lui... Quant au natron, il aura dissous la chair, ne laissant que la peau et les os du cadavre.

Enfin, pour les plus pauvres, on nettoie simplement les intestins avec une huile bon marché, on le sale et on le place dans une alcôve de la pyramide funeste.

d'exception. Vêtus sobrement d'un pagne, d'un casque représentant le visage d'Anubis et armés d'un mousquet à rueg, ils sont postés auprès de chaque escalier de la pyramide par groupe de trois. Il s'agit avant tout de veiller sur les substances d'embaumement, éviter le moindre incident qui puisse troubler le respect des morts et empêcher quiconque de voler les biens du défunt en attendant qu'il rejoigne la pyramide Funeste. Il existe au sous-sol une véritable chambre-forte qui abrite ces biens précieux qui seront entreposés dans le sarcophage. Cette chambre-forte, gardée jour et nuit par dix gardiens, suscite régulièrement la convoitise mais personne n'a pu, jusqu'ici, y pénétrer.

LA PYRAMIDE FUNESTE

C'est ici que l'on entrepose les morts. La pyramide est divisée en trois sections confiées à des Embaumeurs chargé de veiller sur l'état de conservation des défunts. Une atmosphère sépulcrale règne sur les lieux. Les couloirs sont plongés dans une pénombre savamment entretenue et seul le claquement des sandales brise parfois le silence. Une première section qui occupe les quatre étages supérieurs au-dessus du rez-de-chaussée abrite les sarcophages importants, les personnalités nâhias qui ont eu les moyens de payer le meilleur embaumement. Le dernier étage abrite les personnalités royales, les Phârs et les couples d'enfants royaux. La seconde section occupe le rez-de-chaussée. C'est une grande salle



où s'entasse des sarcophages rudimentaires jusqu'au plafond, ne laissant que des allées étroites (un homme maigre doit parfois se déplacer de travers pour passer...) et obscures. Une petite salle est réservée aux archives : trois scribes y tiennent une comptabilité précise des sarcophages entreposés ici. Notons à ce propose qu'on pallie souvent le manque de place en proposant aux familles de les dédommager. Dans de cas, le défunt rejoint la troisième section et cède la place à un nouveau corps.
La troisième section, un réseau labyrinthique construit en sous-sol, est constitué de milliers de petites alcôves où les momies sont entreposées. La majorité des Fouineurs repose ici.

La pyramide de l'Ordre d'Anubis

Cette petite pyramide accolée à celle d'Anubis forme les Marcheurs qui iront chercher le corps d'un défunt dans l'Obscur. Les volontaires suivent ici une formation très pointue, non seulement pour survivre dans l'Obscur mais surtout pour pouvoir ramener le corps en état et pratiquer sur place les premières opération d'embaumement. Les Marcheurs d'Anubis, également dénommés Volontaires, sont éminemment respectés par leurs pairs. Moins d'une cinquantaine, ils disposent de ce qui se fait de mieux en matière d'équipement. Généralement, les Volontaires partent en mission par groupe de neuf. En moyenne, trois ou quatre ne reviendront pas. De telles missions coûtent une fortune et seuls de rares privilégiés peuvent se permettre d'engager des Marcheurs d'Anubis.
La pyramide en elle-même abrite les dortoirs, les ateliers où sont enseignés les techniques d'embaumement et plusieurs salles d'arme. L'Ordre d'Anubis dispose également d'un hangar dans la Halte Rouge où sont entreposés trois Brisants portant à leur proue le buste d'Anubis.

L'ÉQUIPEMENT D'UN MARCHEUR D'ANUBIS

Au visage, un filtre de haute qualité acheté au stallite Kathar. Pour le corps, une armure de chitine fuselée renforcée aux jointures par des carapaces de tortue ocre. Pour le matériel d'embaumement, un portefaix contenant du natron, du sel, de la myrrhe pure, de la canelle, des fioles de vin de palme et une trousse d'outils d'incision. Pour les armes, un mousquet à rueg, un lançat avec dard enduit d'un poison de scorpio, un poignard glissé dans la botte et enfin un katar.

SECRET : PÉRIBSEN
CHIRURGIEN DU LAZARET ET MAÎTRE DES TRÉPANÉS

Péribsen est un guérisseur que les autorités nâhiennes ont un temps songé à enfermer dans un cachot ou à exiler à jamais. L'homme a commencé, dès son adolescence, à pratiquer des expériences sur les animaux. A l'époque, il voulait encore se battre contre le spectre de la mort et pratiquer une médecine avant-gardiste. Il se faisait fort, par exemple, d'implanter sur un chien mourant la tête d'un autre fraîchement décapité... Ces expériences sordides connurent leur paroxysme alors qu'il officiait au sein du Lazaret, dans les sous-sols consacrés aux esclaves. Dans un petit laboratoire, il réitérait régulièrement sa "médecine" avec des humains. Il fut arrêté, confié à des Psyhias et finalement relâché car il avait un secret : les Trépanés. Sorte de Frankenstein, le Trépané était devenu son bras-droit, un ancien esclave dont le cerveau avait été réduit à sa plus simple expression. Une telle créature intéressa les gardiens nâhias qui commandèrent en secret la poursuite des expériences de Péribsen. A quarante cinq ans, Péribsen devint le père spirituel de la légion des Trépanés, des esclaves transformés en brutes épaisses, en guerriers dont le cerveau trépané se situait tout juste au-dessus de celui d'un animal.
A l'heure actuelle, Péribsen, âgé de cinquante ans, officie encore au Lazaret mais s'il s'absente régulièrement pour veiller sur ses " enfants ", la légion des Trépanés.

La maison de la Vie

Ce complexe regroupe l'ensemble des pyramides consacrées à la Vie. Le mot est entendu au sens large : les soins, les opérations sérieuses, les prothèses, les soins psychiques, la Maison de Vie vise toutes ses activités qui ont but d'alléger la souffrance et de sauver les blessés, qu'ils soient Nâhias ou Marcheurs.

Le Lazaret de Mafdet

Cette grande pyramide remplit la fonction d'un immense hôpital où les guérisseurs nâhias s'illustrent grâce à l'usage d'une médecine performante. Cette médecine a fait ses preuves au cours des siècles, malheureusement favorisée par les expériences plus ou moins heureuses sur les nombreux esclaves blessés au cours de l'édification des pyramides. Le Lazaret est tout d'abord connu pour son immense hall, une salle immense où se pressent les blessés de tout genre. C'est ici qu'officient une vingtaine de prêtres en toge blanche avec le lynx de Mafdet cousu en fil d'or sur le poitrail. Ces prêtres diagnostiquent à une vitesse terrible, décidant d'un coup d'œil quel soin appelle telle ou telle

LES PROTHÈSES NÂHIENNES

Bras mécanique, jambes à roue, mains de fer, les prothèses nâhiennes équipent Nâhias et Marcheurs lorsqu'un membre ne peut plus être sauvé. De telles opérations sont longues et coûteuses (entre 100 et 500 octas). Normalement, la perte d'un membre diminue systématiquement la Capacité Agilité d'un personnage d'au moins 2 points, et souvent, son Aptitude Arts Martiaux d'au moins un point. Les prothèses nâhiennes sont exceptionnelles. Lorsqu'elles sont correctement greffées, l'opéré ne perd pratiquement rien, 1 point d'Agilité, mais rarement plus.

En terme de règles, procédez à un test de Techniques + Prothèses du chirurgien, 6 dés, par défaut, contre un seuil de 3R à 5R en fonction de l'importance de l'amputation (3R pour une main ou un pied, 4R pour un demi bras, 5R pour un membre complet). Si le jet est réussi, le patient ne perd qu'un point d'Agilité (définitif), et, si la prothèse est équipée pour, il peut même s'en servir comme d'une arme, équivalente en tout point à une arme normale (exemple : entrailleur, troislame, ...).

Si le test échoue d'une marge de 1 ou 2 points, la prothèse est nettement moins bien adaptée au patient. Ce dernier perd 2 points d'Agilité et 1 point en Arts Martiaux. Mais sa blessure n'est pas aggravée. S'il en a les moyens, il peut faire ôter cette prothèse et tenter de s'en faire greffer une nouvelle. Mais il devra payer à nouveau le prix fort (il n'y a jamais aucune garantie de succès).

Si la marge d'échec est supérieure à 2 points, non seulement le patient subit les malus décrits précédemment, mais il subit en outre une infection, qui est équivalente à une maladie aux attributs suivants : Virulence : 4, période : 3 jours, Dispersion : 1 par test.

Là encore, il est possible de greffer une nouvelle prothèse, mais il faudra amputer en amont ! Le seuil de réussite est donc augmenté de 1R.

L'opération proprement dote dure environ 6 heures. La fabrication de la prothèse, elle, peut durer de 1 jour jusqu'à une semaine, selon son niveau de sophistication.

SECRET : LA LÉGION DES TRÉPANÉS

Ces hommes sont une centaine et vivent dans des conditions dramatiques dans une partie secrète du sous-sol du Lazaret. C'est ici que les gardiens viennent les chercher pour les amener à l'extérieur et leur confier des missions suicides dans l'Obscur. Car la légion des Trépanés n'est pas un instrument facile. Certains deviennent fous, d'autres oublient simplement de se nourrir, d'autres enfin se suicident dans leur cellule, ayant entrevu un instant la réalité de leur condition. Les rares gardiens mis au secret de leur existence les utilisent pour des missions très précises, généralement l'attaque d'une bande pillards ou de maraudeurs qui rôdent à proximité du stallite.

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 5 / Forcer 4, Lancer 3, Porter 4
- HARGNE 5 / Agresser 4, Supporter 4
- PRESTANCE 1 / Impressionner 3
- RÉSISTANCE 4 / Endurer 5, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 4
- TREMPE 2

ARMES :

Poings, Griffes : Dommages +2
(règle optionnelle de Force appliquée)

ARMURE :

Nulle (haillons)

VIE : 18 ENERGIE : 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2
- Communication 1 / Empathie 2
- Erudition 1
- Relations 1
- Survie 3 / Animaux : Chacrals 3, Chats 3, Crocodiles 2, Rats 3, Milieux : Stallite 3, Obscur 3
- Techniques 1

Remarque : Pour déterminer le potentiel de combat d'un Trépané, on utilise exclusivement la somme Hargne + Agresser. Sur ce total, 2 dés sont systématiquement consacrés à la Défense. Le reste est à répartir entre l'attaque et l'initiative.

blessure. Leur décision est irrévocable et provoque souvent des heurts réglés par les gardiens qui veillent dans le hall. Il existe plusieurs exceptions à ce régime : les esclaves d'abord, qui sont immédiatement transférés à un étage réservé (voir ci-dessous), les Tolérés qui passent nécessairement un second examen le long d'un énorme escalier en colimaçon menant au rez-de-chaussée : les étrangers enfin, qui payent le prix double pour avoir le droit d'être soignés par un Nâhia.

Le Lazaret obéit à une échelle pyramidale : les illustres Nâhias sont soignés en haut de la pyramide et ainsi de suite jusqu'au rez-de-chaussée, hôpital des Fouineurs et en-dessous, celui des esclaves.

Les guérisseurs de Mafdet ont une réputation qui a depuis longtemps franchi les frontières du Nâh. Leurs concoctions font, dit-on, des miracles et leurs chirurgiens opèrent avec une précision légendaire. Nombre de Marcheurs, comme le légendaire Che Manégo, ont parfois retardé une amputation pour être en mesure d'être confié à un chirurgien nâhia. Non seulement, les échecs sont rares mais il existe également une variation de prothèses étonnantes qui ont sauvé la mise à plus d'un Marcheur.

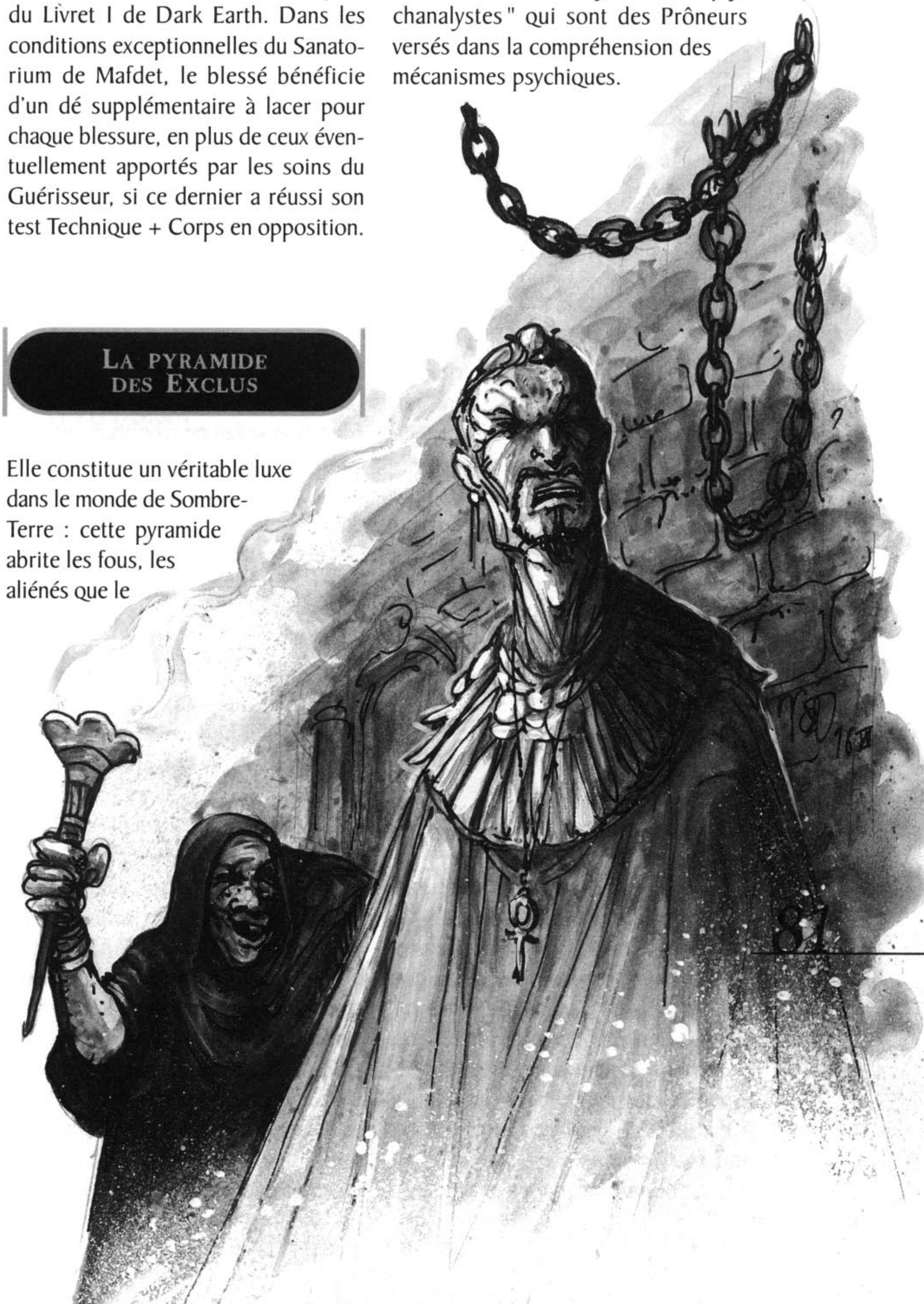
Le Sanatorium de Mafdet

Si le Lazaret ouvre ses portes à la plupart des blessés, le Sanatorium est quant à lui réservé uniquement à une clientèle aisée. Seuls les Nâhias et quelques Marcheurs sont capables de payer un séjour dans le Sanatorium et de vivre une convalescence paisible entre les murs de la pyramide. L'édifice a été pensé de manière à ceux que chaque client se repose et retrouve l'ensemble des ses facultés physiques en un minimum de temps. Les étages supérieurs sont organisés en chambres individuels où s'affairent plusieurs dizaines d'esclaves triés sur le volet. Au sommet, les Urbateks ont construit une coupole dont les pans de cuivre s'ouvrent comme une corolle de fleur et permet de profiter du soleil dans une serre où s'épanouissent plantes et arbres fruitiers. Les étages inférieurs sont consacrés à la rééducation en compagnie de guérisseurs.

En terme de règle, un séjour dans le Sanatorium peut permettre à un blessé grave de récupérer rapidement de ses blessures : Reportez-vous aux règles concernant l'Assistance médicale, p.85 du Livret I de Dark Earth. Dans les conditions exceptionnelles du Sanatorium de Mafdet, le blessé bénéficie d'un dé supplémentaire à lacer pour chaque blessure, en plus de ceux éventuellement apportés par les soins du Guérisseur, si ce dernier a réussi son test Technique + Corps en opposition.

La pyramide des Exclus

Elle constitue un véritable luxe dans le monde de Sombre-Terre : cette pyramide abrite les fous, les aliénés que le stallite est obligé de mettre à l'écart. L'attention que l'on porte aux aliénés a été commandée par la religion. Aux yeux des Nâhias, le fou est un envoyé de Noun, le chaos primordial d'où Rê est né. Les Nâhias sont donc persuadés que la lumière peut jaillir de l'esprit chaotique de l'aliéné, qu'il doit être respecté car il peut être porteur d'un message du dieu céleste. Cette théorie, influencée par les écrits de Mekoun le fondateur, a accouché de ses serviteurs : les Psyhias, des "psychanalystes" qui sont des Prôneurs versés dans la compréhension des mécanismes psychiques.



MABAT
Psyhia de la pyramide des Exclus

Mabat s'est rapidement distingué par une vive intelligence et une propension à dénoncer tous ceux qui, à ses yeux, ne respectaient pas la doctrine de Mekoun le fondateur. Inquisiteur au sens propre, il devint Psyhia après avoir dénoncé sa propre mère alors qu'elle cachait un enfant illégitime...
Mabat apprécie la compagnie des fous dont il note scrupuleusement les délires sur des rouleaux de papyrus entreposés dans sa bibliothèque. Mabat traque les allusions à Rê et demeure persuadé que Nâh trouvera son nouveau prophète parmi les patients qui croupissent dans la pyramide des Exclus. Chaque nuit, il s'enfonce avec quelques sbires recrutés pour l'occasion dans les tranchées des Tolérés en quête d'un Fouineur qu'il observe patiemment jusqu'à ce qu'il le juge assez fou pour rejoindre sa pyramide. Plusieurs Fouineurs ont ainsi mystérieusement disparu, enlevés par Mabat et enfermés dans la pyramide des Exclus.
Mabat bénéficie de la protection officieuse de plusieurs grands prêtres qui apprécient ses conseils diplomatiques. Lorsque des émissaires d'un stallite se présentent à Nâh, Mabat est toujours présent pour dresser rapidement un portrait psychologique de l'émissaire et percer ses faiblesses. En échange de quoi, les grands prêtres ferment les yeux sur ses activités dans la pyramide.

Les Psyhias, qui portent tous une toge noire à liseré doré, représentent une caste fermée, extrêmement élitiste. Pour devenir Psyhia, il faut passer une multitude d'épreuves qui jugent votre capacité à déceler la lumière de Rê et avoir une foi irréprochable. Les Psyhias peuvent se comparer à de véritables inquisiteurs. Les Nâhias les craignent et chacun sait qu'il faut mieux ne pas en compter parmi ses proches.
Les Psyhias passent le plus clair de leur temps dans la pyramide à observer les fous, à noter leurs réactions et leurs comportements. Seuls les grands prêtres de Nâh sont en droit de pénétrer dans les lieux.

La pyramide de Thot

Elle abrite et forme les scribes nâhias. Pour entrer dans la pyramide, on passe nécessairement par une longue galerie couverte de hiéroglyphes racontant l'histoire du stallite. Cette galerie mène à une vaste salle circulaire d'où rayonnent une multitude d'escaliers et de couloirs menant aux différents étages.
Les scribes nâhias sont en charge de la mémoire du stallite, des archives royales qui reposent dans la pyramide de l'Assemblée ainsi que des archives des Nourrisseurs concernant les recherches sur l'ensemencement. Mais le scribe n'est pas seulement un bibliothécaire : il est aussi professeur, celui qui apprend aux jeunes Nâhias l'écriture et les mathématiques. Cette éducation se fait en rapport étroit avec l'ordre des Nourrices qui confie l'enfant, dès ses quatre ans, aux écoles des scribes.
On distingue donc deux grandes familles de scribes au sein de la pyramide :

- les Archivistes, copistes et bibliothécaires à la fois, capables d'écrire des heures durant à l'éclat d'une chandelle frontale, appelés régulièrement à exercer leur métier dans une pyramide du stallite.

- Les Précepteurs, des scribes chargés d'inculquer les rudiments de l'éducation aux enfants nâhias. La plupart des Précepteurs ont une spécialité (comptabilité, ensemencement, art militaire, etc.).

Dans la pyramide, l'influence de Thot est largement perceptible : les frontons le représentent sous sa forme d'ibis, les ailes déployées, son nom hieroglyphé est peint sur la plupart des voûtes. Patron des scribes, il est figuré sur la plupart des cachets de cire qui scellent les papyrus. Un Archiviste, nommé une fois l'an, est d'ailleurs censé le représenter durant les quatre saisons solariennes. Commandeur de la pyramide, le Thotên est chargé de veiller sur les interêts des scribes dans le stallite. C'est à lui que le Maât demandera des comptes lorsqu'un scribe est mise en cause dans une affaire douteuse ou un crime.

Les Copistes de Thot

Certains Archivistes ont pour unique fonction de recopier les textes achetés par le stallite pour faire avancer les recherches sur l'ensemencement. Les Copistes de Thot sont présents dans la Halte Rouge pour marchander avec les Marcheurs susceptibles de posséder des documents importants. Lorsqu'un tel document est acheté, il est immédiatement recopié par les Copistes de la pyramide puis placé dans une chambre-forte (à laquelle on accède par un passage secret dans la Chambre d'Etude).
Les Copistes de Thot sont regardés de biais par les scribes de la pyramide. On leur prête des pouvoirs magiques tant ils sont précis et rapides dans leur be-

sogne. En réalité, ils utilisent une drogue, la poudre des Lunes, qui accroît leur concentration et leur vitesse d'exécution. Ce qui explique sans doute que la plupart d'entre eux paraissent excessivement vieux. La poudre des Lunes use l'organisme et les Copistes meurent généralement à trente ou trente-cinq ans, d'une crise cardiaque alors qu'ils travaillent sur leur lutrin...

La Grande Bibliotheque

Elle occupe les deux derniers étages de la pyramide. Au sommet, sous un dôme de verre renforcé par des plaques de métal, on trouve la Chambre d'Etude. C'est ici que les scribes peuvent étudier en toute quiétude sous la lumière du soleil. L'ambiance est feutrée, le mobilier est essentiellement composé de petites tables et de lutrins où les scribes peuvent lire les papyrus et autres tablettes d'argile empruntées dans la bibliothèque.

Cette dernière occupe l'étage inférieur et se divise en trois sections. La première, accessible à tous ceux qui étudient au sein de la pyramide sert d'atelier d'écriture. Sur des tessons de poterie ou des éclats de calcaire, les jeunes élèves s'exercent à l'écriture, sous la vigilance de leurs professeurs. La seconde section est déjà réservée aux scribes uniquement. C'est ici que sont entreposées les tablettes d'argile sur de longues étagères en bois, le tout confié aux Archivistes. La troisième section, enfin, réunit les textes importants : archives royales, cadastres, textes religieux, scientifiques ou militaires, ils sont conservés sous forme de papyrus logés dans des milliers de petites cavités qui étoilent les murs de la pièce. Seuls quelques Archivistes triés sur le volet sont en droit de pénétrer dans cette troisième section.

Pour les étrangers désireux de consulter les textes de la Grande Bibliothèque, il faut au préalable subir un examen sévère visant à déceler la moindre intention malhonnête. En sus d'un droit de consultation prohibitif, l'étranger sera toujours accompagné d'un Archiviste.

HYADE
Précepteur de la pyramide de Thot

Hyade a suivi un parcours exemplaire : repéré par les scribes pour ses talents d'écriture et son charisme, il devient Précepteur à vingt-trois ans, en charge des futurs Archivistes. Mais Hyade, sous couvert d'adhérer à la morale nâhienne, est en réalité un humaniste convaincu qui lutte au quotidien contre l'esclavage.

Avec quelques élèves, il a fondé un groupuscule qui œuvre pour l'abolition de l'esclavage. La nuit venue, les élèves s'enfoncent dans les tranchées du Royaume des Tolérés et distribuent des tablettes d'argile subversives appelant les Fouineurs à résister, à refuser plus longtemps cet esclavagisme qui déshonore le stallite.

Hyade sait qu'il est surveillé et reste extrêmement prudent. Depuis peu, il caresse le rêve de rencontrer les adeptes de Seth afin de frapper un grand coup et de libérer les esclaves de la Rocaille au cours d'une action d'éclat.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- HARGNE 2
- PRESTANCE 4 / Influencer 4, Séduire 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 3, S'orienter 2, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Motiver 4, Résister 2, Surmonter 2

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 4 / Eloquence 4, Empathie 3, Représentation 3
- Erudition 4 / Avant 3, Coutumes Bâtisseurs 2, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 2, Marcheurs 2, Nourrisseurs 2, Prôneurs 2, Légendes 4, Lettres 5, Régions : Nâh 4, Religion néo-égyptienne 4
- Relations 3 / Quartiers : Arantèles 1, Grande Voie 1, Pyramide de Thot 4
- Survie 2 / Milieux : Stallite 2
- Techniques 3

Armure :
Nulle

VIE : 11 ENERGIE : 7

NASRAM SEFTÂ
ARCHIVISTE ROYAL

Le visage couperosé, une barbe broussailleuse et un ventre proéminent, Nasram est connu pour ses talents d'écrivain et sa... libido. Le jour, il est chargé de rédiger des poèmes et des contes mettant en scène le couple d'enfants royaux et le Phâr, la grandeur du stallite etc. La nuit, grâce à une fortune confortable, il se rend aux pyramides des Mille Plaisirs où il dépense sans compter.

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 1
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 2 / INFLUENCER 5, SÉDUIRE 1
- RÉSISTANCE 3
- SENS 2 / OBSERVER 4
- TREMPE 2 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMURE :
Nulle

VIE : 13 ENERGIE : 2

Ce personnage est devenu une légende dans les Mille Plaisirs. Il peut passer des nuits entières à décliner des poèmes érotiques, à se saoûler copieusement ou à fumer les drogues des Nourrisseurs. Poète génial et lubrique, Nasram est facilement manipulable dans les mains d'une femme, capable d'ouvrir les portes de la Grande Bibliothèque tard dans la nuit à une charmante Fouineuse.

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 4 / Eloquence 5, Empathie 2, Représentation 5
- ERUDITION 4 / Avant 2, Coutumes Prôneurs 3, Légendes 5, Lettres 6, Régions : Nâh 4, Religion néo-égyptienne 5
- RELATIONS 3 / Pyramide de Thot 4, Pyramide de Rê 3, Pyramide des Mille Plaisirs 4
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 2
- TECHNIQUES 2

LA PYRAMIDE DES ENFANTS SOLAIRES

La politique de natalité prôné par les Nâhias a tout naturellement conduit à l'édification de cette pyramide consacrée exclusivement aux enfants nâhias. Dirigée par l'Ordre des Nourrices, cette pyramide consacre les idéaux d'ensemencement. Il s'agit en effet de faire de chaque nouveau-né un serviteur potentiel des route-miroirs, un futur artisan du réensemencement de Sombre-Terre. A cette fin, les Nourrices prennent l'enfant en charge à la seconde où la mère a accouché.

Une première section, qui regroupe les sage-femmes, accueille donc les femmes nâhias sur le point d'accoucher. Dès lors que l'enfant a vu le jour, il est directement conduit à l'étage de la maternité, divisé en plusieurs dortoirs. Le bruit est terrible : les cris et les vagissements retentissent nuit et jour dans une cacophonie infernale. Les Nourrices, qui ont pour devoir de nourrir l'enfant au sein, courent sans arrêt d'un bout à l'autre de l'étage avec un sérieux inébranlable.

Toutes les Nourrices sont choisies pour leur rigueur et leur force morale. La sensiblerie est proscrite même si elles prodiguent un amour maternel nécessaire à l'épanouissement du nouveau-né. Une charte remise à chaque Nourrice précise son rôle au sein de la pyramide avec un principe absolu : "aucun enfant ne doit être avantagé, tous doivent être égaux sous le regard de Rê". Aussi la moindre favoritisme est-il traqué comme une faute grave tant que l'enfant n'a pas atteint ses quinze ans.

La pyramide n'accueille que les enfants de citoyens, ce qui ne veut pas dire qu'ils le seront eux-mêmes automatiquement. Chaque enfant est pris en charge jusqu'à quinze ans, âge auquel le stallite décidera s'il peut devenir un apprenti-citoyen. Dans le cas contraire, l'enfant est immédiatement rejeté à l'extérieur de la pyramide et confié à une arantèle de son choix. Cette loi est impitoyable : l'enfant devient un Toléré, même si l'éducation qu'il a reçue lui permettra de tenter sa chance à nouveau. La seule différence pour ces enfants réside surtout dans le Parrain, un Fouineur choisi en commun accord par l'arach et les Nourrices, qui sera chargé de veiller sur l'enfant et de lui apprendre la vie au sein des tranchées.

LES ENFANTS DE SINHOUAK

Les étages supérieurs de la pyramide sont occupés par les adolescents nâhias jusqu'à l'âge fatidique des quinze ans. Ils sont confiés à des Gouvernantes, des femmes nâhias autoritaires dont le laniard est bien connu des adolescents perturbés.

Certains ont d'ailleurs fini par créer une fratrie de l'ombre, une secte regroupant tous ceux qui refusent le diktat des Gouvernantes. Ils se sont organisés sous l'impulsion d'un certain Sihnouak, un garçon albinos âgé de treize ans. Sihnouak œuvre chaque jour pour miner la volonté des Gouvernantes. Son but est avant tout de déstabiliser la pyramide, d'attirer l'attention du Maât sur cette tradition inique qui vise à séparer l'enfant de ses géniteurs dès la naissance. Sinhouak a en effet découvert dans les archives de la pyramide les noms de ses véritable parents. Les retrouver est devenu obsessionnel. A cette fin, mené par un altruisme à toute épreuve, il veut " libérer " la pyramide et permettre à tous les enfants nâhias de grandir auprès de leurs géniteurs.

Les actions d'éclat de Sinhouak ont plus d'une fois fait scandale. Des incendies, des embuscades la nuit venue dans les couloirs pour rosser une Gouvernante qui venait d'abuser de son laniard, le garçon a instauré un climat d'insécurité aux étages supérieurs. Les Gouvernantes mènent une guerre de tous les instants pour découvrir l'instigateur de ce vent de rébellion. Sans succès jusqu'ici.

La Maison des Jeux

Cette grande pyramide en forme de rectangle a été conçue comme une vaste arène où sont organisés des jeux violents comme des course de char, des combats de gladiateurs, des combats de fauve, etc.
La pyramide abrite en surface l'arène elle-même et une série de gradins en pierre pouvant loger près de mille personnes. Les fondations sont occupées par une série de pièces et de geôles où logent tous les pensionnaires de la Maison des Jeux, de l'esclave gladiateur jusqu'au félin.
Les spectacles ont lieu pratiquement chaque soir, avec un spectacle important une fois par semaine, généralement après le passage du Venin. Placé sous la responsabilité d'un archiviste, Jometh le Noir, la Maison des Jeux a su bâtir un véritable commerce grâce à ses "spectacles". Souvent sanglants, parfois terrifiants, ces spectacles sont prisés par les citoyens nâhias, en particulier lorsqu'il s'agit des combats d'esclaves. En règle générale, un Nâhia se rend trois à quatre fois par semaine à la Maison des Jeux pour profiter d'une soirée fiévreuse et tardive.

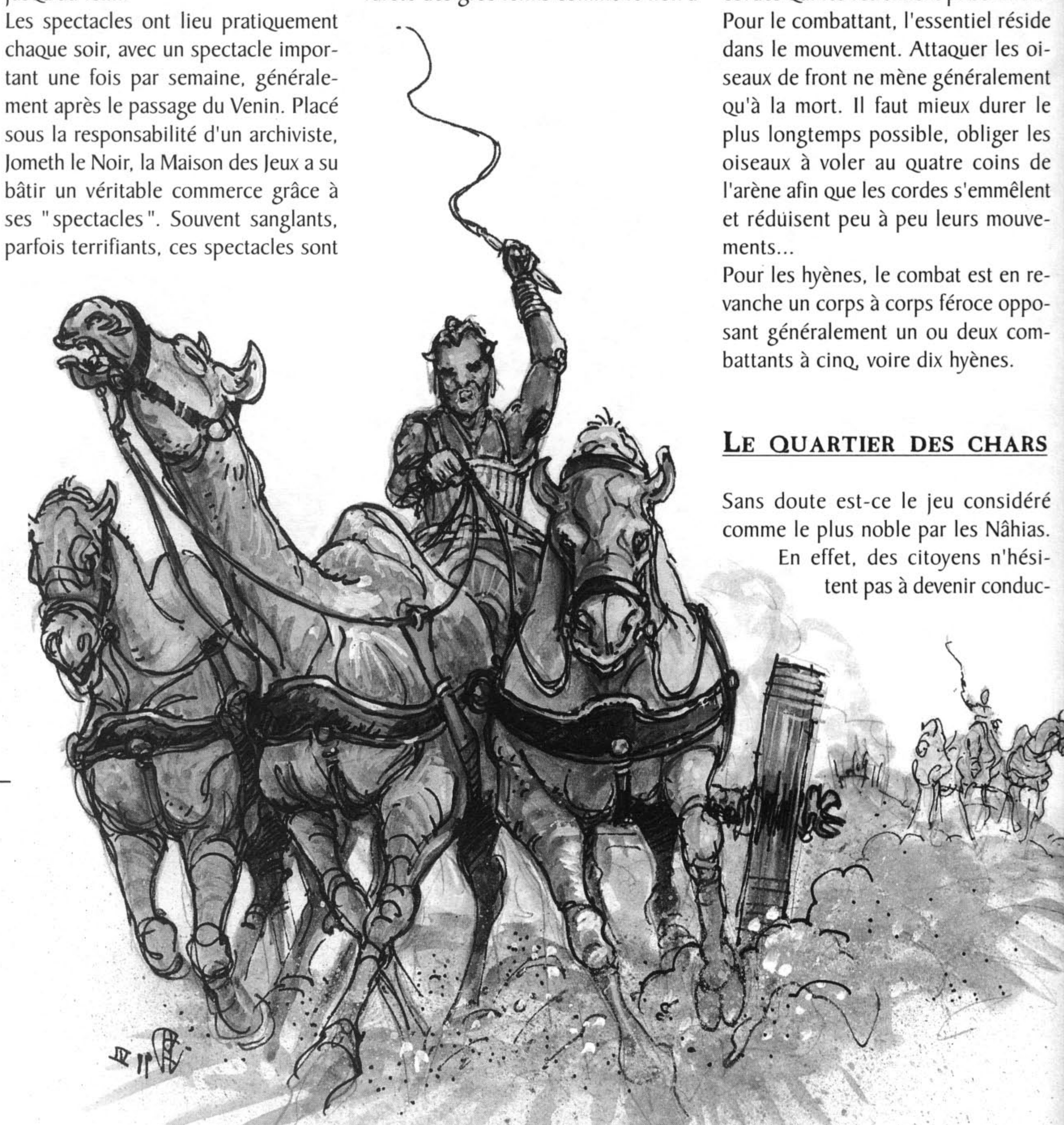
On distingue trois quartiers spécifiques dans les fondations de la pyramide :

Le quartier des dresseurs

C'est ici que l'on dresse les animaux pour participer aux jeux du cirque. La rareté des gros félins comme le lion a obligé les dresseurs à trouver d'autres animaux disposés à être des adversaires conséquents pour leurs victimes. Ainsi la hyène et le héronce sont-ils majoritairement utilisés. Pour les Héronces, naturellement excités et affamés avant le combat, on les attache par une patte à un mat fixé au centre de l'arène (la corde est à la longueur de l'arène pour que les oiseaux ne puissent jamais menacer le public - par précaution, des archers sont généralement présents). Puis, un ou plusieurs combattants armés d'un seul poignard se doivent de tuer les Héronces, sans jamais couper les cordes qui les retiennent prisonniers. Pour le combattant, l'essentiel réside dans le mouvement. Attaquer les oiseaux de front ne mène généralement qu'à la mort. Il faut mieux durer le plus longtemps possible, obliger les oiseaux à voler au quatre coins de l'arène afin que les cordes s'emmêlent et réduisent peu à peu leurs mouvements...
Pour les hyènes, le combat est en revanche un corps à corps féroce opposant généralement un ou deux combattants à cinq, voire dix hyènes.

Le quartier des chars

Sans doute est-ce le jeu considéré comme le plus noble par les Nâhias. En effet, des citoyens n'hésitent pas à devenir conduc-



teur de char afin de briller auprès de leurs amis et de la société nâhienne en générale. Pour cela, il faut néanmoins disposer d'une petite fortune. Non seulement, le conducteur est en charge de son char, mais également de sa monture, un chameau osseux spécialement dressé pour la course. C'est pourquoi on voit généralement un Bâtisseur et un Nourrisseur s'associer pour former une " écurie ".
Les course de char nâhiennes sont particulièrement violentes. Tous les coups sont bien évidemment permis pour accomplir les dix tours de l'arène. On ne peut utiliser une arme quelconque mais on a le droit de bousculer un adversaire, se servir de son laniard pour le blesser, lui ou la monture qui conduit son char.
Ces courses sont l'occasion de paris. Le public est enthousiaste, capable de jeter des poignées d'Octas pour saluer un conducteur qui s'est distingué. Les plus célèbres sont généralement courtisés par la société toute entière.

Le quartier des gladiateurs

N'importe qui peut devenir gladiateur le temps d'une soirée à la Maison des Jeux. Un comptoir est d'ailleurs présent à la Halte Rouge pour recevoir ceux qui désirent participer. En revanche, cela ne vous donne en aucune sorte le titre de citoyen. Le gladiateur est mené par des gardiens nâhias jusqu'aux fondations de la Maison des Jeux. Là, des gardes se chargent de veiller sur le gladiateur qui dispose d'une cellule et d'un repas sommaire. S'il survit, le gladiateur recevra une prime et pourra renoncer à son métier ou décider de combattre (lui permettant ainsi d'économiser sa prime). S'il renonce, il est immédiatement reconduit jusqu'à la Halte Rouge.
Il est fréquent que des Fouineurs en détresse tentent leur chance comme gladiateur. Malheureusement, seuls quelques uns sont assez résistants pour être retenus et surtout y survivre. La plupart se présentent dans l'arène dans un état déplorable, décharné et sans réelle expérience du combat. On assiste alors à des massacres odieux qui rappellent combien les Nâhias font peu cas de la vie quand celle d'un citoyen nâhia n'est pas en jeu...

LÉMORIS
SURNOMMÉ LA COLOMBE

Cette femme âgée de trente-deux ans est l'un des plus célèbre conducteur de char de sa génération. A ce jour, elle comptabilise vingt-deux victoires dans l'arène, une exception qui lui vaut tous les honneurs. Grande et élancée, les muscles cordées et une longue chevelure brune et bouclée, la Colombe tient son nom de l'oiseau tatoué sur son bas-ventre. Fascinée par cet oiseau disparu, Lémoris engloutit sa fortune auprès de tous les Marcheurs qui peuvent la renseigner sur cet oiseau. Elle a en effet aperçu une colombe une fois dans sa vie. Par quel miracle une colombe vint-elle se poser sur le bord de sa fenêtre ? Nul ne le sait et beaucoup pense qu'il s'agissait d'une hallucination. Convaincue du contraire, Lémoris se consacre entièrement à son métier pour espérer un jour retrouver une colombe. Rêve ou utopie, elle est souvent présente dans la Halte Rouge pour acheter des informations. Et gare à celui qui essaie de la tromper. Avec son laniard, la Colombe est une véritable diablesse. Des Marcheurs en portent encore la marque sur leur visage, une profonde balafre qui fera hésiter ceux qui tenteront de la duper.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Esquiver 4, Grimper 4
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 5
- HARGNE 3 / Agresser 3, Supporter 3, Surprendre 5
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 3, Séduire 4
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 2, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 3
- TREMPE 4 / Motiver 2, Résister 3, Surmonter 4

Aptitudes :
- Arts Martiaux 4 / Laniard 5
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 2, Empathie 3, Représentation 2
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Nourrisseurs 3, Légendes 2, Lettres 1, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 3
- Relations 2 / Quartiers : Halte Rouge 3, Pyramide de la Fertilité 3, Maison des Jeux 6
- Survie 3 / Animaux : Chameaux osseux 6, Milieux : Désert 3, Obscur 1, Stallite 3
- Techniques 3

ARMES :
Laniard : Dommages +2 (règle optionnelle de la force appliquée)

Armure :
Armure complète de cuir (Protection 2)

VIE : 14 ENERGIE : 10

La pyramide de l'Assemblée

La plus grande après celle des Mille Lumières, cette pyramide abrite les instances dirigeantes du stallite. Si le couple royal et le Phâr détiennent normalement le pouvoir sur l'ensemble du stallite, un conseil est chargé de régler au jour le jour les affaires courantes de Nâh.

La pyramide abrite également un large amphithéâtre où les citoyens sont appelés à voter pour élire les membres de ce conseil une fois tous les deux ans.

Enfin, la pyramide abrite les services administratifs (en liaison directe avec la pyramide de Thot) dont le Maât, le pouvoir judiciaire nâhien.

Le Tjety, le conseil restreint de Nâh

Dans l'ancienne Egypte, le roi seul possédait le pouvoir qu'il confiait à une nuée de fonctionnaires. Dans le stallite de Nâh, le principe d'un conseil chargé des affaires courantes a rapidement fait son chemin. Pour Menouk, de telles tâches risquaient surtout d'éloigner le Phâr de son rôle divin et de ses préoccupations religieuses. Le Tjety est partagé entre treize citoyens élus par les Nâhias : quatre Grands Prêtres, quatre Nourrisseurs, trois Gardiens et deux Fouineurs.
Lorsque leur nomination est effective, ils abandonnent leur métier et assument leur charge à plein temps. Ils disposent de vastes appartements dans la pyramide et travaillent en étroite collaboration avec les fonctionnaires nâhias.

Le Tjety siège chaque jour dans une salle du conseil. En règle générale, lorsque des décisions importantes doivent être prises, le Phâr est présent. Au cours de ce conseil, on analyse surtout les finances du stallite et les avancées des route-miroirs. Des membres de Kepeth sont appelés à témoigner auprès du Tjety pour raconter les progrès accomplis, les difficultés rencontrées, etc.

L'administration nâhienne

Elle a été conçue en trois sections distinctes.
La première est appelée le Grenier. C'est au sein du Grenier que l'on planifie les cultures et l'élevage dans les pyramides des Nourrisseurs. Les " fonctionnaires " du Grenier sont tous d'anciens Nour-

PEINES ET SANCTIONS NÂHIENNES

Le délit du "vulgaire" :
Ce délit est propre au stallite de Nâh et vise l'ensemble des sacrilèges commis par les étrangers et parfois les Fouineurs. La peine s'aggrave en cas de récidive et vise principalement le manque de respect à l'égard des coutumes nâhiennes. Ainsi, un Marcheur dénoncé pour avoir frappé un chat nâhien devra-t-il payer 20 octas au stallite. Quelques étrangers ayant abusé dans ce sens ont été condamnés à l'esclavage.

L'effraction :
S'introduire dans une pyramide sans être muni d'une ankh correspondante vaut de 1 à 6 semaines d'emprisonnement. Le temps de mourir ou de choisir de devenir esclave... Il est rare d'ailleurs qu'un étranger parvienne à tromper la vigilance des gardes nâhiens. Il s'agit le plus souvent de maraudeurs audacieux qui finiront esclaves dans les Puits d'Onyx.
Les chanceliers ont également recours au supplice du Venin lorsque la situation politique exige que l'on frappe les esprits. Le supplice du Venin vous condamne à être exposé, en croix, sur les flancs d'une pyramide, au vent du Venin. Personne ne survit à un tel supplice ou très rarement, avec de telles séquelles que l'individu n'est plus que l'ombre de lui-même.

Le vol :
les Nâhias redoutent et condamnent sévèrement tous ceux qui tentent de subtiliser, de mettre de côté ou même de produire toute substance comestible. Dans l'esprit des Nâhias, celui qui produit à son usage strictement personnel nie le principe de l'ensemencement et de l'effort commun. Aussi, un Nourrisseur surpris à cueillir quelques fruits en secret risque-t-il d'être privé de ses droits, voir même de devenir esclave. De telles extrémités ne sont appliquées qu'en cas de récidive ou à celui qui n'est pas citoyen...
Si le Maât peut encore analyser les faits quand il s'agit d'un vol de nourriture, sa fermeté est légendaire lorsqu'il s'agit du vol de l'ankh. Pour un tel délit, les chanceliers d'Horus appliquent systématiquement la peine capitale, que le fautif soit citoyen ou non. On a même vu le Maât condamner une famille entière dont le père, citoyen travaillant dans la pyramide d'Anubis, revendait les ankh des Nâhias décédés en falsifiant les archives.

Le crime :
Tout dépend du statut de la victime. Lorsqu'un citoyen est assassiné, le Maât met tout en oeuvre pour retrouver le coupable condamné systématiquement à la peine capitale.

risseurs ayant une perception aiguë de l'économie d'échelle et des impératifs en fonction du temps et de la demande. Ils sont une trentaine à officier dans les bureaux confortables du Grenier au second étage de la pyramide.
Le Grenier lui-même est divisé en deux : d'une part, les fonctionnaires chargés de l'élevage placés sous la responsabilité d'un chef d'élevage, et d'autre part, ceux qui sont chargés des cultures proprement dites, sous l'autorité d'un chef des champs.
La seconde est appelée la Maison des Actes. Installée au premier étage de la pyramide, elle est en charge des re-

PETITS SCHÉMAS DES INSTANCES POLITIQUES ET ADMINISTRATIVES

Les jumeaux du soleil
(incarnation de Rê, rôle représentatif)
|
Le Phâr
(chancelier de Dieu, chef de la Maison des Armes)
|
Le Tjety
(conseil restreint chargé des affaires courantes)
|
Le Grenier (administration chargée des cultures et de l'élevage)
La Maison des Actes (archives administratives)
Le Maât (la justice nâhienne)

PHTOEP
CONSEILLER NOURRISSEUR DU TJETY

Cet individu bedonnant, au visage barbu et rieur, est une sorte de héros aux yeux des Fouineurs, un modèle que beaucoup tente d'imiter. Car Phtoep est né dans une arantèle, d'un père marcheur de passage qu'il ne vit jamais. Eduqué par une mère admirable, obligé de se prostituer pour survivre, il grandit au milieu de ses onze frères et soeurs. Dès sa petite enfance, Phtoep avait un don, des mains agiles et un sens inné pour comprendre la nature. Il achetait des graines à des Marcheurs contre des fruits récupérés sous les balcons des Mille Plaisirs. Et parvint ainsi à installer un potager souterrain pour nourrir sa famille. L'indiscrétion d'un voisin attirera l'attention des Nourrisseurs, intrigués par la richesse des champignons de Phtoep. L'un d'eux le convaincra de tenter sa chance auprès du comptoir de la Citoyenneté. Avec succès : à 16 ans, Phtoep devient un apprenti-citoyen et passe plusieurs années comme apprenti auprès de son mentor.
Son talent se développe. Habitué à tirer profit du moindre terreau, de la moindre graine, il fait des miracles dans les pyramides des Nourrisseurs. A trente ans, on murmure son nom dans les réunions du Tjety. A trente-cinq ans, il devient l'un des quatre Nourrisseurs du conseil restreint de Nâh.
Aujourd'hui, Phtoep passe pour une exception. Sensibilisé aux conditions de vie des Fouineurs, il s'efforce de convaincre le Tjety de créer des petits marchés au pied des pyramides afin de nourrir gratuitement les familles en détresse. Les citoyens nâhias lui pardonnent cet altruisme jugé décadent (!) car l'homme continue de faire des prodiges, notamment auprès du Grenier qui quémande le moindre de ses conseils. Pour mener à bien son projet, Phtoep rencontre régulièrement les Arachs du royaume des Tolérés. Leur roi ayant refusé de parlementer avec lui (ce serait pour ce personnage sinistre la fin d'un privilège), Phtoep tente de convaincre les Arachs de passer outre l'avis du roi et de créer, chacun, cette version nâhienne de la "soupe populaire".

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, GRIMPER 2
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 2 / INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 3 / OBSERVER 5
- TREMPE 3 / MOTIVER 4, RÉSISTER 2, SURMONTER 2

ARMURE : Nulle

VIE : 13 ENERGIE : 8

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Eloquence 3, Empathie 4, Hurle 3, Marchandage 3
- ERUDITION 2 / Coutumes Fouineurs 4, Nourrisseurs 5, Légendes 3, Régions : Nâh 2, Religion néo-égyptienne 2
- RELATIONS 3 / Pyramide de la Fertilité 5, Maison de la Subsistance 5
- SURVIE 3 / Blé 5, Champignons 6, Fruits 4, Maïs 5, Rueg 6, Milieux : Arantèle 3, Obscur 2, Stallite 4
- TECHNIQUES 3 / Bois 4

MORKAL
GARDIEN-CHEF DES GEÔLES NÂHIENNES

Atteint de nanisme, Morkal est un personnage cruel et redouté par les prisonniers. Le crâne rasé surmonté d'une tresse unique, vêtu toujours d'un même pagne crasseux et armé d'un laniard clouté, Morkal est un survivant d'une jeunesse tourmentée.
Sa mère, une citoyenne bâtisseuse, le mit au monde en secret et le prétendit mort-né. Malheureusement, le nouveau-né souffrit de cette grossesses de l'ombre : il naquit nain et aveugle. Sa mère le cacha durant des années dans un réduit exigu, qu'elle avait aménagé elle-même grâce à ses talents de Bâtisseuse. Lorsqu'on découvrit l'enfant - il avait alors 13 ans - sa mère fût condamnée à l'esclavage. Morkal, lui, fût confié à une arantèle, sous l'œil d'un Parrain bâtisseur. Ledit Parrain s'occupa fort mal de l'adolescent qu'il jugeait indigne de son attention. Morkal apprit sur le tas, et résista aux multiples vexations que lui valaient ses infirmités en trouvant refuge dans le Couloir Noir. Là, dans cette obscurité permanente où sa cécité n'était plus un handicap, il allait développer ses instincts de prédateur, devenir un petit colosse terriblement malin, capable d'étrangler un hyène d'une seule main.
Il héritera de nombreuses blessures mais finira par être remarqué. Son nanisme lui interdira d'être un véritable citoyen, connu et respecté. En contrepartie, les Gardiens lui offrent les prisons et une autorité absolue sur les prisonniers. Là, Morkal va prendre sa revanche. Une revanche sur les Fouineurs qui le brutalisèrent durant son enfance, qui l'obligèrent à vivre quatre longue années dans le Couloir Noir. Doté d'un sixième sens et d'une ouïe extraordinaires, Morkal n'a jamais eu à déplorer une seule évasion depuis qu'il commande les prisons du Maât...

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 3 / FORCER 5, PORTER 4
- HARGNE 4 / AGRESSER 4, SUPPORTER 5
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 2, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 1 / SURVEILLER 5
- ATREMPE 3 / RÉSISTER 4, SURMONTER 5

ARMES :
Laniard : Dommages +2
ARMURE : Néant (pagne)

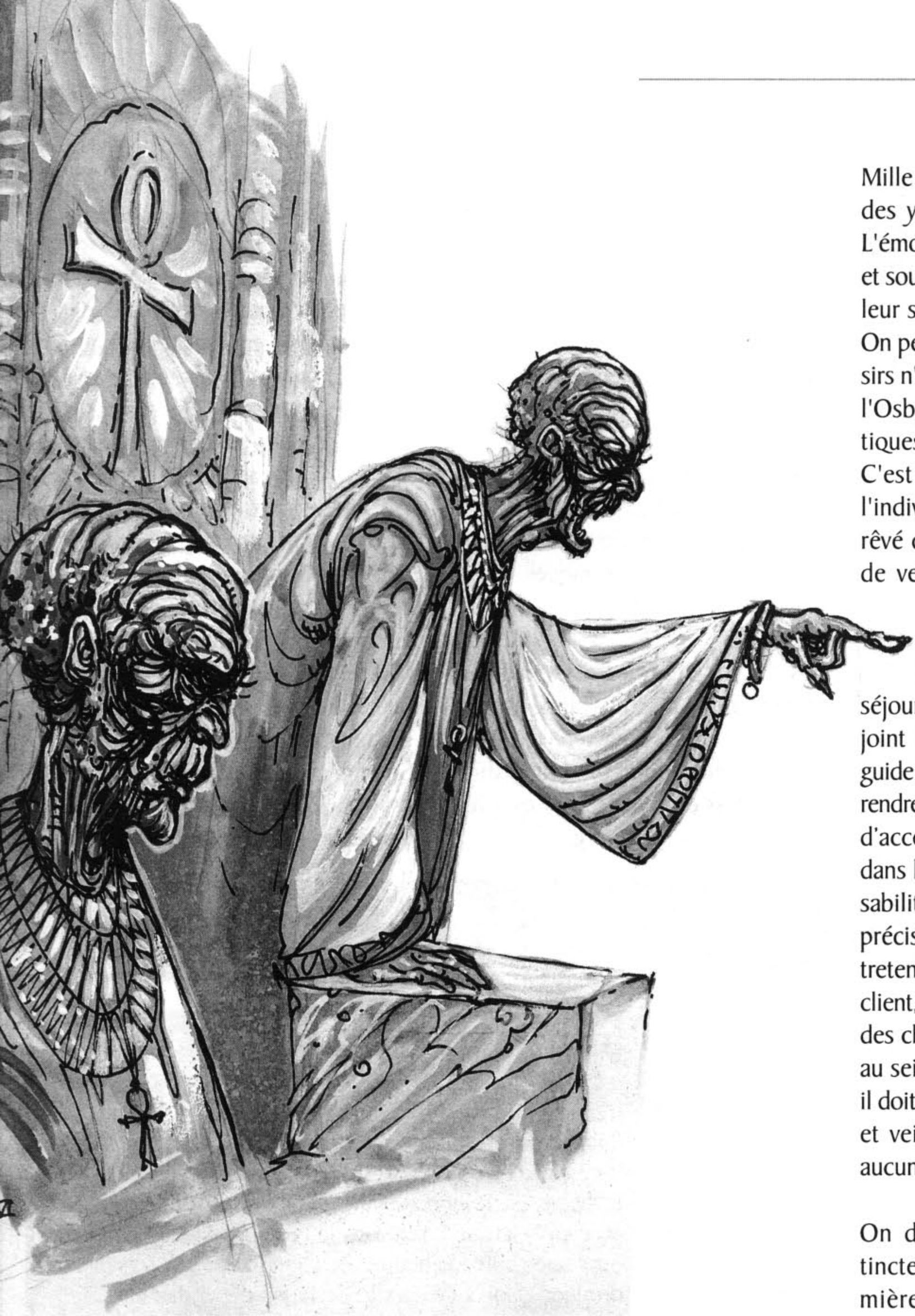
APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Laniard 3
- COMMUNICATION 1 / Baratin 1, Hurle 3
- ERUDITION 1 / Coutumes Bâtisseurs 1, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 2, Intendance 1, Légendes 1, Religion néo-égyptienne 1
- RELATIONS 1 / Quartiers : Couloir Noir 5
- SURVIE 3 / Milieux : Souterrains 5, Obscur 3
- TECHNIQUES 1

VIE : 13
ENERGIE : 8

gistres de Nâh, aux mains d'une vingtaine de fonctionnaires venant de la pyramide de Thot. Les décrets du Phâr et du Tjety, le cadastre, les contrats (notamment pour les esclaves "sous contrat") et les testaments, tout est disséqué et analysé par la Maison des Actes.

La troisième s'appelle le Maât. C'est la justice nâhienne, installée dans une petite pyramide annexe où ont lieu les procès de tout ordre. La justice nâhienne est aux mains des chanceliers d'Horus, des vieux scribes qui détiennent un pouvoir inquiétant. Les chanceliers d'Horus sont au nombre de neuf. Neuf vieillards qui ont le droit de rendre des sentences sous le regard vigilant du Phâr qui est le seul à pouvoir s'y opposer. En théorie, le Tjety a lui aussi un droit de veto mais à la condition que ce veto fasse l'unanimité... Autant dire que cela n'arrive jamais.

Les chanceliers d'Horus sont connus pour leur intransigeance et leur fermeté. Pour les Fouineurs, ils représentent le pire. Car ce sont le plus souvent Fouineurs et esclaves qui paraissent devant les neuf chanceliers d'Horus. Si les preuves apportées par le ou les plaignants sont jugées satisfaisantes (et en ce domaine, les neuf vieillards se contentent d'une analyse froide et logique des faits), la peine encourue est souvent terrible (voir encart : les peines et sanctions nâhiennes).



Dans le sous-sols du Maât se tiennent les prisons. Des geôles étroites où le soleil ne vient jamais, des geôles où les prisonniers meurent souvent de faim ou de maladie, faute de soins. Pour les chanceliers d'Horus, le prisonnier est un "mort en sursis". A défaut d'avoir de la place, on s'efforce insidieusement de rendre la vie des prisonniers infernale afin de leur proposer une choix terrible : devenir esclave ou rester dans les geôles. En règle générale, le prisonnier accepte, se sachant condamné à mourir à court terme. De la sorte, on évite l'engorgement des prisons et on gagne des candidats à l'esclavage...

La pyramide des Mille Plaisirs

Lorsqu'on n'y travaille pas, on paye très cher pour entrer dans ce complexe du plaisir. Vraiment très cher... En revanche, les mille plaisirs promis sont bien au rendez-vous.

La réputation de cette institution a largement dépassé les frontières du stallite de Nâh. Sur le continent de Solaria et même la Roke, on évoque cet endroit comme un paradis, un eden réservé aux plus chanceux. Les Marcheurs qui ont pu témoigner de leur passage dans les Mille Plaisirs évoquent leur séjour avec des yeux brillants et la gorge sèche. L'émotion les gagne, ils se souviennent et souvent, versent quelques larmes tant leur souvenir est précieux.

On peut les comprendre. Les Mille Plaisirs n'ont qu'un seul souci : faire oublier l'Osbcur, les conditions de vie dramatiques qui règnent sur Sombre-Terre. C'est un moment hors du temps, où l'individu s'abandonne à tout ce qu'il a rêvé de faire durant ses longues nuits de veille dans l'Obscur ou dans les ruelles de Phénice.

Lorsqu'un Marcheur entame son séjour dans les Mille Plaisirs, on lui adjoint les services d'un "Aimable", un guide dont l'unique préoccupation est de rendre ce séjour inoubliable. Il est chargé d'accéder au moindre désir du client dans la mesure du possible. Sa responsabilité et son rôle sont extrêmement précis. Il ne peut pas, par exemple, entretenir une relation amoureuse avec le client, ou bien lui procurer des objets ou des choses qui ne sont pas disponibles au sein des Mille Plaisirs. En revanche, il doit rendre accessible tous les plaisirs, et veiller à ce que le Marcheur n'ait aucun problème de santé.

On dénombre trois pyramides distinctes pour les Mille Plaisirs. La première, la Maison de la Chère, se consacre à l'art de la cuisine, entre mets incomparables et vastes corbeilles de fruits dont la rareté n'est plus à démontrer. La seconde est consacrée par ses prostitués, hommes et femmes. La troisième enfin, propose deux services distincts : d'un côté, les drogues les plus variées, pour des soirées hallucinatoires et orgiaques, et de l'autre, des Bains luxueux.

La Maison de la Chere

C'est ici que l'on déguste sans doute les plus grands mets de Solaria. La

LES GOÛTEURS DE LA MAISON DE LA CHÈRE

Ils sont peu nombreux et constituent une caste très particulière. Comme leur nom l'indique, ils sont chargés de goûter les aliments servis aux clients. Leur goût affûté et leur estomac particulièrement éprouvé en font des interlocuteurs privilégiés pour les Nourrisseurs et les serviteurs de Kepeth. On fait souvent appel aux Goûteurs pour connaître leur avis sur une nouvelle plante ou un nouveau champignon mis au point dans la pyramide de la Fertilité. Chaque année, le meilleur Goûteur de la profession est détaché auprès de du Phâr afin de le servir personnellement.

viande, les légumes et les fruits y sont servis en abondance, dans des couverts en argent, autour de grandes tables de verre où l'on s'attable quand on en éprouve le besoin. Deux grands étages sont ainsi consacrés à une variété de salons dont les décors rappellent une région, un art ou encore un stallite particulier. Ses salons sont éclairés de différentes manières, de la lampe à rueg jusqu'à la lumière du soleil par le biais de grandes baies vitrées (des volets mécaniques s'abaissent lors du Venin).

Des décors baroques, des plats succulents, des boissons rares, des esclaves en nombre pour servir les plats, des soigneurs pour les indigestions et les comas éthyliques, tout est prévu pour que le client se régale.

La Maison des Soumis

Cette pyramide rassemble les prostitués hommes et femmes que les Nâhias nomment "Soumis". On dénombre près de deux cent femmes et une centaine d'hommes dans cette pyramide dont les sous-sols sont organisés en vastes dortoirs et commodités pour les Soumis quand ils n'exercent pas leur métier aux étages. Ces derniers sont placés sous les ordres de quelques Gardiens triés sur le volet... Les étages de la pyramide obéissent aux mêmes règles que la Maison de la Chère. On peut passer de longues heures à discuter dans un large fauteuil tendue de soie en compagnie d'un Soumis ou bien participer à des jeux érotiques dans des chambres isolées. Toutes les gammes de la sexualité sont

SERIETHI
DANSEUSE "SOUMISE" DES MILLE PLAISIRS

Cette jeune femme voluptueuse, à la longue chevelure brune et bouclée, danse chaque nuit dans la pyramide. Ses spectacles sont mystérieux : elle utilise un costume parsemé de petits miroirs qui donnent à sa danse un aspect miroitant et ensorceleur. Seriethi est une esthète doublée d'une religieuse, persuadée que ses miroirs seront à même de "révéler" parmi les spectateurs les véritables prophètes de Rê. Lorsqu'elle repère un client dont la physionomie ou les paroles sont susceptibles d'en faire un envoyé des dieux, elle le poursuit de ses assiduités tout au long de son séjour en essayant de danser le plus souvent possible devant lui. Elle s'offre également à lui, tente de lui faire raconter son passé, ses épreuves dans l'Obscur, etc. Pour l'étranger, une telle sollicitude peut tromper : certains ont bien cru que Seriethi était véritablement tombée amoureuse. Bien mal leur a pris, car Seriethi, toujours déçue, peut devenir extrêmement dangereuse quand elle estime que le client, finalement, n'est qu'un pauvre ère sans ambition. Dès lors, sa folie s'inverse : l'étranger est une créature de l'Obscur, un agent de l'ombre infiltré dans Nâh. Elle joue avec sa "victime", tente de la faire boire et de provoquer une chute malheureuse ou encore de la forcer à se droguer jusqu'à ce qu'elle devienne dépendante...
Lorsqu'on est pris au piège dans les filets de Seriethi, mieux vaut avoir de l'imagination et tenter de la convaincre que l'on est bien un fils de Rê, ou tout autre serviteur de la lumière...

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 4 / Esquiver 2
- FORCE 2 / Porter 2
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 2
- PRESTANCE 4 / Influencer 2, Séduire 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Endurer 3
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 2
- TREMPE 2 / Motiver 2, Surmonter 1

APTITUDES :
- Arts Martiaux 1 / Poignard 2
- Communication 2 / Eloquence 2, Empathie 2, Représentation 5
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Fouineurs 2, Intendance 1, Légendes 3, Religion néo-égyptienne 3
- Relations 2 / Quartiers : Pyramide des Mille Plaisirs 4
- Survie 2 / Milieux : Stallite 2
- Techniques 1

ARMES :
Poignard : Dommages +1

ARMURE :
Néant (costume miroitant)

VIE : 11
ENERGIE : 9

accessibles, exceptés les sévices proscrits par les autorités nâhiennes.
En règle générale, un Marcheur qui découvre les lieux pour la première fois met plusieurs heures à prendre la mesure de l'endroit. Entre les colonnes denticulées et les encens, entre les femmes recouverts de voiles transparents et les jeunes éphèbes, le spectacle consacre la chair et peu de Marcheurs parviennent à s'y faire. Il n'est pas rare de voir ces hommes et ces femmes de l'Obscur pleurer dans les bras d'un Soumis, le cœur bouleversé par cet univers sensuel et fragile.

La Maison des Volutes

Cette pyramide est divisée en plusieurs quartiers, en fonction des drogues consommées. Dans une atmosphère étrange et baroque, les pieds immergés dans des volutes de fumées grasses et odorantes, le client peut ici s'oublier en fumant, en mastiquant ou en inhalant des drogues diverses et plus ou moins puissantes (fiel, lotus gris, poudre des lunes...). La plupart ressemblent à une variété de hashich et d'opium. Les clients sont vautrés sur des coussins, confiés à la vigilance d'esclaves vêtus de pagne et portant un filtre.

NILOC
Aimable de la pyramide des Mille Plaisirs

Ce petit personnage au visage carré et aux cheveux broussailleux est un guide renommé. Agé de trente-sept ans, vêtu toujours d'une même toge en laine violine, il promène sa carcasse dans tous les recoins des Mille Plaisirs et connaît la plupart de ses secrets. Pourtant, Niloc a de quoi surprendre. Blasé par la plaisir, sceptique quant aux consolations que l'on peut trouver dans les bras des Soumis ou dans les drogues des Volutes, il use d'un ton sarcastique et volontairement cynique.
Certains Marcheurs n'hésitent pas à faire appel à lui pour pouvoir découvrir les Mille Plaisirs sans subir le babil démagogique des autres Aimables. En compagnie de Niloc, on est certain d'éviter les pièges des Mille Plaisirs. Des Aimables n'hésitent pas, par exemple, à conseiller des drogues puissantes afin que le client passe son séjour dans un état quasi-comateux et évite de consommer les mets de la Maison de la Chère... Des petites économies recommandées par le Tjety que Niloc ne prend pas en compte. Réaliste et pointilleux, il conseille le client avec précision, sans la moindre duperie.

DRAHCA
Esclave de la Maison des Volutes

Grand et maigre, cet esclave s'est décidé à saboter le filtre qui le protège normalement des vapeurs hallucinatoires. C'est ainsi qu'il est devenu dépendant, et qu'il attend les heures sombres de la nuit pour retirer son filtre et s'abandonner aux influences des drogues. Les clients des Volutes parlent parfois de cette silhouette dégingandée qui surgit de l'ombre, de cet esclave aux yeux exorbités qui erre comme un fantôme dans les étages de la pyramide. Personne, naturellement, ne peut attacher un quelconque crédit à ces témoignages. Les clients drogués ne sont pas fiables et les autorités n'envisagent pas de vérifier si un esclave avait bel et bien pris le risque de retirer son filtre.
Drahca ne s'appartient plus. Son cerveau a été grignoté par les drogues et il agit désormais sans la moindre cohérence. Dernièrement, il s'en est pris à un autre esclave qu'il a étranglé. Le Maât a classé l'affaire comme un banal règlement de compte entre esclaves. Mais Drahca risque très bientôt de s'en prendre aux clients...

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 1
- FORCE 2 / Forcer 3, Porter 3
- HARGNE 3 / Agresser 4, Supporter 1, Surprendre 3
- PRESTANCE 2 / Séduire 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 1

APTITUDES :
- Arts Martiaux 2
- Communication 2 / Baratin 3, Empathie 3, Représentation 3
- Erudition 1 / Coutumes Fouineurs 1, Religion néo-égyptienne 1
- Relations 2 / Quartiers : Maisons des Volutes 3
- Survie 2 / Milieux : Stallite 2
- Techniques 1

ARMES :
Poing, etranglement : Dommages +0

ARMURE : Néant
VIE : 12 ENERGIE : 2

son "budget" ainsi que la direction des travaux entamés par les chercheurs. Il a sous sa responsabilité des Sements, des Nourrisseurs chargés de l'agriculture et des Bergers qui s'occupent spécifiquement des animaux.

Les fondations de la pyramide servent à entreposer les plantes et les fleurs achetées ou cultivées au sein même de Nâh. Le rez-de-chaussée sert de logements pour l'ensemble des Nâhias de la pyramide. Les deux étages supérieurs sont consacrés aux expériences. On y découvre une multitude d'escaliers et de couloirs donnant sur des serres, des petites pièces tamisées où flotte l'odeur du sang. Sans être cruels, les Nâhias qui œuvrent à la Fertilité ne s'embarrassent d'aucun scrupule pour faire avancer les théories de l'ensemencement et découvrir une nouvelle végétation ou un nouvel animal adapté à l'Obscur. Pour un étranger qui pénètre dans la pyramide, il faut avoir un sang-froid à toute épreuve pour supporter les cris et les râles des animaux sur lesquels on se livre à des expériences parfois terribles. Quant à l'odeur, elle est souvent nauséeuse.

Il existe au dernier étage de la pyramide un quartier dont seul le Premier Sement possède les clés. Protégé par des murs épais, ce quartier abrite les abominations, toutes les expériences qui ont échoué ou qui n'ont pas donné les résultats voulus. Les Nâhias ne se sont pas résolus à tuer ou à brûler ces abominations végétales ou animales. Au cas où... Personne n'ose imaginer ce qu'il arriverait si elles étaient libérées.

La pyramide de la Fertilité

Sans doute est-ce l'une des pyramides les mieux protégées du stallite. Elle abrite en effet les Nourrisseurs nâhias chargés de poursuivre les recherches sur l'ensemencement, de mettre au point de nouvelles plantes, d'étudier la faune ou d'améliorer la résistance du Scarabée Céleste.

Au sein de cette pyramide, l'hygiène et la sécurité sont des soucis quotidiens. Il s'agit de veiller à ce qu'aucune maladie ou empoisonnement ne puisse menacer le stallite. A cet effet, les conditions de vie de la pyramide sont extrêmement sévères. Certains Nâhias sont mis au secret, et ce, pour une durée illimitée qui dépend uniquement du Premier Sement, le commandeur de la Fertilité.

Le Premier Sement dirige la pyramide,

HEKA
Premier Sement de la pyramide de la Fertilité

Vêtu d'une longue tunique écarlate, Heka est un personnage de haute stature, au visage austère. Ses grands yeux couleur d'eau marine ont la réputation de glacer son auditoire, d'être capables de pétrifier un homme... L'homme s'est bâti sur une légende, sur celle qui le prétend issu des expériences qui ont lieu entre les murs de la Fertilité. Dans la réalité, Heka n'a jamais été qu'un Sement ayant été exposé aux spores d'un champignon "expérimental". Asphyxié et au bord de la mort, Heka parviendra à survivre en payant le prix. Depuis cet accident, il ne peut souffrir la lumière du soleil. Ses yeux sont devenus d'une extrême fragilité, l'obligeant à porter de petites lunettes à verres opaques qu'il ne retire que dans la pénombre. La rumeur a fait le reste, notamment celle qui l'accuse d'être un vampire se nourrissant du sang des animaux enfermés dans la pyramide.

Plus concrètement, Heka est un homme difficile, il est vrai, mais d'une extrême courtoisie. Son cynisme lui a permis de supporter le pire, de voir des animaux souffrir à des degrés inimaginables en sachant que cela servait le futur ensemencement de Solaria. Professionnel, consciencieux et doté d'un esprit d'analyse hors du commun, Heka travaille jour et nuit auprès des Sements et des Bergers pour qu'un jour ne retentissent plus les cris de détresse des animaux torturés.

PTORÉMHÉ
Berger trafiquant

Ptorémhé est un petit homme adipeux, vêtu d'une toge crasseuse dont l'odeur rappelle celle des charognards. Détestable, il n'en est pas moins indispensable pour la pyramide. Il est le seul à bien vouloir se charger d'une tâche ingrate entre toutes : acheter des animaux dans le Royaume des Tolérés afin de nourrir les exigences des chercheurs.

Depuis l'arrivée d'Heka, ce personnage sait qu'il ne craint plus rien. Il a en effet reçu des consignes secrètes pour fournir à la pyramide des chats, de préférence parmi ceux qui survivent dans le Royaume des Tolérés afin de ne pas attirer l'attention. Cette charge fait de lui un intouchable. Si par malheur les autorités nâhiennes apprenaient que les chats sont utilisés par les chercheurs, un scandale sans précédent mettrait sans doute fin à la liberté de travail acquis par la pyramide. Aussi Heka a-t-il seulement mis quelques Bergers au secret. Ces derniers reçoivent régulièrement la visite de Ptorémhé qui revient des tranchées avec sa précieuse " marchandise ".

Ptorémhé se fiche éperdument des expériences et de tout ce qui concerne la Fertilité. Sa seule et principale préoccupation consiste à amasser une fortune suffisante pour vivre un séjour idyllique dans les pyramides des Mille Plaisirs.

La pyramide de l'Ordre-Miroir

Nous avons fait le choix de vous présenter ici l'ensemble des activités nâhiennes liées à l'Ordre-Miroir. Cela implique que les route-miroirs ainsi que les Scarabées Célestes qui appartiennent, en théorie, aux Abords, sont développés ci-dessous.

Cette pyramide recrute et forme les Volontaires de l'Ordre-Miroir. Les hommes et les femmes qui veulent consacrer leur vie à porter l'ensemencement dans Solaria peuvent se présenter à l'Ordre-Miroir pour devenir de futurs colons, des Volontaires.

La formation des Volontaires élimine trois candidats sur quatre. Il faut, en effet, faire la preuve de multiples compétences et être en somme un dilettante, un individu capable de se battre ou de construire de ses mains les fondations d'une tour. Néanmoins, les candidats sont nombreux car chacun sait qu'il peut participer à une œuvre unique, à un projet immense qui peut, à terme, faire renaître la civilisation et faire refluer le Noun aux confins de Sombre-Terre.

La pyramide en elle-même est un édifice aux parois abruptes dont chaque étage est dévolu à un enseignement particulier et spécifique pour les futurs Volontaires. Des Précepteurs et des citoyens de tous les corps de métiers viennent chaque jour pour y prodiguer des cours et des conseils aux futurs Volontaires. Ces derniers sont systématiquement coupés du reste du monde lorsqu'ils entrent en formation au sein de l'Ordre-Miroir. Pendant une année entière, ils vont vivre des exercices et des épreuves terribles jusqu'à ce qu'on les juge apte à rejoindre l'Obscur pour fonder une nouvelle tour de l'Ordre-Miroir.

Durant cette formation, le Volontaire est confronté de près aux Scarabées Célestes et en particulier à celui qui les suivra, lui et ses compagnons. L'animal est patiemment apprivoisé tandis que les Volontaires commencent

déjà à se nourrir de sa chair et à comprendre de quelle manière il faudra le veiller pour qu'il produise une lumière suffisante. C'est également l'occasion de découvrir le métier de polisseur, de comprendre la manière d'agencer les miroirs qui refléteront la lumière du Scarabée dans le ciel de Sombre-Terre. Bref, le Volontaire apprend son futur métier sous l'œil vigilant de ses maîtres et des intervenants extérieurs. Lorsque quinze Volontaires sont prêts, lorsque le Scarabée est prêt à entamer le long voyage, une cérémonie du départ est organisée dans la pyramide. A cette date, les Volontaires sont devenus des individus accomplis à qui ils manquent, certes, de l'expérience, mais dont la maîtrise des arts, des armes, de l'architecture et surtout des Scarabées Célestes en font des personnages d'exception.

Chaque année, huit équipes de Volontaires quittent l'enceinte de la pyramide de l'Ordre-Miroir pour rejoindre l'Obscur et fonder de nouvelles tours. Elles cheminent le long des route-miroirs au cours d'un véritable pèlerinage. Elles s'arrêteront dans chacune des tours pour écouter l'expérience de ceux qui y vivent depuis des années, elles leur céderont des cadeaux de Nâh et surtout découvriront les mille et une choses que la théorie ne leur a pas apprises. Lorsqu'enfin, il n'y aura plus qu'un horizon noir et sablonneux, les équipes fonderont les nouvelles tours sous la protection du Scarabée Céleste.
Les premiers mois sont les plus difficiles. Les Volontaires vivent dans des structures fragiles, souvent des tours de fortune que le temps, seul, permettra de consolider. Il arrive souvent que les Volontaires soient assaillis durant cette période. Si les Maraudes les ignorent car le butin n'est pas la hauteur, les shankréatures, elles, attaquent régulièrement, tout comme les bêtes sauvages. Généralement, une équipe sur huit disparaît au cours de cette période transitoire.

Les Volontaires portent un habit spécifique. Au-dessus de leur armure, ils enfilent une longue toge de couleur grise avec, sur la poitrine, le soleil de Rê symbolisé dans le triangle d'une pyramide. Cette toge est désormais célèbre parmi les Marcheurs qui viennent parfois trouver refuge auprès des tours des route-miroirs.

Une tour-miroir un exemple parmi tant d'autres

Les Volontaires bâtissent leur tour sur le même modèle. Les matériaux utilisés sont la pierre, le fer et parfois le cuivre. La tour compte quatre étages — sans compter les fondations — pour un diamètre de sept mètres et une hauteur de vingt-cinq mètres.

• Les fondations : la salle aux miroirs

Elles représentent le cœur de la tour. C'est ici que l'on construit la salle des miroirs qui abritera le Scarabée Céleste. Cette salle est un modèle de précision. Les précieux miroirs transportés depuis Nâh se fixent et s'agencent sur toute la surface de la voûte. Le Scarabée Céleste prend sa place au milieu de la pièce, le corps à moitié enterré (cf encart sur le Scarabée Céleste).
On accède à cette salle par l'intermédiaire d'un petit escalier. Tous les Volontaires ont accès à la salle aux miroirs, en particulier ceux qui sont chargés de veiller à l'entretien des miroirs.

• Le rez-de-chaussée : la salle d'armes

Barré par une épaisse porte en fer, ce niveau abrite la salle d'armes. C'est ici que veillent jour et nuit quatre à six Volontaires lourdement armés au cas où des créatures tenteraient d'enfoncer la porte pour pénétrer dans la tour. Les armes entreposées sont de plusieurs types : des grenadions, des arbalètes, trois ou quatre mousquets à rueg, des lançats chargés avec des darts empoisonnés.

• Le premier étage : la salle commune

La salle commune où les Volontaires mangent et tiennent conseils. Cette salle abrite également les nuits érotiques des Volontaires qui veulent s'isoler. Contrairement au rez-de-chaussée, cet étage est percé à intervalles réguliers de meurtrières.

• Le deuxième étage : le dortoir

On compte quinze paillasses pour les quinze Volontaires fondateurs. Chacun d'entre eux possède également un coffre où il entrepose des objets personnels (médaillon, courrier, etc.).

• Le troisième étage : le laboratoire

C'est ici que les Volontaires mettent au point les dernières graines qui feront naître les futures cultures adaptées de Sombre-Terre. En règle générale, le rueg est utilisé comme référent à partir duquel on tente de mettre au point des pousses plus résistantes et plus riches en calories.

• Le couronnement : sémaphore et poste d'observation

Le sommet de la tour est plat et crénelé. On y place généralement des guetteurs ainsi que des bras articulés permettant de jouer avec la lumière qui émerge du puits menant à la salle aux miroirs. C'est ainsi que les Volontaires communiquent d'une tour à l'autre et se prêtent éventuellement main forte.

Le Scarabée Céleste

Les Nâhias ignorent que cet insecte géant est né auprès de Gaïa, que ses extraordinaires facultés lui viennent directement de la Troisième Force... En pratique, le Scarabée Céleste s'est lentement développé dans le désert avant que l'espèce ne prenne véritablement de l'ampleur et soit découverte par les Nâhias. La surprise fut de taille lorsqu'on découvrit ces tribus de Scarabées Célestes s'étirant dans le désert comme des fleuves lumineux. Plusieurs furent capturés et étudiés de près par les Bergers de la pyramide de la Fertilité. Les découvertes stupéfièrent l'ensemble des citoyens. L'insecte avait non seulement un sang phosphorescent, tel une réponse cinglante aux maléfices de l'Obscur, mais il se trouvait capable de nourrir correctement un homme grâce à une chair particulièrement nutritive.

En quelques années, on constata que le Scarabée Céleste était à Nâh ce que le rueg avait pu être à Phénice. Certaines parties de la carapace pouvaient servir comme armure, la chair possédait une valeur calorifique hors du commun et la phosphorescence de son sang perdurait à l'extérieur du corps de l'insecte.
On envisagea très vite les implications de ces découvertes. Une communauté pouvait aisément survivre auprès d'un Scarabée Céleste en se nourrissant des larves qu'ils pondaient régulièrement.

L'Ordre-miroir et le projet d'enseignement se concrétisèrent autour du Scarabée Céleste. Des citoyens furent amenés à imaginer la manière de se servir au mieux de l'insecte. Un Urbatek parvint à convaincre le Phâr, le Tjety et les spécialistes consultés pour l'occasion que le principe d'une tour canalisant la lumière du Scarabée était sans doute le meilleur moyen de faire refluer l'Obscur. Le projet de l'Urbatek fut voté à l'unanimité, les premiers Volontaires quittèrent Nâh moins d'un an après.

Qu'en est-il aujourd'hui ? On ne sait pas tout sur le Scarabée Céleste sinon qu'il est entièrement acquis à l'humanité, qu'il a vraisemblablement été pensé par Rê lui-même pour venir en aide aux Nâhias.
Lorsque les Volontaires s'installent à l'endroit même où doit s'élever la future tour de l'Ordre, le Scarabée s'enfouit dans le sol, ne laissant que sa carapace émerger à la surface du sol. Il entame alors un long cycle de léthargie afin d'économiser ses besoins et d'en mettre l'essentiel au service de la communauté. Les Volontaires vont se nourrir uniquement des larves que le Scarabée Céleste pond chaque mois environ. En moyenne, le Scarabée pond une trentaine de larves d'une manière qui demeure une énigme. Visiblement, le principe mâle/femelle ne s'applique pas au Scarabée Céleste. A certains Volontaires de prétendre qu'il a développé une forme d'hermaphrodisme et qu'il est capable de " s'auto-accoupler ". Cette théorie n'a pas été vérifiée, mais les faits sont là : à intervalles réguliers, la communauté de l'Ordre-Miroir trouve à sa disposition une trentaine de larves d'une taille de trente centimètres environ. Translucides et phosphorescents, les larves sont laissées autour du géniteur. Les Volontaires en prélèvent une chaque jour qui les nourrit jusqu'au lendemain. Si la chair du Scarabée Céleste n'a pour ainsi dire aucun goût particulier, elle offre le double avantage de fournir des calories et d'étancher la soif.
Ainsi la communauté peut-elle espérer survivre des années tant que le Scarabée Céleste est en vie. Il arrive d'ailleurs que ce dernier meurt ; auquel cas les Volontaires répercutent la nouvelle de tour en tour jusqu'à Nâh qui va se charger de trouver un nouveau Scarabée pour la tour orpheline.

Comment attrape-t-on un Scarabée Céleste ?

Les Nâhias respectent ces insectes à tel point que leur chasse est strictement réglementée. Tout Marcheur s'engageant dans Solaria saura que les Nâhias punissent de mort ceux qui tenteraient de faire commerce du Scarabée Céleste ou en useraient sans se soucier de la perpétuation de l'espèce.
Chaque Scarabée Céleste attrapé par les Nâhias doit servir pour la fondation d'une nouvelle tour. Pour l'utilisation du sang comme lumière ou de la carapace comme armure, les Nâhias n'utilisent que les cadavres des Scarabées Célestes victimes de l'Obscur.
Le terme " chasse " n'est pas vraiment pertinent lorsqu'il s'agit de ramener un Scarabée Céleste. La principale difficulté est de trouver une tribu car si elles sont visibles de très loin, elles ont l'habitude de s'enfoncer très loin à l'ouest du continent et parfois de trouver refuge dans le sable, à l'abri des tempêtes. En revanche, lorsqu'une tribu est localisée, il suffit de s'approcher et de nouer une corde autour du cou de l'insecte. Ce dernier suivra sans broncher ses nouveaux maîtres et la capture ne provoquera aucun mouvement hostile du reste de la tribu.

La Maison de la Subsistance

Sous cette appellation, on regroupe cinq pyramides : deux pour l'élevage et trois pour les cultures, disséminées dans le stallite.

Les Cultures

Les trois pyramides consacrées aux cultures sont occupées par des Nourrisseurs nâhias baptisés " Sements ". Ces trois pyramides obéissent aux mêmes règles et ont été construites sur le même modèle. Le sommet de la pyramide est une immense verrière supportée par une armature de fer. C'est elle qui assure un ensoleillement relatif des cultures. Afin

AHOURÉ
SEMENT DES AMES

Ahouré mène une vie simple en apparence. Chargé d'un lopin de terre au sein d'une pyramide de la Subsistance, il ressemble à un citoyen modèle. Pourtant, Ahouré devient un autre lorsqu'il quitte son lopin, à la tombée du jour. Il laisse derrière lui la défroque du Sement et devient, entre les quatre murs de sa demeure, un véritable artiste. Ahouré compose des symphonies végétales, des tableaux vivants grâce à un lierre grimpant qu'il a lui-même découvert d'après une pousse achetée à un Marcheur. Ce lierre, solide et résistant, s'est étendu à l'intérieur de sa demeure de telle sorte qu'il recouvre plancher et plafond, murs et mobilier. Ahouré ne se rend pas compte du danger que représente ce lierre unique, cette plante dont les feuilles empoisonnent peu à peu sa conscience. Les effets sont si insidieux qu'aucun Sement n'a noté les subtils changements qui affectent Ahouré. Ce dernier "adore" le lierre et ce, de manière obsessionnelle. Il rompt peu à peu ses liens avec la société nâhienne et se consacre uniquement à la plante.

Carnivore et mortel, le lierre commence à s'étendre à l'extérieur de la petite maison construite sur le flanc intérieur de la pyramide. Ses "branches" s'allongent chaque nuit en quête d'une proie et se contentent pour l'instant des insectes qui vivent sur les terres en culture. Non seulement, Ahouré l'ignore mais il se réjouit de voir que la plante semble chaque jour plus forte et plus vive.

Vous pouvez mettre en scène le lierre d'Ahouré quand bon vous semble. Le lierre peut tuer, s'enrouler autour de sa victime tel un boa et l'étrangler. Un tel meurtre peut constituer une fausse piste et aiguiller les PJ dans une mauvaise direction...

de tirer profit de cette lumière et de cette chaleur, les Nâhias ont construit la pyramide autour d'une immense colonne recouverte de miroirs. Autour de la colonne s'étagent des cultures en escalier alimentées par un système ingénieux de canaux.

Les Sements nâhias possèdent deux précieux avantages : la lumière d'un stallite qui profite de la présence de trois Runkas - bien que la plupart des citoyens ignorent naturellement leur présence - et de l'eau en abondance grâce au Fleuve des Ames Perdues. Deux avantages qui ont permis aux Sements de développer de nombreuses cultures, et pas seulement des variétés de champignons. Ces dernières sont généralement en sous-sol, tandis que les cultures traditionnelles (maïs, blé, fruits, etc.) sont entretenues sur les étages supérieurs.

La conservation et la réussite de ces cultures nécessitent une précision diabolique. Il faut que la terre soit nourrie avec soin, il faut que la lumière soit savamment dosée, il faut que l'eau ne soit jamais empoisonnée ou contaminée par le Shankr. A cette fin, les Sements reçoivent une formation pointue dès leur adolescence dans la pyramide des Enfants Célestes. Les futurs Sements doivent être irréprochables, dotés d'un grand sens du devoir et de leur responsabilité vis-à-vis du stallite.

En sus des cultures traditionnelles, les Sements développent également plusieurs espèces végétales liées directement au stallite. Ainsi, les drogues usées dans la pyramide des Mille Plaisirs ou celles qui servent aux embaumeurs sont-elles entretenues dans chaque pyramide afin de répondre aux besoins.

L'ÉLEVAGE

Les Nourrisseurs nâhias chargés de l'élevage sont appelés "Bergers". Ce terme désigne à la fois dresseur et éleveur proprement dit, jusqu'aux bouchers qui se chargent de dépecer, de couper et de conserver la viande.

L'élevage nâhia est strictement réglementé. Chaque semaine, le Grenier - l'administration nâhienne chargée de planifier la Subsistance - fixe le nombre de tête de bétail qui iront à l'abattoir, le nombre d'animaux qu'il faudra tondre ou traire, etc.

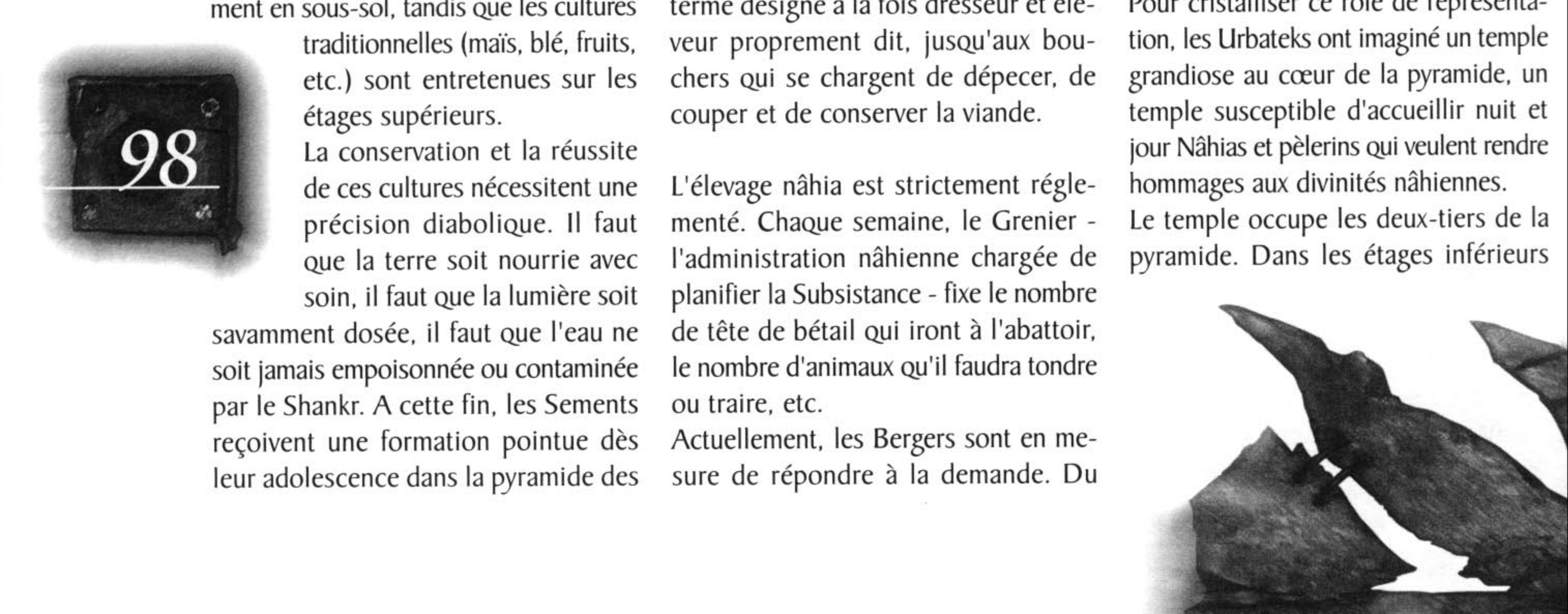
Actuellement, les Bergers sont en mesure de répondre à la demande. Du moins à celle des citoyens. Car il n'est pas question que la nourriture de la Subsistance devienne celle des Tolérés. De cette manière, les autorités nâhiennes s'assurent qu'aucune épidémie ne viendra troubler l'harmonie du stallite...

LA PYRAMIDE DE RE

Elle est l'emblème du pouvoir religieux nâhia. Ses dimensions dépassent celles de toutes les autres pyramides nâhiennes. Elle a été pensée et construite pour susciter la foi et impressionner tous ceux qui parviennent jusqu'aux frontières de Nâh.

Pour cristalliser ce rôle de représentation, les Urbateks ont imaginé un temple grandiose au cœur de la pyramide, un temple susceptible d'accueillir nuit et jour Nâhias et pèlerins qui veulent rendre hommages aux divinités nâhiennes.

Le temple occupe les deux-tiers de la pyramide. Dans les étages inférieurs



s'affairent les Grands Prêtres du culte, tandis que le Phâr et le couple des enfant-jumeaux résident aux étages supérieurs, au-dessus du temple de Rê.

Le temple de Re

Lorsqu'on emprunte la Grande Voie depuis la Halte Rouge jusqu'à la pyramide de Rê, on se retrouve au pied d'une immense porte en bronze, l'entrée du temple. Des braseros par centaines ainsi que des lampes à rueg et des chaudrons contenant le sang lumineux des Scarabées Célestes éclairent cette entrée majestueuse.
Mais le ravissement se prolonge une fois que l'on pénètre à l'intérieur du temple. Il est dominé par Rê lui-même, par une statue de marbre représentant le Dieu soleil dont l'iris de l'œil symbolise un astre flamboyant. Les yeux sont d'ailleurs des globes de verre où brûlent nuit et jour des feux rougeoyants. Si la statue du Dieu-Soleil mesure près de vingt mètres de hauteur, ses voisins, eux, culminent à dix mètres. Ils sont tous là, tous les dieux du culte nâhien, alignés de part et d'autre de Rê sur un vaste socle de pierre dont le parvis accueille les fidèles qui s'agenouillent ici pour prier.
Excepté les statues des dieux, le temple ne tolère que quelques chapelles disséminées sur les côtés de la pièce. Dans ces petites chapelles, les Grands Prêtres reçoivent les fidèles pour engager des conversations théologiques ou écouter ceux qui veulent se confesser, se faire pardonner ou tout simplement se convertir.
Au-dessus de la statue de Rê, un balcon en fer forgé permet au Phâr et surtout au couple des enfant-jumeaux de paraître aux yeux des fidèles lors des cérémonies religieuses.

• Les étages inférieurs : la Maison des Grands Prêtres

Les Prôneurs nâhias vivent ici, dans de petites cellules rudimentaires qui favorisent le recueillement. Les Grands Prêtres symbolisent le pouvoir religieux. Ils sont les serviteurs du couple d'enfant-jumeaux, les fonctionnaires du culte. La hiérarchie religieuse nâhienne ne tolère aucun autre titre que celui de Grand Prêtre. Cette simplicité a été voulue par Menouk lui-même afin que les Nâhias et surtout les étrangers soient à même d'identifier le pouvoir religieux.
Tous les Grands Prêtres portent la même toge de laine blanche éclairée sur la poitrine par un soleil en émail couleur rubis. Ce soleil écarlate représente Rê lui-même et le sang qu'il faudra verser pour espérer qu'un jour, le Noun reflue aux confins du monde et laisse le soleil de Rê éclairer la surface de Sombre-Terre.

• Les étages supérieurs : les enfant-jumeaux et le Phâr

Les enfant-jumeaux : ils sont l'incarnation du pouvoir solaire, les témoins lumineux et innocents de Rê qui veillent sur les citoyens nâhias. Les deux enfants vivent à l'écart du monde, dans des appartements luxueux où leur existence se résume à jouer en compagnie des esclaves sous contrat qui les servent en nombre. A l'origine, Menouk avait pensé les enfant-jumeaux comme un ciment fédérateur, une manière de cristalliser la foi des Nâhias. A leur côté, le Phâr devait être un précepteur d'excellence, un homme capable d'enseigner aux élus de Rê l'art de gouverner. La pratique a rapidement démontré que des enfants n'étaient pas susceptibles de commander un stallite. Ou ce, de manière si instinctive, que les incidents étaient trop nombreux. Les Grands Prêtres comprirent rapidement qu'il fallait préserver les enfant-jumeaux comme un simple instrument de représentation et en aucun cas les engager dans l'engrenage du pouvoir. Aussi, le Phâr est-il rapidement devenu le véritable commandeur du stallite au détriment des Jumeaux.
A l'heure actuelle, ces derniers se contentent de paraître aux grandes cérémonies religieuses qui ponctuent la vie de la pyramide de Rê. Vêtus d'habits de lumière, inaccessibles - les Grands Prêtres s'arrangent pour être les seuls à côtoyer les Jumeaux, en sus des esclaves sous contrat qui sont attachés aux Jumeaux jusqu'à la mort.

Lorsque les PJ seront à Nâh, ils n'auront pas l'occasion de rencontrer les Jumeaux. Tout au plus pourront-ils les apercevoir au balcon qui surplombe l'immense statue de Rê dans le temple de la pyramide. En tout état de cause, les PJ devraient rapidement se rendre compte que ces deux enfants ne sont que des marionnettes, même si les Nâhias sont persuadés qu'ils ont été bercés par les rayons de Rê...

Le Phâr

Cet homme à la longue barbe blanche, aux yeux vifs et vêtu d'une longue toge blanche, dirige le stallite de Nâh. C'est lui qui, en dernier recours, peut décider d'entériner ou de refuser une proposition du Tjety.
Ses appartements sont accolés à ceux des Jumeaux. En théorie, l'homme s'occupe de leur éducation. Du moins est-ce ainsi que les citoyens nâhias l'imaginent. En réalité, le Phâr occupe l'essentiel de sa journée à rencontrer les personnalités influentes du stallite afin de prendre les décisions qui s'imposent.
Mais tout ceci n'est qu'apparence. Car le Phâr, aujourd'hui, vit pour un autre idéal. S'il fut un temps l'ardent défenseur de la foi nâhienne, une découverte a transformé ce personnage à jamais. Le Phâr est l'artisan de la Troisième Force, celui qui veut offrir à Gaïa l'avenir de Sombre-Terre. C'est lui qui a commandité la disparition des Maisons et c'est à lui que les PJ s'opposeront au fil de leurs aventures dans le stallite de Nâh (cf. la cinquième partie de ce supplément).

La pyramide Urbatek

Cette pyramide abrite l'ensemble des Bâtisseurs nâhias baptisés "Urbatek". Leur rôle a longtemps été prépondérant lors de l'expansion du stallite et l'édification des pyramides. Aujourd'hui, en l'absence de chantier important, les Urbateks s'occupent à deux tâches principales : l'entretien des pyramides existantes et des travaux expérimentaux ou recherches.

Parmi les Urbateks, on distingue donc trois métiers forts différents : les Cadastriers, chargés de visiter régulièrement les pyramides, de s'assurer que les fondations ne soient pas fragilisées par d'éventuels glissements de terrain, que l'érosion en surface due aux assauts des vents acides ne risque pas de menacer l'intégrité d'une pyramide. Les Cadastriers sont connus pour leur curiosité et surtout pour leur droit inaliénable de se rendre partout où ils le désirent. Cette liberté de mouvement leur confère un pouvoir important, à tel point que l'Urbatek qui devient Cadastrier doit généralement subir de longues épreuves et prouver sa dévotion au culte nâhien.

Au côté des Cadastriers figurent les Concepteurs. Ces derniers vivent à l'intérieur de la pyramide et n'en sortent pratiquement jamais. Passés maître dans l'art de l'architecture, dans le calcul des proportions et les dangers représentés par le sable, ils passent le plus clair de leur temps à penser de nouvelles constructions mieux adaptées au sable du désert, à concevoir des projets pour la tour de l'Ordre-Miroir ou encore à songer aux futurs édifices qui naîtront sur une Terre débarrassée du Noir-Nuage... Les Concepteurs ne sont guère considérés par les Nâhias qui les prennent le plus souvent comme de doux rêveurs.
Les deux métiers présentés ci-dessus n'occupent qu'un tiers des Urbateks. Les deux autres tiers se consacrent à l'artisanat nâhien, à la fabrication de nombreux objets courants, de la vaisselle aux vêtements, en passant par les armes.

La pyramide Urbatek est organisée en petits appartements cossus agencés autour d'un ou plusieurs ateliers et de forge. Des couloirs abritant des petits merveilles de l'artisanat sont visibles ici et là.

MAKOUÉ
ARMURIER NÂHIA

Makoué est un artisan connu, un homme trapu dont la barbe a roussi tant il a passé des heures au-dessus de son enclume. Les muscles cordés, les bras aussi épais que ses cuisses, Makoué impressionne. On le dit fils d'un lion, ou descendant d'Aker, le lion bicéphale adoré par les Tolérés.
Makoué fabrique des armes de contact dont la plupart sont vendues dans la Halte Rouge ou sur la Grande Voie. Certains Séidés économisent patiemment pendant des années pour pouvoir s'acheter une arme signée de Makoué. Elles valent cher mais sans doute est-ce logique car aucun guerrier ne peut prétendre avoir brisé un jour une arme de Makoué.

Si les PJ achètent une arme de Makoué, il faut multiplier le prix en vigueur à Phénice par 1,5. En contrepartie, ils bénéficient d'un dé supplémentaire à ajouter au potentiel de combat chaque fois qu'ils l'utiliseront.

ERITH
VERRIER CORROMPU DE LA PYRAMIDE URBATEK

Cet artisan discret qui travaille dans l'une des célèbres fabriques de verre de Nâh s'est mis en tête de fabriquer des miroirs à partir du sable corrompu, c'est-à-dire un sable qu'il soupçonne contaminé par l'archessence Shankr. Chaque nuit, ce petit personnage squelettique, enveloppé dans un vieux manteau élimé censé le faire passer pour un "vulgaire" Toléré, quitte la pyramide Urbatek pour les arantèles, où il espère trouver le précieux sable qui servira à ses expériences.
L'homme est fou, indiscutablement. Il est persuadé que le verre "corrompu" de ses miroirs sera à même de refléter le mal. En d'autre terme, celui qui est contaminé par l'archessence Shankr sera démasqué dès lors que son reflet sera visible sur le miroir d'Erith.

Le projet de cet artisan ne manque pas d'envergure mais rien, jusqu'ici, ne prouve qu'il ait raison. Et surtout, si les autorités nâhiennes apprenaient qu'un citoyen utilise du sable contaminé (du moins le pense-t-il), ce dernier risquerait très vite de finir dans les Puits d'Onyx.

Vous pouvez confronter les PJ à Erith. Démasquer ses travaux peut valoir le regard bienveillant des autorités, en particulier dans la course à la citoyenneté. Mais vos PJ pourraient également y voir un projet visionnaire, et éventuellement offrir, par le biais des Maisons, un cadre propice aux recherches d'Erith. Dans ce cas, il faudrait assurer le transfuge d'Erith (et celui-ci acceptera volontiers).

La pyramide affaissée

Elle constitue sans doute le pire aux yeux des citoyens nâhias. De nombreux étrangers demandent pourquoi elle n'a pas été rasée. Les yeux levés au ciel, le citoyen nâhia répliquera toujours : " telle est la volonté de Rê ". Ce qui, en d'autres termes, veut dire que le Phâr de l'époque et les Grands Prêtres décidèrent que la pyramide affaissée devrait rester telle qu'elle est pour rappeler aux Tolérés leur pêché...
Car ce sont les tranchées qui provoquèrent l'affaissement de cette pyramide destinée à l'origine aux Urbateks. Depuis, elle a été laissée à l'abandon. Et au fil du temps, les Grands Prêtres n'ont jamais pardonné aux Tolérés. Ce sont eux qui font les frais des créatures qui trouvent refuge dans la pyramide, ce sont eux qui subissent les attaques régulières des adeptes de Seth qui trouvent refuge dans les galeries de la pyramide...

A quoi la pyramide affaissée ressemble-t-elle aujourd'hui ? " A rien ! ", diront les Nâhias. Et ils n'ont pas forcément tort. Elle ressemble désormais à un amas de ruines, à un véritable labyrinthe sans aucune cohérence. En outre, l'architecture se modifie régulièrement : les éboulements, les vents acides, les glissements de terrain et le sable recomposent pièces et couloirs à un rythme effrayant.

Néanmoins, cette architecture motive ceux qui veulent se cacher, échapper ou encore observer les citoyens nâhias. Les fuyards, les assassins, les meurtriers, les esclaves en fuite ou encore les adeptes de Seth se partagent le réseau fluctuant de la pyramide.

Pour les PJ qui tenteraient de se glisser dans la pyramide affaissée (et sans doute le cas se présentera-t-il par le biais du scénario proposé à la fin de ce supplément), voici une liste des principaux dangers qu'ils seront susceptibles d'affronter :

SAREZ
Psyhia consciencieux

Sarez est détaché de la pyramide des Exclus pour observer les apprenti-citoyens de la Grande Voie. Ce personnage est indépendant des épreuves auxquelles sont soumis les apprenti-citoyens. Sarez travaille pour son compte et celui de la pyramide des Exclus. Sa mission est avant tout de noter, d'observer et de traquer les déviances chez tous ceux qui tentent leur chance pour devenir citoyen. Le personnage est muet, et sans le moindre complexe. Il lui arrive par exemple de se planter au milieu d'un groupe et d'écouter jusqu'à ce qu'on le chasse. D'autres fois, il suivra les personnages quelques mètres en arrière, sans se cacher.
Jouer Sarez comme un véritable morpion, un individu qui est toujours derrière vous, qui vous donne la sensation d'être observé en permanence. Sarez ne fera jamais rien d'illicite et lorsque des apprenti-citoyens, ulcérés, lui demandent des explications, il joue l'ignorant.
Le meilleur moyen de se débarrasser de Sarez, c'est sans nul doute de se présenter chaque jour dans le temple de la pyramide de Rê. Le Psyhia renoncera à suivre les apprenti-citoyens s'il est convaincu de leur dévotion.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 3 / Influencer 2
- RÉSISTANCE 2
- SENS 4 / Observer 5, S'orienter 4, Surveiller 5
- TREMPE 4 / Motiver 2, Résister 4, Surmonter 5

Aptitudes :
- Arts Martiaux 2
- Communication 3 / Eloquence 3, Empathie 5
- Erudition 3 / Coutumes Bâtisseurs 2, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 2, Marcheurs 2, Nourrisseurs 2, Prôneurs 4, Légendes 4, Lettres 5, Régions : Nâh 3, Religion néo-égyptienne 5
- Relations 2 / Quartiers : Grande Voie 2, Pyramide des Exclus 4, Personnalités : Folthi 3, Mabat 5
- Survie 2 / Milieux : Stallite 3
- Techniques 3

Armure :
Nulle (vêtements de Psyhia) VIE : 11 ENERGIE : 8

• L'architecture

Un plan n'a pas de sens. Un jour, une pièce s'effondre sur elle-même et en crée une nouvelle. Un autre jour, le sable envahit un couloir et en libère un autre. Pour se déplacer, il faut compter sur son intuition ou sur les infimes variations du vent qui permettent de repérer une sortie ou un puits de fortune menant à la surface.
Les éboulements sont quotidiens. Pour gérer cela en matière de règles, vous n'avez qu'à effectuer de temps en temps des jets de hasard, en lançant 3 dés. Si vous obtenez 3R, un éboulement se produit à proximité des PJ. Ces derniers doivent tenter un test d'Esquiver contre un seuil de 3R. Si le test est réussi, le personnage a esquivé l'éboulement. En cas d'échec, le PJ encaisse 7 points de dégâts (il a droit à un test de Résistance) et est en outre recouvert par les gravats. Espérons pour lui qu'au moins un PJ pourra lui porter secours, car le PJ enseveli va très vite manquer d'oxygène : Il se retrouve dans un environnement qui correspond à une fumée irritante. Consul-

tez les règles sur l'Asphyxie, Livret I de Dark Earth, p.83. Pour dégager un PJ, il faut réussir ID6 jets de Force + Forcer de seuil 3R. On ne peut tenter qu'un seul jet par Passe.

• Les fuyards et autres repris de justice...

Ils sont une centaine à survivre dans la pyramide affaissée en attendant de pouvoir s'installer dans le Royaume des Tolérés ou simplement quitter le Nâh pour tenter leur chance autre part. Ces hommes et ces femmes ont appris les règles de la pyramide, la manière d'échapper aux créatures qui hantent les boyaux ou de passer une nuit dans une niche à l'écart des principales voies de passage. Leur existence s'est réduite à celle des rats, toujours à l'affût du moindre butin, de la moindre proie qui puisse fournir un repas sommaire ou un peu de lumière. La pénombre qui règne sur les lieux ne laisse leur chance qu'à ceux qui peuvent se mouvoir dans l'obscurité, qui peuvent entendre ou sentir l'intrus bien avant que celui-ci ne vous repère.
Pour ceux qui se cachent dans la pyramide, il n'y pas de loi, si ce n'est celle du plus fort. On égorge pour une galette de blé ou une simple paire de bottes. Et les Pj ont intérêt à la savoir s'ils comptent s'en sortir vivant...

En revanche, ces fuyards s'attaquent rarement à un groupe. Ils préfèrent s'attaquer à des personnes égarées et seules. Si les PJ décident de se séparer, ils multiplieront les risques. Pour l'attaque proprement dite, les fuyards comptent principalement sur leur connaissance du terrain et l'obscurité. De cette manière, ils tentent souvent de surprendre leur victime, de jaillir soudain dans leur dos et de porter un coup fatal.

• Les adeptes de Seth

Les anciens esclaves qui servent les fils de Mycène le Noir utilisent souvent la pyramide affaissée pour préparer une embuscade ou une razzia sur le Royaume des Tolérés ou s'en prendre aux marchands qui passent par la Halte Rouge. Lorsque les PJ s'enfoncent dans la pyramide, vous pouvez décider si oui ou non ils seront confrontés à un groupe d'adeptes de Seth - que les fuyards, notons-le, laissent en paix. Ces derniers n'attaqueront pas forcément à vue. Les visiteurs qui parviennent à les convaincre de leur engagement propre contre les autorités nâhiennes sont le plus souvent épargnés, les frères de Seth les ignorant simplement avant de s'éclipser sans violence.

• Les créatures

Non seulement la pyramide affaissée sert de refuge à de nombreuses créatures sauvages des Abords de Nâh (voir faune) mais elle a également engendré ses propres créatures, en particulier les rats, qui abondent et représentent parfois une réelle menace pour les habitants et les visiteurs de la pyramide.

• Les rats de la pyramide affaissée

Ils sont apparus et se sont fortifiés grâce à un homme, un Marcheur phénicien qui possédait plusieurs couples de cet animal et avait l'intention de les vendre à la Halte Rouge. Malheureusement, les autorités nâhiennes déclarèrent les animaux malades et expulsèrent manu militari le pauvre Marcheur. L'homme, qui comptait sur cette vente pour se refaire, garda de ce renvoi brutal une rancœur maladive et une envie farouche de se venger. Il s'enfonça dans la pyramide affaissée et assura la propagation de l'espèce.
En quelques années, les rats prirent possession des lieux et aujourd'hui, il faut nécessairement en tenir compte pour espérer survivre dans la pyramide.

FUYARDS

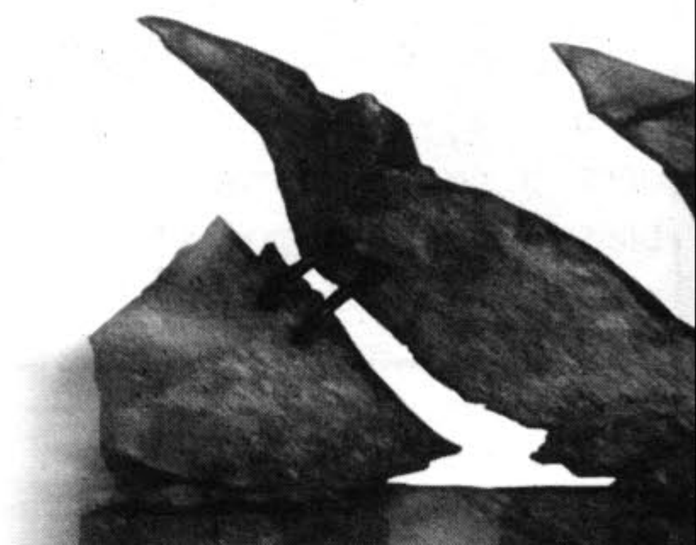
CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 5, ESQUIVER 3, GRIMPER 3
- FORCE 2 / FORCER 2, LANCER 1, PORTER 3
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 3, ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 2, SURVEILLER 4
- TREMPE 2 / RÉSISTER 1, SURMONTER 1

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2 / Coquefer 4, Manople 3, Poignard 4
- COMMUNICATION 1 / Baratin 2, Empathie 1, Hurle 3
- ERUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 2, Légendes 1, Religion néo-égyptienne 1
- RELATIONS 1 / Quartiers : Pyramide Affaissée 4
- SURVIE 3 / Animaux : Rats 4, Milieux : Souterrains 5, Obscur 3
- TECHNIQUES 1

ARMES :
Coquefer : Dommages +1
ou Manople : Dommages +2
ou Poignard : Dommages +1

ARMURE :
Néant (haillons)

VIE : 12 ENERGIE : 5



Description : assez gros, environ trente à quarante centimètres de longueur, ces rats ont développé plusieurs caractéristiques liées à leur environnement. La première résulte du Venin. A devoir sans cesse se frayer un chemin dans le sable corrosif charrié par le Venin, les rats possèdent désormais des petits dents à toute épreuve, capables de déchiqueter du cuir comme du papier. Une autre caractéristique tient au confinement des boyaux qui circulent dans la pyramide. Pour se déplacer, les rats envahissent parfois la totalité du passage, telle une marée noire et vivante. Plusieurs s'y sont laissés prendre, notamment dans ces boyaux où l'on avance à plat-ventre. Dans ce cas, mieux pouvoir se donner la mort. Dans le cas contraire, l'avant-garde des rats vous grignotera de la tête aux pieds pour livrer passage au reste de la meute...

LES RATS NÂHIENS
(LES CARACTÉRISTIQUES QUI SUIVENT REPRÉSENTENT UNE MEUTE DE 5 RATS)

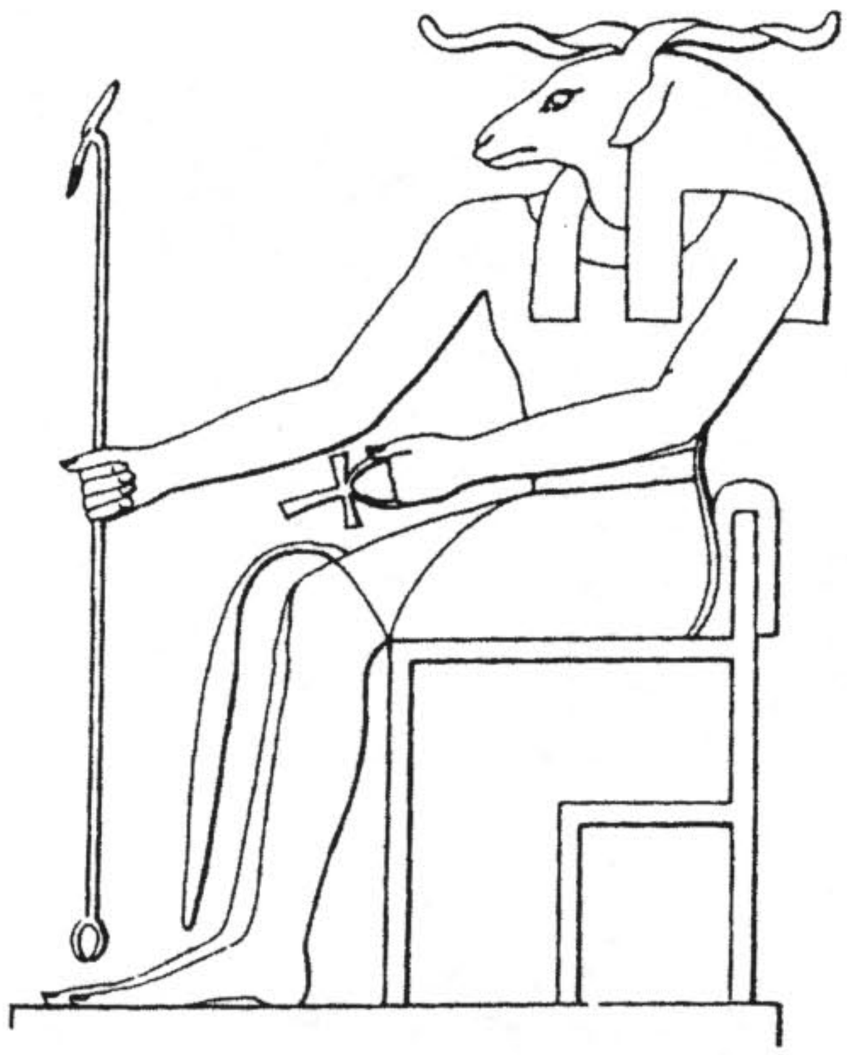
CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 3, GRIMPER 6
- FORCE 1
- HARGNE 4 / AGRESSER 4, SUPPORTER 2, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 3 / ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 4 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES
Morsure	+2
Griffes	+1

PROTECTION
Cuir épais, 1 point partout.

VIE : 8 ENERGIE : 1



CITOYEN DE NÂH !

Cette partie aborde un domaine très important dans la civilisation nâhienne qui est la citoyenneté, à laquelle les PJ aspirent tant !
Les principaux droits et devoirs du citoyen nâhia sont d'abord rappelés.
Puis, vous trouverez la description et les caractéristiques des différents types de citoyens œuvrant dans le stallite, dont certains peuvent être incarnés en tant que PJ par des joueurs.

DROITS ET DEVOIRS DU CITOYEN

4.1

Tirés de la Charte de Nâh qui liste les différents droits et devoirs des citoyens, voici les droits et devoirs du citoyen nâhia les plus représentatifs, accompagnés de quelques commentaires. En tant que Meneur de Jeu, n'hésitez pas, lorsque vous interprétez des PNJ de Nâh, de faire fréquemment référence à cette Charte de Nâh, qui dicte la conduite d'un citoyen exemplaire. Ainsi que petit à petit, par le role-playing, les PJ seront amenés à en connaître les principaux éléments.

Devoirs

Exercer son Tutorat

Chaque Citoyen nâhia est tenu de consacrer une semaine pleine par an à observer et juger les apprenti-citoyens. Il devient un Tuteur dans l'ombre, chargé de noter les comportements du Citoyen en devenir et sa réussite ou son échec aux Epreuves (voir la Cinquième Partie).

Respecter les animaux sacrés

Les chats, les singes écarlates et dans une moindre mesure les boas et les chameaux osseux (voir paragraphe La faune du chapitre 2.4, les Abords) sont considérés comme des animaux sacrés, bénis des dieux. Les maltraiter est extrêmement mal vu, et même passible d'une amende, pour un citoyen, voire d'esclavage, pour un étranger (voir encart Peines et Sanctions dans le chapitre 3.4, les Pyramides).

Respecter les contrats

Le contrat est une notion fondamentale chez les Nâhias, que ce soit du côté de l'esclave comme du maître. La parole est engagée devant les dieux de Nâh. Trahir un contrat est passible de mort, ou de bannissement.

Respecter les figures religieuses et judiciaires

Ces figures sont essentiellement les Grands Prêtres, Chanceliers d'Horus et les Psyhias, mais également le Phâr et les Jumeaux, bien entendu.
Un citoyen se doit de leur montrer sa dévotion chaque fois qu'il les croise. Le " Signe de Rê " , un salut est un cercle tracé dans l'air à l'aide de la main droite, paume tournée vers l'interlocuteur. De même, le couple de jumeaux royaux doit être visité au minimum une fois par an dans la Pyramide de Rê.

Respecter la loi

La loi proposée par le Phâr, discutée par les citoyens, votée par leurs représentants doit être appliquée. De sévères châtiments punissent ceux qui s'y soustraient (voir Encart peines et sanction, dans la troisième partie, chapitre 3.4).

Respecter les morts

La simple existence des Marcheurs d'Anubis prouve à quel point cet aspect est important dans la culture nâhienne. Pour favoriser le voyage de l'âme du défunt vers le royaume des dieux, les corps des citoyens nâhias sont embaumés, placés dans des sarcophages, puis dans le sanctuaire de la Pyramide d'Anubis. Manquer de respect au corps d'un mort est un outrage grave.

Se reproduire

Un Citoyen nâhia, pour conserver son statut, doit avoir procréé au moins une fois avant l'âge de trente ans, sous peine d'être exclu des pyramides et de devenir un Toléré. Des vérifications ont, bien entendu, lieu tous les ans. Un bébé nâhia, dès sa naissance, doit être confié aux Nourrices de la Pyramide des Enfants Stellaires, qui se chargeront de son éducation.

Travailler

Chaque citoyen doit apporter sa pierre à l'édifice, en effectuant un travail utile à la communauté nâhienne. C'est pour cette raison que le premier entretien auprès des Tolérés qui postulent à la citoyenneté porte justement sur le rôle qu'ils comptent jouer dans la société.

Voter

Les citoyens nâhias ont l'obligation de voter pour élire les membres du conseil représentatif de la population, qui siège au sein de la Pyramide de l'Assemblée. Ils doivent, de même, assister aux discussions qui s'y tiennent quotidiennement.

Droits

Jugement

Un citoyen nâhia, s'il est accusé, a droit à un jugement, rendu dans le Maât par les Chanceliers d'Horus. Sa parole vaut beaucoup plus que celle d'un étranger, d'un Toléré ou d'un esclave.

Liberté de déplacement

Les citoyens nâhias sont les seuls à bénéficier d'une entière liberté de mouvement au sein du stallite : La Grande Voie leur est accessible, bien sûr, mais aussi les Brise-Vents et les différentes pyramides. Les apprenti-citoyens, eux, n'ont accès qu'aux pyramides complétées sur leur Ankh (voir Cinquième Partie du supplément). On notera qu'un citoyen, même éminent, se doit de respecter l'intimité de certaines salles. Sa liberté de mouvement demeure donc, malgré tout, restreinte.

Logement dans une pyramide

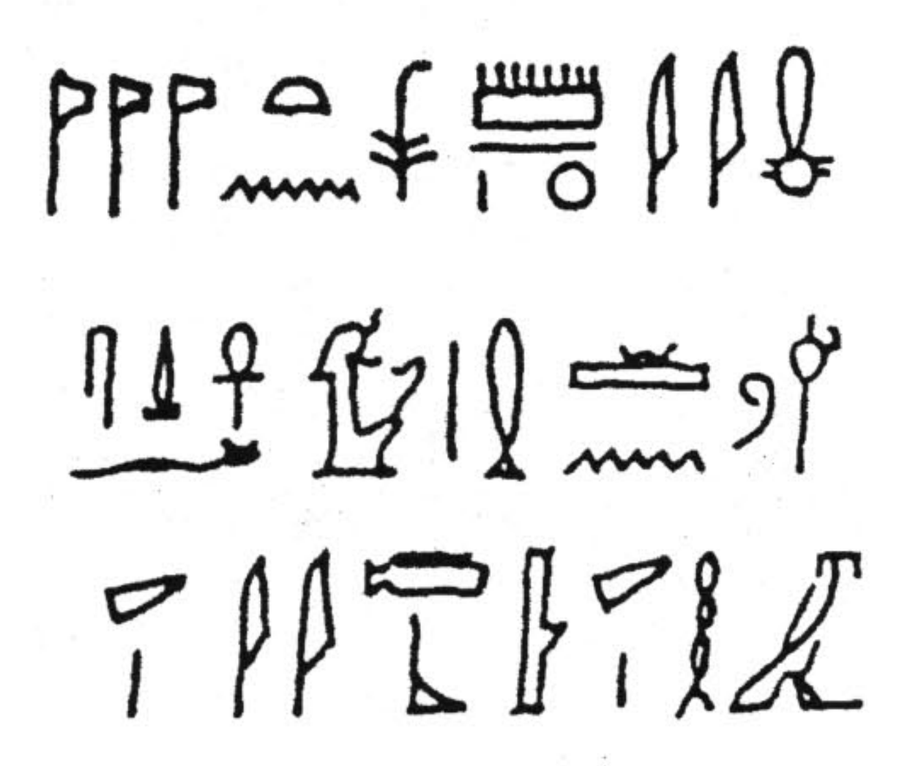
Seuls les citoyens nâhias sont logés dans les pyramides de Nâh. Les autres habitants de la région vivent dans les tranchées, dites Arantèles, qui constituent le Royaume des Tolérés. En devenant citoyen, un Nâhia se voit immédiatement offrir un logement dans la Pyramide où il officiera. On remarquera que les Séides forment un cas particulier, puisqu'ils vivent non pas dans les Pyramides, mais dans les Brise-Vents qui relient les différentes pyramides entre elles.

Passer un contrat avec un esclave

Seul les citoyens ont le droit d'accepter un contrat avec un esclave, dont il devient le Maître. En revanche, n'importe qui a le droit de concevoir un contrat, s'il se propose lui-même esclave. Il lui faut alors trouver l'accord d'un Citoyen, qui acceptera les termes du contrat (généralement, de l'argent contre un service d'une durée variant de quelques mois à plusieurs années).

Protection

En tant que citoyen, un Nâhia a droit à une protection militaire. Ce sont les Séides qui assurent cette protection, sous les ordres des Patriarches, eux-mêmes prenant leurs ordres auprès du Phâr.



CRÉATION D'UN PERSONNAGE NÂHIA

4.2

Comme nous l'avons expliqué dans l'introduction de ce supplément, il est possible de créer directement certains personnages nâhias dans votre groupe. Cette possibilité se révèle intéressante à plus d'un titre. Si un ou plusieurs joueurs ont perdu leur personnage récemment, ils peuvent être tentés par l'exotisme de personnages nâhias. Si vous avez de nouveaux joueurs à votre table, c'est également un excellent moyen de les intégrer à votre groupe, tout en les démarquant des autres personnages phéniciens, qui, sans doute, se connaissent déjà. Enfin, ces personnages nâhias peuvent servir de guides aux autres PJ, les Phéniciens, dont ils seront devenus les amis. A vous, en tant que MJ, de gérer les raisons qui ont amené les PJ de différents horizons à former un groupe. Nous avons fait une suggestion dans les différentes introductions : PJ phéniciens et nâhias se sont retrouvés réunis au monastère de Kaâd. Mais vous pouvez fort bien imaginer autre chose.

Il est important de garder à l'esprit que les PJ nâhias ainsi proposés ne sont pas encore citoyens à part entière, mais seulement des apprenti-citoyens. Leur Ankh n'est pas complète, et ils devront, tout comme les autres PJ, passer les différentes épreuves pour compléter leur Ankh et obtenir leur citoyenneté. Tout cela est expliqué dans le chapitre 5.2 de la Cinquième Partie, en préambule au scénario.

Pour la création des personnages nâhias apprentis-citoyens proposés, reprenez le système de création des PJ de Dark Earth faisant appel aux Opportunités et au Vécu (Livret I de Dark Earth, p.8). On remarquera que les profils qui sont présentés ci-après sont légèrement supérieurs, en points, à ceux du Livre de base. C'est parce qu'il s'agit de personnages plus âgés (24 - 25 ans), donc plus expérimentés que les Phéniciens de base.

Pour ce qui concerne le Vécu, il n'y a pas, pour les personnages nâhias, de gain dans la catégorie Caste. Le système nâhien est, en effet, différent de son homologue phénicien : les citoyens nâhias sont tous assez polyvalents. Le chapitre Spécificités, en revanche, décrit les petits atouts et avantages liés à chaque profil.

Si vous ne vous en servez pas pour créer des Personnages Joueurs, les six premiers profils proposés auront tout de même leur utilité. Vous pourrez reprendre leurs caractéristiques pour en faire des PNJ que les joueurs ne manqueront pas de rencontrer au fur et à mesure de leurs pérégrinations. Pour créer ces PNJ, n'appliquez pas le système de Vécu, mais reprenez les caractéristiques telles quelles (les PJ jouent des héros, donc supérieurs à la moyenne).

UNE ARME TYPIQUEMENT NÂHIENNE : LE LANIARD

Rareté : commun
Prix Octas : 50

Le laniard est un long fouet de 3 mètres de long fabriqué à base de cuir de héronce, ces gigantesque volatiles dont la peau membraneuse des ailes fait un cuir à la fois souple et très résistant. Longuement tanné, trempé durant plusieurs journée dans une encre noire, le laniard est ensuite truffé de clous, qui rendent sa morsure encore plus cinglante. C'est devenu l'une des armes de prédilection des gardes-chiourmes et des Séides, qui s'en servent abondamment pour punir les esclaves, ou rythmer leur labeur. Bien maniée, cette arme est capable de produire des dégâts importants sur l'épiderme de ses victimes. Le laniard est également capable de s'enrouler autour du cou ou des membres d'un adversaire.

CAPACITÉS :

Laniard 1M Dommages – 1 (+ Force, règle optionnelle fournie avec l'écran)

COUPS SPÉCIAUX :

Enlacement

Si l'utilisateur veut se servir de son laniard pour enlacer son adversaire (à décider avant de lancer les dés), il fera moins de dégâts, mais aura plus de chance d'immobiliser son adversaire. Les dommages ne sont plus que Dommages – 3, mais la victime enlacée doit réussir un test de Force + Forcer contre un seuil de 4R (I tentative par Passe). Tant que ce test n'est pas réussi, la victime est partiellement immobilisée. Elle ne peut plus attaquer, mais peut toujours esquiver avec un malus de 2 dés.

Etranglement

Si le manieur de laniard a réussi un Enlacement au niveau de la gorge de l'adversaire (ce qui nécessite au moins 3R en attaque au delà des succès de Défense de l'adversaire), la victime est étouffée. Elle doit, pour se libérer, réussir un test de Force + Forcer de seuil 4R (un test pour chaque Passe). En cas d'échec, la victime subit une asphyxie équivalente à une absence d'oxygène (voir livret I de Dark Earth, pp.82 - 83).

LE BOA (VOIR P. 115)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 5 / CAMOUFLER 4, GRIMPER 3
- FORCE 3 / FORCER 3
- HARGNE 4 / AGRESSER 4, SUPPORTER 4
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 2, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 3
- TREMPE 4 / RÉSISTER 3, SURMONTER 3

ARMES	DOMMAGES
Etouffement	Spécial

Si le jet d'attaque est réussi, procéder à un test en opposition de Force + Forcer du boa et de la victime. Si le Boa a plus de succès que sa victime, cette dernière subit une Asphyxie équivalente à une absence d'oxygène (voir Dark Earth, Livret I, p.82)

VIE : 8 ENERGIE : 3

Remarques : Additionner la Capacité Hargne au talent Agresser pour déterminer le potentiel de combat du boa. Sur ce total, le boa consacre automatiquement 3 dés à l'initiative, le reste étant entièrement attribué à l'attaque, jusqu'à ce que le boa réussisse son étouffement. A partir de ce moment là, il n'a plus à effectuer de test d'attaque, mais simplement des jets de Force + Forcer.

LE CARABIN

LES APPRENTIS-NÂHIAS

Ce nom désigne les apprenti-citoyens qui ont choisi la voie des Guérisseurs. Plus tard, devenu citoyens, ils prennent le nom que leur spécialité médicale désigne : chirurgien, prothésiste, guérisseur, ...
Les Carabins n'ont accès qu'au rez-de-chaussée de la Maison de Vie. Ils soignent donc exclusivement des esclaves et des Fouineurs, ce qui leur permet de se " faire la main ", comme disent les citoyens nâhias. Plus tard, au terme de leur apprentissage médical, ils auront le droit de soigneront des citoyens. Même si cette pratique pourrait paraître ignoble, elle ne choque personne dans le stallite, pas même les Tolérés. Ces derniers préfèrent avoir accès à des soins, même prodigués par des apprentis, plutôt que de devoir s'en passer.

Si vous avez choisi d'incarner un Carabin, jouez-le comme un individu décidé à faire carrière dans ce métier réputé et concurrentiel, à gravir les échelons, pour peut-être un jour devenir le Guérisseur du Phâr en personne... Sans aller jusque là, tout le monde sait, à Nâh, que les guérisseurs et les prothésistes de haut niveau comptent parmi les citoyens les plus réputés et les plus fortunés. Ceci incite beaucoup de gens à tenter leur chance dans cette voie, d'autant plus difficile que les places sont rares. Mais n'oubliez pas que le Carabin, s'il est carriériste, n'en demeure pas moins un médecin, prêt et même décidé à soigner ceux qui en ont besoin, même dans l'ombre.

OPPORTUNITES

Capacités & Talents	4
Aptitudes & Compétences	6
Relations	3
Possessions	3

STATUTS DES NOURRISSEURS GUÉRISSEURS

Statut 1 : Carabin
Statut 2 : Soigneur
Statut 3 : Guérisseur
Statut 4 : Grand Guérisseur
Statut 5 : Maître Guérisseur
Statut 6 : Maître Guérisseur du Phâr

STATUT : 1 (CARABIN)

CAPACITÉS & TALENTS

AGILITE	3
FORCE	2
HARGNE	1
PRESTANCE	3
- INFLUENCER	1
RESISTANCE	2
- CONTRÔLER	1
- ENDURER	1
- RÉGÉNÉRER	1
SENS	3
- OBSERVER	1
TREMPE	3
- MOTIVER	1
- RÉSISTER	1
- SURMONTER	1

APTITUDES & COMPÉTENCES

ARTS MARTIAUX	1
COMMUNICATION	2
Eloquence	1
Empathie	2
ERUDITION	3
Coutumes Nourrisseur	1
Lettres	1
Régions : Nâh	2
Religion néo-égyptienne	1
RELATIONS	2
Quartiers :	
Lazaret de Mafdet	2
Personnalités : Péribsen	1
SURVIE	2
TECHNIQUES	3
Matériaux :	
Corps	4
Prothèses	3

RESSOURCES

VIE : 10
ENERGIE : 8

VÉCU DES NOURRISSEURS NÂHIAS

CAPACITÉS & TALENTS

Agilité + 1
2 • A été désigné durant 1 mois pour récupérer des Singes Ecarlates malades dans des Pyramides avant de les soigner (=> Survie : Singes écarlates +1)
2 • S'est occupé des soins médicaux des chats de la Redoute des Chats Sacrés, touchés par une épidémie (=> Relations : Redoute des Chats Sacrés +1)

Hargne +1
2 • Son conjoint (mari ou femme) a été tué par des Frères de Seth (=> Frères de Seth –3)

Résistance +1
2 • A subi plusieurs opérations chirurgicales avec succès.

Trempe + 1
2 • S'est vu confier la guérison d'une épidémie de grippe dans la Pyramide des Enfants Solaires durant 1 semaine (=> Pyramide des Enfants Solaires +1)
2 • A accompagné une expédition de Volontaires pour soigner les occupants d'une Tour-miroir attaquée par une Shankréature.
2 • A du s'occuper de Trépanés blessés durant 1 mois (=>Péribsen +1)

Influencer +1
1 • A été plusieurs fois remarqué par le Phâr pour les soins attentionnés qu'il prodigue.

Séduire +1
1 • A pratiqué sur lui-même une opération de chirurgie esthétique avec succès.

Contrôler +1
1 • A testé ses propres limites physiologiques à maintes reprises, pour améliorer ses connaissances médicales.
1 • A du se rationner lors d'une mission à l'extérieur, pour soigner des Volontaires d'une tour-miroir.

Régénérer +1
2 • A mis au point une potion permettant de cicatriser un peu plus vite (=>Corps +1)

Observer +1
1 • S'est vu confier, du haut du lazaret de Mafdet, l'observation durant 2 mois du comportement de la faune des Abords de Nâh.

Motiver +1
1 • A pris l'habitude depuis un an de soigner ses patients en leur expliquant leur maladie ou leurs blessures et en les rassurant.

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts Martiaux +1
2 • S'est fait entraîné gratuitement par un Séide reconnaissant de lui avoir sauvé la vie.
1 • A appris le maniement des armes auprès de Volontaires d'une tour-miroir (uniquement si une mission auprès de Volontaires d'une Tour-Miroir a été choisie dans le Vécu)

Communication +1
2 • A remplacé un Grand Guérisseur durant 1 mois, pour soigner un Grand Prêtre.

Survie +1
2 • Non originaire de Nâh : est un enfant de Marcheurs, est né dans l'Obscur (=> Obscur +1)
1 • Non originaire de Nâh : fils d'un Adapté.

Technique +1
2 • A soigné un Urbatek poignardé par un Borgne (=>Arantèle royale +1)

Une Arme + 1
1 • A longtemps été un Toléré respecté avant de devenir Carabin

Hurle +1
1 • S'est porté volontaire pour aller soigner des Tolérés sur place durant 2 mois (=> Une Arantèle +1, choisie par le MJ)

Marchandage +1
1 • A longtemps fréquenté la Grande Voie avant de devenir Apprenti-Citoyen

Avant +1
1 • A passé son enfance à collectionner des objets de l'Avant
2 • A découvert puis déchiffré des schémas, dessins, vues en coupes tirés d'ouvrages médicaux de l'Avant (=>Corps +1)

Lettres +1
1 • A été marié à un(e) scribe (impossible de choisir plusieurs conjoints)

Religion néo-égyptienne +1
1 • Fils d'un passionné de la mythologie néo-égyptienne

Animal +1
1 • A opéré beaucoup d'animaux malades (choisir un animal nâhien, 1 point pour chaque type d'animal choisi)

Prothèses +1
1 • A perdu son pied dans une zone vitrifiée. A du le remplacer par une excellente prothèse, qu'il a améliorée chaque année.

RELATIONS

1 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise-Vent ou une Arantèle au niveau 1 (personnage choisi par le MJ)
2 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise Vent ou une Arantèle au niveau 2 (choisi par le MJ)
3 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise-Vent ou une Arantèle au niveau 3 (choisi par le MJ)

POSSESSIONS

1 • Instruments chirurgicaux + Tube + Portefaix + Escarcelle + 20 Octas
2 • Idem précédemment + 30 Octas + 1 Arme + 1 Pièce d'Armure Indice 1 + Instruments et Matériel pour fabriquer une prothèse + 3 concoctions
3 • Idem précédemment + 50 Octas + 1 Petit bouclier en métal (Indice 2) + Matériel pour fabriquer une prothèse supplémentaire + 3 concoctions
4 + • Idem précédemment + 20 Octas + 3 concoctions

SPÉCIFICITÉS DU PERSONNAGE

Bien sûr, le Carabin est un formidable guérisseur, ce qui, dans un groupe de PJ, peut s'avérer vital. Mais en plus de cela, son avantage par rapport à des Nourrisseurs Soigneurs de Phénice est d'être capable de remplacer les membres perdus d'un individu par de remarquables prothèses (voir les règles concernant les prothèses dans la Troisième Partie, chapitre 3.4, paragraphe : Le Lazaret de Mafdet).

• Les Concoctions du Carabin : Leur effet revigorant est extraordinaire. Celui qui les absorbe regagne instantanément 1 point d'énergie et 2 points de vie (sans dépasser le total initial du personnage, bien sûr). De telles concoctions coûtent une fortune : au moins 100 octas chacune.

Le Psyhia

Les Apprentis-Nâhias

Par rapport à d'autres apprentis, le Psyhia est privilégié : il a le droit de se rendre non seulement dans les trois pyramides de la Maison de Vie, mais aussi dans la pyramide de Thot, où il s'instruit, apprend chaque jour un peu plus la religion néo-égyptienne, et dicte ses nouvelles découvertes sur les dieux aux scribes. Ces derniers les consignent dans la Grande Bibliothèque. Le Psyhia découvre chaque jour de nouvelles facettes de la religion nâhienne par l'étude des fous, observés dans la Pyramide des Exclus. La religion des Nâhias s'étoffe donc chaque année un peu plus.

Pour jouer un Psyhia convaincant, le joueur ne devra pas hésiter à en faire des tonnes, du moins au début. Son comportement en fait un personnage à la limite de l'illuminé, châtiant les non croyants et émerveillé devant les " Messages de Rê " qu'il perçoit un peu partout. Ceci dit, le Psyhia se transformera progressivement au contact des autres PJ, devenant de plus en plus tolérant.

L'intérêt de ce personnage, outre son érudition, est qu'il est doté d'une excellente intuition, doublée d'une analyse de la psychologie humaine hors pair. Avec un peu de bonne volonté, il est capable de faire des prouesses dans la motivation de ses compagnons.

Opportunites

Capacités & Talents	3
Aptitudes & Compétences	5
Relations	4
Possessions	4

Statuts des Prôneurs psyhia

Statut 1 : Saisi
Statut 2 : Inspiré
Statut 3 : Voyant
Statut 4 : Visionnaire
Statut 5 : Médium
Statut 6 : Illuminé

STATUT : 2 (INSPIRÉ)

CAPACITÉS & TALENTS

AGILITE	2
FORCE	2
HARGNE	3
- Supporter	1
PRESTANCE	3
- Influencer	2
RESISTANCE	2
- Endurer	1
SENS	2
- Observer	1
TREMPE	3
- Motiver	1
- Résister	1
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

ARTS MARTIAUX	2
COMMUNICATION	3
Eloquence	1
Empathie	2
ERUDITION	3
Coutumes Prôneurs	2
Légendes	1
Lettres	2
Régions : Nâh	1
Religion néo-égyptienne	4
RELATIONS	2
Quartiers :	
Sanatorium de Mafdet	1
Pyramides des exclus	2
Personnalités :	
Péribsen	2
Mafbat	3
SURVIE	2
TECHNIQUES	2

Ressources

VIE : 12
ENERGIE : 10

VÉCU DES PRÔNEURS NÂHIAS

CAPACITÉS & TALENTS

Agilité +1
2 • A pris l'habitude d'aller méditer et prier au sommet d'une Pyramide, dont il a escaladé les 20 derniers mètres (=> Grimper +1)

Résistance +1
2 • A du parcourir de longues distances pour une mission d'observation dans une Tour-Miroir.

Sens +1
2 • Durant de longues heures de méditation, s'est entraîné à repérer l'emplacement exact de ses gardes séides les yeux fermés.

Trempe +1
2 • S'est vu confier la mission d'analyser le comportement de Volontaires devenus fous dans une Tour-Miroir très isolée.

Porter +1
1 • Transporte toujours énormément de livres avec lui.

Agresser +1
1 • N'hésite pas à gifler ceux qu'il estime simuler l'aliénation.

Surprendre +1
1 • Sa méthode de travail pour analyser les comportements déviants consiste à faire réagir violemment les patients en les provoquant par surprise.

Influencer +1
1 • Connaît parfaitement la Charte de Nâh, des droits et devoirs du citoyen.

Séduire +1
1 • Possède plusieurs ornements, bijoux, boucles d'oreilles et colliers, en or
1 • Se maquille pour adoucir son visage

Contrôler +1
1 • Adepte de la méditation

Motiver +1
1 • Né dans les Arantèles, fils d'un Marcheur ambitieux pour lui, qui lui a inculqué l'envie de réussir.

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts Martiaux +1
2 • Son meilleur ami est un Séide qui lui a appris les rudiments du maniement des armes.

Relations +1
2 • A appris à flatter les hommes de pouvoir pour grimper l'échelle sociale

Survie +1
2 • Non originaire de Nâh : est un enfant de Marcheurs, est né dans l'Obscur (=> Obscur +1)
1 • Non originaire de Nâh : fils d'un Adapté.
1 • A été mendiant sur la Grande Voie durant 1D6 mois

Une Arme +1
1 • Assure lui-même sa protection rapprochée. Ne quitte jamais son arme.

Hurle +1
2 • A vécu dans les Arantèles et a appris le patois des Tolérés (=> Coutumes Fouineurs +1)

Marchandage +1
1 • A longtemps fréquenté la Grande Voie avant de devenir Apprenti-Citoyen

Avant +1
1 • A passé son enfance à collectionner des objets de l'Avant

Intendance +1
1 • A remplacé un scribe durant 1d6 mois et s'est occupé des entrées et sorties des parchemins de la Grande Bibliothèque

Légendes +1
1 • A consigné toutes ses nouvelles découvertes religieuses issues de son observation personnelle du comportement des aliénés.

Lettres +2
1 • Marié à un(e) scribe (impossible de choisir plusieurs conjoints)

Religion néo-égyptienne +1
1 • Fils d'un passionné de la mythologie néo-égyptienne.

Chats +1
1 • Possède un chat de compagnie

RELATIONS

1 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise-Vent ou une Arantèle au niveau 1 (choisi par le MJ)

2 • Ami d'un PNJ d'une Pyramide, d'un Brise Vent ou d'une Arantèle au niveau 2 (choisi par le MJ)

3 • Ami d'un PNJ d'une Pyramide, d'un Brise-Vent ou d'une Arantèle au niveau 3 (choisi par le MJ)

POSSESSIONS

1 • Riches vêtements + 4 rouleaux de Papyrus + Tube + Lampe à Sang de Scarabée + Plume + Encre + Escarcelle + 50 Octas

2 • Idem précédemment + Vêtements épais (Protection 1) + 1 Arme + 50 Octas

3 • Idem précédemment + 1 petit bouclier + Bijoux (valeur 100 Octas)

4 • Idem précédemment + 1 autre arme + 50 Octas

5+ • Idem précédemment + 50 Octas

SPÉCIFICITÉS DU PERSONNAGE

• Intuition : Le Psyhia est doté de la faculté de ressentir instinctivement si quelqu'un dit la vérité, s'il ment, ou s'il cache quelque chose. Il doit pour cela réussir un test de Communication + Empathie contre un seuil variant de 3R à 6R, selon les situations.

• Motiver : Si dans une situation critique, le Psyhia parvient à réussir un test de Trempe + Motiver d'au moins 4R, il fait regagner un point d'Energie à ses compagnons. Il ne peut tenter cela que deux fois par jour.

Le Séide

Les Apprentis-Nâhias

Formidable guerrier, très élégant et impressionnant, le Séide constitue, à l'extérieur, le symbole de Nâh, quand bien même son statut au sein de son stallite est nettement moins élevé que celui des Gardiens du Feu de Phénice. Qu'importe ! On devient Séide par vocation, et ceux de Nâh ont tous une âme de guerrier. Ils ne vivent pas dans les confortables conditions de vie qu'offrent les pyramides, mais ils ne s'en plaignent pas, au contraire. Trop de confort, selon eux, endort, ramollit. L'austérité des Brise-Vents sied bien à leur mentalité, qui les apparente aux Spartiates. Les Séides parlent peu et ne se plaignent jamais, même lorsqu'ils sont blessés. Contrairement à d'autres guerriers, ils ne cherchent pas à être discrets, même lorsqu'ils partent en mission dans l'Obscur. Pour preuve leurs armures lumineuses et leurs masque animal qu'ils portent presque en permanence. Ce masque animal est plus qu'un symbole à leurs yeux : il est leur raison d'être, un hommage rendu aux dieux nâhias qu'ils vénèrent par dessus tout. Beaucoup de leurs ennemis ont appris à craindre le regard vide de ces étranges visages animaux.

Opportunites

Capacités & Talents	6
Aptitudes & Compétences	5
Relations	2
Possessions	3

Statuts des Gardiens du Feu Séides

Statut 1 : Geôlier
Statut 2 : Gardien
Statut 3 : Guerrier
Statut 4 : Chevronné
Statut 5 : Vétéran
Statut 6 : Patriarche

Statut : 3 (Guerrier)

Capacités & Talents

AGILITE	2
- Esquiver	1
FORCE	3
HARGNE	3
- Agresser	1
PRESTANCE	2
- Impressionner	2
RESISTANCE	3
- Endurer	1
SENS	2
- Surveiller	1
TREMPE	3
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

ARTS MARTIAUX	4
Laniard	3
Une autre arme	2
COMMUNICATION	2
ERUDITION	1
Coutumes	
Gardiens du Feu	2
Régions : Nâh	1
Religion néo-égyptienne	1
RELATIONS	2
Quartiers :	
Un Brise-Vent au choix (sauf Séides Pourpres)	2
Personnalités :	
Un Patriarche au choix	3
SURVIE	3
Animaux :	
Boa	2
Chameau Osseux	2
Chacral	1
Chats	1
Milieux : Pyramides	2
Obscur	1
Désert	1
TECHNIQUES	1

Ressources

VIE : 14
ENERGIE : 10

VÉCU DES GARDIEN DU FEU NÂHIAS

CAPACITÉS & TALENTS

Agilité +1
2 • Aime se promener en équilibre sur les Brise-vents quand le vent ne souffle pas.

Force +1
2 • S'entraîne musculairement 30 minutes par jour depuis l'âge de 13 ans.

Hargne +1
2 • A beaucoup combattu les Frères de Seth

Résistance +1
2 • A supporté les sévices corporels injustifiés de Sabim Fer (=> Sabim Fer -2)
2 • A survécu à plusieurs piqûres de scorpios

Trempe +1
2 • A été esclave sous contrat durant ID6 mois
2 • A du garder seul une Tour-Miroir décimée par une attaque de Maraudeurs durant ID6 jours en attendant les renforts

Porter +1
1 • Portait le sac d'une compagne Séide en plus du sien lors des patrouilles dans l'Obscur.

Camoufler +1
1 • A réussi plusieurs fois à pénétrer illicitement sur la Grande Voie, alors qu'il n'était encore qu'un Toléré.

Surprendre +1
1 • A tendu de nombreuses embuscades aux Frères de Seth

Impressionner +1
1 • A une grosse cicatrice sur le visage (Séduire –1)

Endurer +1
1 • A été désigné Gardien de Nuit de la Pyramide d'Anubis durant Id6 mois (Pyramide d'Anubis +1)

Motiver +1
1 • Connaît des chants de guerre nâhiens qu'il interprète d'une voix puissante

APTITUDES & COMPÉTENCES

Communication +1
2 • A été personnellement chargé de s'adresser aux étrangers nouvellement arrivés pour leur expliquer les lois nâhiennes.

Erudition +1
2 • Fréquente assidûment la Grande Bibliothèque de Nâh (=> Pyramide de Thot +1)

Survie +1
2 • Non originaire de Nâh : est un enfant de Marcheurs, est né dans l'Obscur (=> Obscur +1)
1 • Non originaire de Nâh : fils d'un Adapté.

Une Arme +1
2 • Instructeur des jeunes recrues (Statut +1)
1 • A été nommé garde-chiourme durant 6 mois (Armes : Laniard, Balance ou Piochard)
2 • Adepte de l'entraînement intensif (Endurer +1)

Baratin +1
1 • Sait prendre les Tolérés à leur propre joute verbale.

Hurle +1
2 • A souvent eu à régler des problèmes dans le Royaume des Tolérés (=> une Arantèle +1, choisie par le MJ)

Marchandage +1
1 • A longtemps fréquenté la Grande Voie avant de devenir Apprenti-Citoyen

Religion néo-égyptienne +1
1 • Fils d'un passionné de la mythologie néo-égyptienne

Lettres + 1
1 • Un de ses meilleurs amis est un Apprenti-citoyen Scribe

Hyènes +1
1 • Profite de ses expéditions dans l'Obscur pour faire la chasse aux hyènes

Pierre +1
1 • Aidé d'un Urbatek, a surveillé et supervisé le dernier chantier de renforcement des fondations de la Maison des Jeux (=>Maison des Jeux +1)

RELATIONS

1 • Ami d'un PNJ d'une Pyramide, d'un Brise-Vent ou d'une Arantèle au niveau 1 (choisi par le MJ)
2 • Ami d'un PNJ d'une Pyramide, d'un Brise Vent ou d'une Arantèle au niveau 2 (choisi par le MJ)
3 • Ami d'un PNJ d'une Pyramide, d'un Brise-Vent ou d'une Arantèle au niveau 3 (choisi par le MJ)

POSSESSIONS

0 • Armure dorée Protection 3 (carapaces de tortue ocre aux articulations, Masque animal, petits conduits contenant du sang de scarabée céleste) + Laniard + Katar + Filtre Indice 2 (intégré dans le masque)
1 • Idem précédemment + Narguilé + Distillateur indice 1 + Sac à dos + 1 Gourde + 10 Octas
2 • Idem précédemment + Balance + Chameau Osseux (Brise-Vent des Cavaliers de Rê) ou Boa (Brise-Vent Ophidien) ou 10 Grenades au Selopome (Redoute des Chats Sacrés) + 20 Octas
3 • Idem précédemment + Bouclier (Protection 2) + 1 autre arme + 1 esclave sous contrat + 30 Octas
4+ • Idem précédemment + 30 Octas

SPÉCIFICITÉS DU PERSONNAGE

Selon le Brise-Vent choisi par le PJ, le Séide bénéficiera d'atouts différents :

• Brise-Vent des Cavaliers de Rê : Le Séide est propriétaire d'un chameau osseux, parfaitement dressé, qui lui sert de montures lors d'expéditions dans l'Obscur. Il peut lui intimer l'ordre d'attaquer en réussissant un test de Survie + Chameau Osseux. Les caractéristiques du Chameau Osseux sont fournies dans la Deuxième Partie du Supplément (Chapitre 2.4).

• Brise-Vent Ophidien : Le Séide possède un boa dressé, capable de chasser pour lui ou d'attaquer si son maître lui en donne l'ordre (Test de Survie + Boa). Pour les caractéristiques du Boa, voir p. 109.

Redoute des Chats Sacrés : Le Séide est équipé de 10 grenades au Selopome (voir Livret I Dark Earth, p. 93)
De plus, quel que soit le Brise-Vent choisi, un Séide dispose toujours de son armure lumineuse, qui, en plus des protections qu'elle apporte, fait office d'éclairage permanent de niveau 1, même dans l'Obscur.
Certains Séides sont accompagnés d'esclaves. Une grande distinction est faite entre les simples esclaves (souvent des prisonniers de guerre) et les esclaves sous contrat, traités avec beaucoup plus de respect.

Le Toléré

Les Apprentis-Nâhias

Le Toléré est sans nul doute le personnage le plus accessible pour les joueurs, puisqu'il n'est pas citoyen en devenir, et ignore donc beaucoup des étranges coutumes des citoyens de Nâh. Le Toléré n'a donc pas accès aux pyramides, même si celui qu'il est donné d'incarner a reçu son Ankh et peut donc accéder à la Grande Voie. Ce personnage se révélera utile au groupe, dans la mesure où les PJ phéniciens vont devoir vivre dans son univers, les Arantèles, durant 1 ou 2 mois. Le joueur qui déciderait de l'incarner est invité à lire le chapitre Le Royaume des Tolérés, et se choisir une Arantèle. Durant le début de la campagne nâhienne, il servira de guide aux PJ, les aidera à comprendre certaines particularités de la culture nâhienne. Il les aidera, de même, à survivre dans le rude univers des Arantèles.

OPPORTUNITES

Capacités & Talents	6
Aptitudes & Compétences	5
Relations	2
Possessions	3

Statuts des Fouineurs Tolérés

Statut 1 : Terré
Statut 2 : Rampeur
Statut 3 : Coureur
Statut 4 : Feu Follet
Statut 5 : Araignée
Statut 6 : Arach

STATUT : 1 (TERRÉ)

CAPACITÉS & TALENTS

AGILITE	3
- Camoufler	2
- Esquiver	1
FORCE	2
HARGNE	2
- Agresser	1
- Supporter	1
PRESTANCE	1
RESISTANCE	2
- Contrôler	1
- Endurer	1
- Régénérer	1
SENS	3
- Observer	1
TREMPE	2
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

ARTS MARTIAUX	2
Une arme	2
COMMUNICATION	2
Baratin	1
Hurle	3
Empathie	1
ERUDITION	1
Coutumes Fouineurs	2
Régions : Nâh	1
Religion néo-égyptienne	1
RELATIONS	2
Quartiers :	
Choisir une Arantèle	3
Grande Voie	2
Personnalités :	
Un Arach au choix	3
SURVIE	3
Animaux :	
Grenouille grise	1
Héronce	1
Scorpio	1
Milieux :	
Arantèles	2
Obscur	1
Désert	1
TECHNIQUES	1

Ressources

VIE : 11
ENERGIE : 9

VÉCU DES FOUINEURS NÂHIAS

CAPACITÉS & TALENTS

Agilité +1
2 • S'amuse depuis son enfance à esquiver les dards projetés par les scorpios (=> Scorpio +1)

Force +1
2 • S'est entraîné physiquement durant des années pour se préparer à des combats de gladiateurs

Hargne +1
2 • A fait partie d'un gang dans les Arantèles

Résistance +1

2 • A survécu à une terrible Crachetou (maladie)
1 • A été surpris dans l'Obscur par une tempête de Venin et y a réchappén au prix de brûlures sur tout le corps (=> -1 Séduire)

Trempe +1
2 • A été emprisonné par erreur dans les Puits d'Onyx durant 1d6 mois

Camoufler +1
1 • A longtemps été recherché par des Séides pour visite clandestine de la Grande Voie.

Surprendre +1
1 • Spécialiste du pickpocket

Impressionner + 1
1 • A le Visage grêlé par le Venin (=> -1 en Séduire)
2 • S'est fait d'énormes tatouages sur le Visage

Influencer +1
1 • Neveu de Medeth, le Borgne (=> +1 Medeth)

Séduire +1
1 • A été Esclave sous contrat Soumis dans la Pyramide des Mille Plaisirs durant 1d6 mois.

S'orienter +1
2 • A servi de Guide dans les Arantèles pour gagner un peu d'argent auprès des étrangers nouvellement arrivés (=> Marchandage +1)

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts Martiaux +1
1 • S'est souvent battu contre des Borgnes (=> Arantèle Royale –1)
2 • A participé à de nombreux combats de gladiateurs dans la Maison des Jeux (=> Maison des Jeux +1)

Communication +1
1 • Connu dans les Arantèles sous le nom de " Hyène bavarde "

Survie +1
2 • Non originaire de Nâh : est un enfant de Marcheurs, né dans l'Obscur (=> Obscur +1)
1 • Non originaire de Nâh : fils d'un Adapté.

Baratin +1
1 • Spécialiste des joutes verbales avec les autorités nâhiennes

Empathie +1
1 • A remonté le moral d'un ami esclave enfermé dans les Puits d'Onyx en venant le voir à distance, en lui lançant des regards de soutien, sans même lui parler.

Religion néo-égyptienne +1
1 • Fils d'un passionné de la mythologie néo-égyptienne

Scorpio +1
1 • A " apprivoisé " un scorpio, grâce à une phéromone femelle.

Champignons +1
1 • A distillé de l'alcool de champignons dans les Arantèles pour gagner quelques octas

Corps +1
1 • A appris le métier de tatoueur pour gagner quelques octas.

Métal +1
1 • Connaît plusieurs emplacements de dépôts de ferraille dans l'Obscur

RELATIONS

1 • Ami d'un PNJ vivant dans une Arantèle au niveau 1 (choisi par le MJ)

2 • Ami d'un PNJ vivant dans une Arantèle au niveau 2 (choisi par le MJ)

3 • Ami d'un PNJ vivant dans une Arantèle au niveau 3 (choisi par le MJ)

POSSESSIONS

1 • 1 Poignard + Bandelettes de protection au Venin (Protection : 1) + 1 Lampe d'Indice 1 + 1 Filtre d'indice 1

2 • Idem précédemment + Scorpio dressé + Alcool de champignon (valeur 30 Octas) + 1 Autre arme + 5 Octas

3 • Idem précédemment + 1 pièce d'armure d'Indice 2 + 10 Octas

4+ • Idem Précédemment + 20 Octas

SPÉCIFICITÉS DU PERSONNAGE

• Les Bandelettes : A partir de vieux haillons apparemment inutilisables, le Toléré est capable de les découper, de les coudre, et d'en faire des bandelettes qui s'enroulent autour du corps et protègent efficacement contre la Morsure du Venin, ce terrible vent nâhien. Ainsi, Le porteur de bandelettes ne subit plus les dégâts liés à la brûlure du Venin.
Les Bandelettes ne résistent qu'à une seule tempête, mais elles constituent cependant un moyen efficace et peu coûteux de lutter contre ce fléau. Ainsi, les armures et autres protections sont conservées à l'abri pour un meilleur usage.

• Scorpio dressé : Certains Tolérés ont dressé des Scorpios pour qu'ils restent sur leur avant bras ou leur épaule. Leur scorpio peut, sur un ordre simple de leur maître (jet de Survie + Scorpio) lancer son dard contre un ennemi situé à moins de dix mètres. Les caractéristiques du scorpio sont fournies dans la Deuxième Partie du Supplément (Chapitre 2.4).

L'URBATEK

A la fois architecte et inventeur, ses ancêtres ont participé à la construction des pyramides de Nâh. Aujourd'hui, l'Urbatek sait qu'il pourra être mis à contribution pour de nouvelles pyramides, mais que sa mission essentielle consiste surtout à entretenir les pyramides actuelles, à aider à bâtir les tour-miroirs et à aider à construire des armes de bonnes qualités, voire de nouvelles armes.

Devenu homme à tout faire, il est respecté comme un Citoyen faisant appel à ses grandes connaissances théoriques pour, dans la pratique, faire fonctionner des outils, en inventer de nouveaux, en transformer d'autres... Parfois, quelques morceaux de métal ou des objets de l'Avant lui suffisent pour créer des armes ou des pièges mortels.

OPPORTUNITES

Capacités & Talents	4
Aptitudes & Compétences	6
Relations	3
Possessions	3

STATUTS DES BÂTISSEURS URBATEK

Statut 1 : Bricoleur
Statut 2 : Constructeur
Statut 3 : Concepteur
Statut 4 : Créateur
Statut 5 : Architecte
Statut 6 : Maître Architecte

STATUT : 2 (CONSTRUCTEUR)

CAPACITÉS & TALENTS

AGILITE	3
- GRIMPER	1
FORCE	2
- FORCER	1
- PORTER	1
HARGNE	2
- SUPPORTER	1
PRESTANCE	2
- INFLUENCER	1
RESISTANCE	2
- CONTRÔLER	1
SENS	3
- OBSERVER	2
TREMPE	2
- SURMONTER	1

APTITUDES & COMPÉTENCES

ARTS MARTIAUX	2
COMMUNICATION	2
Baratin	1
Marchandage	2
ERUDITION	3
Avant	2
Coutumes Bâtisseurs	2
Intendance	1
Lettres	1
Régions : Nâh	1
Religion néo-égyptienne	2
RELATIONS	2
Quartiers :	
Pyramide Urbatek	3
Personnalités :	
Makoué	3
SURVIE	2
Milieux :	
Obscur	1
Stallite	2
TECHNIQUES	4
Matériaux :	
Verre	2
Métal	2
Bois	1
Pierre	2
Energies :	
Vent	2
Eau	2
Feu	1

RESSOURCES

VIE : 11
ENERGIE : 6

VÉCU DES BÂTISSEURS NÂHIAS

CAPACITÉS & TALENTS

Force + 1
2 • Dans sa jeunesse, a participé à plusieurs convois pour ramener des pierres des Crêtes Noires.

Hargne +1
2 • A subi des brimades de la part de petits Fouineurs dans sa jeunesse. En a gardé une rancune tenace envers les Tolérés.

Résistance +1
2 • A survécu à une tempête de Venin lors d'une expédition dans l'Obscur, pour superviser la construction d'une nouvelle Tour-Miroir.

Trempe +1
2 • A été capturé et torturé par des Borgnes de Medeth, mais leur a échappé (=> Arantèle Royale +1)

Camoufler +1
1 • A pris l'habitude de dissimuler des sorties de secours au sein des constructions dont il a eu la charge

Séduire +1
1 • Porte un magnifique costume d'Urbatek, en fine toile de rueg, brodée d'or.

Endurer +1
2 • Est resté enfermé par erreur dans les sous-sols d'une Pyramide durant 1D6 jours

S'orienter + 1
2 • A vécu, petit, dans plusieurs Arantèles (=> 3 Arantèles +1, choisies par le MJ)
1 • A appris à se repérer dans les labyrinthes des sous-sols de plusieurs pyramides

APTITUDES & COMPÉTENCES

Survie +1
2 • Non originaire de Nâh : est un enfant de Marcheurs, né dans l'Obscur (=> Obscur +1)
1 • Non originaire de Nâh : fils d'un Adapté.

Marchandage +1
1 • A longtemps fréquenté la Grande Voie avant de devenir Apprenti-Citoyen

Coutumes Prôneurs +1
1 • Est tombé amoureux d'un Apprenti-citoyen Psyhia

Intendance +1
1 • A eu la responsabilité de plusieurs chantiers de rénovation de pyramides.

Religion néo-égyptienne +1
1 • Fils d'un passionné de la mythologie néo-égyptienne

Hyènes +1
1 • A fabriqué beaucoup d'objets en ossements de hyènes pour le compte de Medeth le Borgne (=>Medeth +1)

Bois +1
1 • Est fasciné par le matériau "Bois", dont il collectionne les différentes variétés auprès d'un ami Sement.

Métal + 1
1 • A réparé les armes d'un ami Séide
1 • Privilégie les constructions en métal

Pierre + 1
1 • S'est occupé du dernier ravalement d'une partie de la façade de la Pyramide Urbatek.
1 • Privilégie les constructions en pierre

Verre +1
1 • A récemment réparé la voûte en verre de la Halte de l'Onde
1 • Privilégie les constructions utilisant le matériau "verre"

Lumière +1
1 • A été chargé de la construction de plusieurs tour-miroirs

Eau +1
1 • A été chargé de moderniser un système d'écluse

Vent +1
1 • Son dernier travail a été de monter de grosses éoliennes sur le sommet de la Pyramide Urbatek

RELATIONS

1 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise-Vent ou une Arantèle au niveau 1 (choisi par le MJ)
2 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise Vent ou une Arantèle au niveau 2 (choisi par le MJ)
3 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise-Vent ou une Arantèle au niveau 3 (choisi par le MJ)

POSSESSIONS

1 • Trousse à Outils + Matériel de Dessin + Equerres et Compas + Papyrus + Tubes + Escarcelle + 50 Octas + Sac à Dos

2 • Idem Précédemment + Filtre Indice 2 + Distillateur Indice 3 + Tablier de Cuir (Protection 1 sur tout le corps) + 50 Octas

3+ • Idem Précédemment + 50 Octas

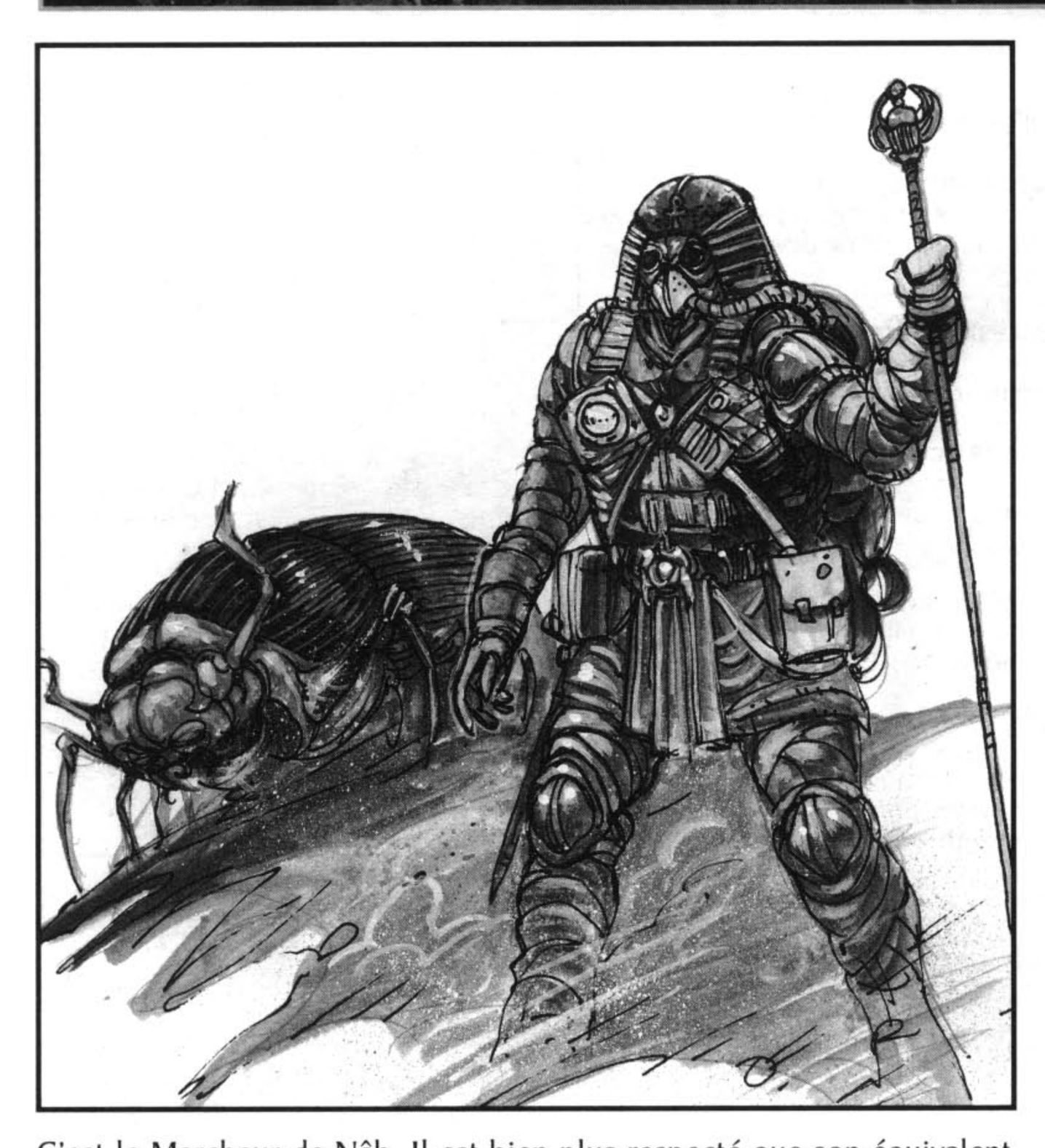
SPÉCIFICITÉS DU PERSONNAGE

Au choix du PJ, l'Urbatek sera soit plutôt Constructeur, soit plutôt Bricoleur (ces deux tendances finissent par se rejoindre au fur et à mesure de l'escalade hiérarchique du personnage).

• Urbatek Constructeur : A l'instar des Cadastriers de Nâh, l'Urbatek est très doué pour juger les structures d'une bâtisse et estimer leur résistance aux tempêtes et autres agressions extérieures. De même, il est capable de donner des indications précises permettant de construire des abris de fortune stables et résistants, ce qui peut se révéler plus qu'utile dans l'Obscur. L'Urbatek doit tenter un test de Techniques + Vent ou Eau, selon la menace à laquelle sa construction doit résister. Le seuil, fixé par le MJ, variera de 2R à 5R, selon le type de tempête. Si le test est réussi, à condition qu'il ait eu le temps de la construire, sa bâtisse résistera à la prochaine tempête.

• Soit, plutôt tendance Bricoleur
S'il trouve de la matière première (fer, soufre, pierre, mais aussi objets de l'Avant), l'Urbatek est capable de concevoir un objet ou une arme. Il lui faut alors procéder à un test de Technique + (Le matériau principal utilisé). Le Seuil de Réussite, fixé par le MJ, variera de 3R à 8R en fonction de la complexité de l'objet, de l'arme, ou du piège en question. Si le test est réussi, l'objet ou le piège sont fonctionnels. Sinon, ils souffrent d'un défaut qui les rend inutilisables.

Le Volontaire



C'est le Marcheur de Nâh. Il est bien plus respecté que son équivalent Phénicien.
Personnage très complet, voire polyvalent, deux voies s'offrent à lui :

La voie d'Anubis

Il devient alors Marcheur d'Anubis. Son rôle consiste à retrouver les citoyens morts et permettre à leur âme de rejoindre le domaine des dieux, ce qui passe par un embaumement et une sépulture digne de ce nom. Le Marcheur d'Anubis est donc formé aux techniques pointues d'embaumement.

La Voie du Miroir

Il devient dans ce cas Volontaire de l'Ordre-miroir. Son rôle consiste alors à servir la politique dite d'ensemencement du stallite, de permettre l'extension des routes-miroirs, d'escorter les scarabée célestes et de surveiller les tour-miroirs, ces phares de l'Obscur réputés dans tout Solaria.

OPPORTUNITES

Capacités & Talents	5
Aptitudes & Compétences	5
Relations	2
Possessions	4

Statuts des Marcheurs Volontaires

Statut 1 : Décidé
Statut 2 : Déterminé
Statut 3 : Résolu
Statut 4 : Persistant
Statut 5 : Acharné
Statut 6 : Opiniâtre

STATUT : 2 (DÉTERMINÉ)

CAPACITÉS & TALENTS

AGILITE	2
FORCE	3
HARGNE	2
- Supporter	1
PRESTANCE	2
RESISTANCE	3
- Contrôler	2
- Endurer	1
- Régénérer	1
SENS	2
- Observer	1
- S'orienter	1
TREMPE	3
- Surmonter	1

Aptitudes & Compétences

ARTS MARTIAUX	2
Katar	1
Mousquet à rueg	1
Lançat	1
Poignard	1
COMMUNICATION	2
ERUDITION	2
Coutumes Marcheurs	2
Régions : Nâh	2
Solaria	1
Religion néo-égyptienne	2
RELATIONS	1
Quartiers :	
Pyramide de l'Ordre d'Anubis	3
ou	
Pyramide de l'Ordre Miroir	3
Personnalités :	
Thorn	3
SURVIE	4
Animaux :	
Chacrals	1
Crocodiles	1
Hyènes	1
Scorpios	2
Milieux :	
Désert	2
Obscur	2
TECHNIQUES	2
Energies :	
Lumière	2

Ressources

VIE : 13
ENERGIE : 9

VÉCU DES MARCHEURS NÂHIAS

CAPACITÉS & TALENTS

Agilité +1
2 • S'est produit dans des spectacles de funambules dans la Pyramide des Jeux (Pyramide des Jeux +1)

Hargne +1
2 • Un de ses meilleurs amis a été tué par des Borgnes (=>Medeth –1)
2 • A été gladiateur durant 1D6 mois dans la Maison des Jeux (=> Maison des Jeux +1)

Prestance +1
2 • Ami d'un Marcheur de Légende : Fahar Drunsen, Che Manégo, Rusk ou Akil (=> (nom du Marcheur de Légende) +1)

Résistance +1
2 • A survécu à plusieurs piqûres de scorpios
1 • A survécu, dans l'Obscur, à une tempête de Venin, au prix de graves brûlures sur le visage (=> Prestance –1)

Sens +1
3 • A habitué ses sens aux Ténèbres depuis son enfance, où il partait durant des semaines dans l'Obscur pour capturer des Tortues Ocres (=> Obscur +1, Tortues Ocres +1)

Trempe +1
2 • foi inébranlable dans les dieux du panthéon néo-égyptien
2 • a été capturé et torturé par des Adeptes de Seth, mais a réussi à s'échapper (=> Pyramide Affaissée +1)

Agresser +1
1 • A été un caïd durant son enfance dans son dortoir de la Pyramide des Enfants Solaires (=> Pyramide des Enfants Solaires +1)

Séduire +1
1 • Adepte de la toilette quotidienne

Contrôler +1
1 • A appris à économiser ses forces et limiter ses besoins au maximum lors de nombreux voyages dans l'Obscur

Surveiller +1
1 • Ne dort que d'un œil

Motiver +1
1 • Sait trouver les mots justes dans les pires situations

Surmonter +1
1 • A vécu une enfance troublée par d'incessants cauchemars qui ont cessé après l'adolescence

APTITUDES & COMPÉTENCES

Arts Martiaux +1
2 • A formé un ami Séide aux difficiles trajets dans l'Obscur, qui en retour l'a perfectionné dans le maniement des armes.

Techniques +1
2 • A appris à fabriquer une baraque solide dans l'Obscur pour protéger un compagnon blessé quelques heures avant une tempête de Poussière Grise

Katar +1
1 • S'est spécialisé depuis toujours dans le maniement du Katar

Mousquet à Rueg +1
1 • Fasciné par les armes à feu

Marchandage +1
1 • A longtemps fréquenté la Grande Voie avant de devenir Volontaire

Lettres +1
1 • A appris à lire les carnets de route de Marcheurs

Religion néo-égyptienne +1
1 • Fils d'un passionné de la mythologie néo-égyptienne

Montagnes +1
1 • A passé un mois complet dans les Crêtes Noires

Obscur +1
2 • Ressent une attirance pour l'Obscur depuis sa tendre enfance. A effectué, à seize ans, un séjour de 1d6 jours dans l'Obscur sans le moindre équipement pour se prouver qu'il en était capable (=> Trempe +1)

Chacral +1
2 • A appris à attirer les chacrals et les hyènes avec une vieille carcasse pour les embusquer et s'en nourrir (=> Hyènes +1)

Corps +1
2 • A l'habitude de recoudre lui-même ses blessures (=>Supporter +1)
1 • Spécialiste de l'embaumement

Pierre +1
1 • A été esclave ouvrier sous contrat durant 1d6 mois dans une carrière des Crêtes Noires.

RELATIONS

1 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise-Vent ou une Arantèle au niveau 1 (choisi par le MJ)
2 • Ami d'un PNJ vivant dans une Pyramide, un Brise Vent ou une Arantèle au niveau 2 (choisi par le MJ)

POSSESSIONS

0 • Tout Marcheur nâhia possède un important équipement de base, décrit en encart (voir les Spécificités).

1 • Idem précédemment + distillateur indice 3 + Luxance + Escarcelle + 20 Octas + Havresac + Gourde + Cordelières contenant les flacons de sang de scarabée céleste.

2 • Idem précédemment + Portefaix + 1 autre arme + 20 Octas

3+ • Idem précédemment + 50 Octas

SPÉCIFICITÉS DU PERSONNAGE

Les avantages du personnage résident essentiellement dans son équipement de départ, beaucoup plus conséquent que celui de la plupart des autres citoyens (voir Possessions).
A cela s'ajoutent les flacons contentant du sang de Scarabée Céleste. Phosphorescent, ce liquide coûte une véritable fortune, et son utilité est évidemment immense dans une monde aussi sombre que celui de Dark Earth. Le Volontaire possède, à titre personnel, 1d6 flacons de sang de Scarabée Céleste. Chaque flacon pourrait aisément être revendu 200 Octas.
N'oublions pas, enfin, tous les avantages inhérents aux Marcheurs, et décrits dans le supplément qui leur est consacré (Les Marcheurs).

L'ÉQUIPEMENT D'UN VOLONTAIRE NAHIA

Au visage, un filtre de haute qualité acheté au stallite Kathar (Indice 3). Pour le corps, une armure de chitine fuselée renforcée aux jointures par des carapaces de tortue ocre (Protection 2). Pour le matériel d'embaumement, un portefaix contenant du natron, du sel, de la myrrhe pure, de la cannelle, des fioles de vin de palme et une trousse d'outils d'incision. Pour les armes, un mousquet à rueg, un lançat avec dard enduit d'un poison de scorpio, un poignard glissé dans la botte et enfin un katar.

Attributs génériques de citoyens ou Tolérés nahias

Durant les aventures et les scénarios que vous allez créer, les PJ vivront nécessairement des interactions avec beaucoup de PNJ. Certains, les plus illustres, sont décrits dans la Partie 3 de ce volume, et leurs caractéristiques sont fournies quand nécessaire. Mais vous aurez aussi à en inventer d'autres, au fur et à mesure des pérégrinations et rencontres des PJ. Vous saurez alors qu'il vous suffit de vous reporter à ce chapitre, dont les PNJ génériques sont classés par ordre alphabétique, pour avoir le profil type de chaque personnage correspondant à un corps de métier. Un conseil : préparez à l'avance une liste de noms propres, que vous collerez aux fiches des PNJ au moment voulu. Il n'y a rien de pire que de faire sentir à vos PJ que vous improvisez. En leur donnant un nom, vous crédibiliserez votre PNJ, et éviterez aussi que vos joueurs se monopolisent immédiatement et trop facilement sur un autre personnage plus important. Il vaut beaucoup mieux qu'ils découvrent l'importance de cet individu en enquêtant ou par du roleplaying ,plutôt que de la déduire d'une erreur de préparation du MJ.

Le rôle de ces citoyens est détaillé dans les pyramides dans lesquelles ils œuvrent (Voir Troisième Partie, chapitres 3.2 à 3.4).

AIMABLE

L'Aimable est un esclave qui travaille au sein de la pyramides des Mille Plaisirs comme Guide auprès des clients.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / Supporter 3
- PRESTANCE 2 / Influencer 1, Séduire 2
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 3
- SENS 3 / Observer 3, S'orienter 5, Surveiller 3
- TREMPE 2 / Motiver 2

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 3 / Baratin 2, Eloquence 4, Empathie 3, Marchandage 2, Représentation 3
- Erudition 2 / Avant 1, Coutumes Fouineurs 2, Légendes 2, Religion néo-égyptienne 4
- Relations 3 / Quartiers : Pyramide des Mille Plaisirs 5
- Survie 2 / Milieux : Stallite 3
- Techniques 1

Armure : Néant (toge en laine)

VIE : 14 ENERGIE : 2

ARACH

On désigne sous ce terme le commandeur d'une Arantèle au sein du Royaume des Tolérés.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 1
- PRESTANCE 3 / Impressionner 3, Influencer 3
- RÉSISTANCE 2 / Endurer 2, Régénérer 2
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 1
- TREMPE 2 / Motiver 2

Aptitudes :
- Arts Martiaux 2 / Piochard 2
- Communication 3 / Baratin 2, Eloquence 2, Hurle 3, Marchandage 2
- Erudition 2 / Coutumes Fouineurs 3, Intendance 1, Légendes 1, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 2
- Relations 2 / Quartiers : Une Arantèle 6
- Survie 3 / Milieux : Désert 2, Arantèle 3
- Techniques 2

Arme : Piochard : Dommages +3
Armure : Armure chitineuse (Protection 2)

VIE : 11 ENERGIE : 5

ARCHIVISTE

L'Archiviste est un bibliothécaire qui officie dans la Pyramide de Thot.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 1
- HARGNE 1
- PRESTANCE 2 / Influencer 3
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 3
- TREMPE 1

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 3 / Eloquence 4, Marchandage 3
- Erudition 3 / Avant 2, Coutumes Prôneurs 2, Intendance 2, Légendes 4, Lettres 5, Régions : Nâh 3, Religion néo-égyptienne 4
- Relations 2 / Pyramide de Thot 4, une autre Pyramide 2
- Survie 2 / Milieux : Stallite 2
- Techniques 2

Armure : Armure chitineuse (Protection 2)

VIE : 10 ENERGIE : 2

BERGER

Les Bergers sont une catégorie de Nourrisseurs nâhias plus particulièrement chargés de l'élevage.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / Esquiver 2
- FORCE 3 / Porter 2
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 2
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 3 / Régénérer 2
- SENS 3 / Observer 3, Surveiller 5
- TREMPE 3

Aptitudes :
- Arts Martiaux 2 / Tranchoir 2
- Communication 2 / Baratin 3, Empathie 3, Marchandage 2
- Erudition 1 / Coutumes Nourrisseurs 3, Religion néo-égyptienne 3
- Relations 2 / Quartiers : Pyramide de la Fertilité 3
- Survie 2 / Yacks 5, Autres animaux d'élevage 5, Milieux : Stallite 3
- Techniques 2

Arme : Tranchoir : Dommages +3, Défense +1
Armure : Néant (Toge en laine)

VIE : 13 ENERGIE : 4

CHANCELIER D'HORUS

Au nombre de neuf, les Chanceliers d'Horus sont des vieillards qui ont la lourde responsabilité de rendre la justice nâhienne.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 1
- FORCE 1
- HARGNE 3 / Surprendre 3
- PRESTANCE 4 / Influencer 6
- RÉSISTANCE 1
- SENS 2 / Observer 2, Surveiller 3
- TREMPE 4 / Résister 5, Surmonter 5

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 4 / Eloquence 6, Empathie 2, Représentation 2
- Erudition 4 / Avant 4, Coutumes Bâtisseurs 3, Fouineurs 2, Gardiens du Feu 3, Marcheurs 2, Nourrisseurs 3, Prôneurs 6, Intendance 3, Légendes 4, Lettres 5, Régions : Nâh 4, Religion néo-égyptienne 6
- Relations 6 / Phâr 6, Quartiers : Arantèles 2, Pyramide de l'Assemblée 5, Mâat 6, toutes les autres pyramides : 4
- Survie 2 / Milieux : Stallite 2
- Techniques 3

Armure : Nulle

VIE : 10 ENERGIE : 12

COPISTE DE THOT

Les copistes de Thot constituent un ordre de scribes nâhias chargés de conserver et de copier les documents de l'Avant.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 1
- HARGNE 2
- PRESTANCE 2 / Influencer 2
- RÉSISTANCE 1
- SENS 3
- TREMPE 4

Aptitudes :
- Arts Martiaux 1
- Communication 2 / Baratin 2, Eloquence 4, - Marchandage 4
- Erudition 3 / Avant 4, Coutumes Fouineurs 2, Coutumes Bâtisseur 2, Coutumes Prôneurs 2, Intendance 2, Légendes 5, Lettres 5, Régions : Nâh 2, Religion néo-égyptienne 3
- Relations 2 / Halte Rouge 4
- Survie 2 / Milieux : Stallite 2
- Techniques 2

Armure : Nulle

VIE : 9 ENERGIE : 2

EMBAUMEUR

Les embaumeurs s'occupent de l'embaumement des morts, bien sûr, mais travaillent également à l'élaboration de nouvelles techniques et à la construction des sarcophages.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 2 / Forcer 2, Porter 3
- HARGNE 2 / Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Influencer 2
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 2, Régénérer 2
- SENS 2 / Observer 3
- TREMPE 3 / Résister 4, Surmonter 5

Aptitudes :
- Arts Martiaux 2
- Communication 2 / Eloquence 2, Empathie 2, Marchandage 1
- Erudition 2 / Coutumes Bâtisseurs 2, Prôneurs 1, Légendes 3, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 4
- Relations 3 / Quartiers : Pyramide d'Anubis 5
- Survie 2 / Animaux : Chacrals 2, Milieux : Stallite 3
- Techniques 3 / Bois : 3, Corps 5, Métal 4

Armure : Néant

VIE : 11 ENERGIE : 4

GARDE-CHIOURME

Ces gardiens de bas niveau sont chargés de veiller sur les esclaves prisonniers à l'extérieur du stallite.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 1, ESQUIVER 2, GRIMPER 2
- FORCE 3 / LANCER 1
- HARGNE 3 / AGRESSER 4, SUPPORTER 2, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 2
- RÉSISTANCE 3 / ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 2 / OBSERVER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / MOTIVER 1, RÉSISTER 2, SURMONTER 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Piochard 3, Laniard 4
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Hurle 3
- ERUDITION 1 / Avant 1, Coutumes Séides 3, Intendance 2, Légendes 3, Région Nah 3, Religion néo-egyptienne 3
- RELATIONS 2 / Quartiers : Royaume des Tolérés 2, Puits d'Onyx 3
- SURVIE 2 / Animaux : Chacrals 2 ; Milieux : Arantèle 3, Déserts 3, Obscur 2
- TECHNIQUES 2

ARME : Piochard : Dommages +4
Laniard : Dommage +2
ARMURE : Armure complète de métal et de cuir (Protection 2)

VIE : 14 ENERGIE : 8

GOÛTEURS

Les goûteurs sont des citoyens chargés de goûter les aliments de la Maison de la Chère.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2
- PRESTANCE 3 / INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 4, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 3 / OBSERVER 4
- TREMPE 3 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 3, Eloquence 3, Empathie 2, Marchandage 3, Représentation 3 Erudition 2 / Coutumes Prôneurs 3, Légendes 2, Religion néo-égyptienne 3
- RELATIONS 3 / Quartiers : Maisons de la Chère 4
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 3
- TECHNIQUES 3 / Corps 5

ARME : Poignard : Dommages +1
ARMURE : Néant

VIE : 15 ENERGIE : 9

GOUVERNANTE

Le rôle de cette caste de femmes nâhias consiste à veiller sur les adolescents du stallite. Elles succèdent aux Nourrices, qui s'occupent des nourrissons et des jeunes enfants.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / ESQUIVER 2
- FORCE 2
- HARGNE 3 / AGRESSER 2, SUPPORTER 3, SURPRENDRE 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 5
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 3 / OBSERVER 2, SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / MOTIVER 2, SURMONTER 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2 / Bâton 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Empathie 2
- ERUDITION 2 / Avant 2, Coutumes Nourrisseurs 3, Intendance 3, Légendes 2, Lettres 2, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 3
- RELATIONS 2 / Pyramide des Enfants Solaires 5
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 2
- TECHNIQUES 2

ARME : Bâton : Dommages +1
ARMURE : Nulle

VIE : 12 ENERGIE : 10

GRAND PRÊTRE

Le titre de Grand Prêtre est décerné aux Prôneurs nâhias qui dépendent de la pyramide de Rê.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / SURPRENDRE 2
- PRESTANCE 4 / INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 2
- SENS 2 / OBSERVER 4, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / MOTIVER 5, RÉSISTER 4, SURMONTER 4

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 4 / Eloquence 4, Empathie 3, Représentation 2
- ERUDITION 4 / Avant 3, Coutumes Prôneurs 6, Légendes 5, Lettres 4, Régions : Nâh 4, Religion néo-égyptienne 6
- RELATIONS 5 / Phâr 5, Quartiers : Pyramides de Rê : 5
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 2
- TECHNIQUES 3

ARMURE : Nulle (Toge de laine blanche)

VIE : 10 ENERGIE : 12

NOURRICE

A la différence des Gouvernantes, les Nourrices sont des femmes nâhias plus particulièrement chargées de l'éducation des enfants en bas âge.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / SUPPORTER 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 1, INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 2 / OBSERVER 3, SURVEILLER 3
- TREMPE 2 / MOTIVER 1, SURMONTER 1

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Empathie 5
- ERUDITION 2 / Avant 1, Coutumes Nourrisseurs 3, Régions : Nâh 1, Religion néo-égyptienne 3
- RELATIONS 2 / Pyramide des Enfants Solaires 4
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 2
- TECHNIQUES 1

ARMURE : Nulle

VIE : 13 ENERGIE : 7

PATRIARCHE

Ce sont les commandeurs suprêmes des Séides, les guerriers de Nâh. Chaque Brise-Vent est dirigé par un Patriarche.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2 / ESQUIVER 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 4, INFLUENCER 5, SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 3, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 2 / OBSERVER 1, S'ORIENTER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 5, RÉSISTER 4, SURMONTER 4

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 3 / Fortépée 4, Laniard 4
- COMMUNICATION 2 / Eloquence 2, Empathie 3, Marchandage 3, Représentation 2
- ERUDITION 4 / Avant 3, Coutumes Gardiens du Feu 3, Intendance 4, Légendes 5, Région Nah 5, Sparta 3, Religion néo-egyptienne 4
- RELATIONS 3 / Un Brise vent 6, Pyramide de l'Assemblée 3, Pyramide des mille lumières 4
- SURVIE 2 / Animaux : Chacrals 3, Chats 3 ; Milieux : Stallite 5, Déserts 4, Obscur 3
- TECHNIQUES 3 / LUMIÈRE 4

ARME : Fortépée : Dommage +4, Défense +2, Enc : 1
Laniard : Dommage -1

ARMURE : Armure de Lumière (protection 3)

VIE : 13 ENERGIE : 10

PRÉCEPTEUR

Ce terme désigne les professeurs nâhias chargés d'éduquer les jeunes Nâhias au côté des Nourrices et des Gouvernantes.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 2
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 1, INFLUENCER 5
- RÉSISTANCE 2 / ENDURER 3
- SENS 2 / OBSERVER 2, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / MOTIVER 2, SURMONTER 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Eloquence 4, Empathie 2
- ERUDITION 3 / Avant 2, Coutumes Bâtisseurs 1, Fouineurs 1, Gardiens du Feu 1, Marcheurs 1, Nourrisseurs 1, Prôneurs 1, Intendance 3, Légendes 3, Lettres 4, Régions : Nâh 2, Religion néo-égyptienne 4
- RELATIONS 3 / Pyramide des Enfants Solaires 5
- SURVIE 2 / MILIEUX : STALLITE 2
- TECHNIQUES 2

ARMURE : Nulle

VIE : 11 ENERGIE : 8

SEMENT

Les Sements sont une catégorie de Nourrisseurs nâhias qui s'occupent plus particulièrement de l'agriculture.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3
- FORCE 2 / PORTER 4
- HARGNE 2
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 1, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 2 / OBSERVER 4
- TREMPE 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Marchandage 4
- ERUDITION 2 / Coutumes Nourrisseurs 3, Religion néo-égyptienne 1
- RELATIONS 2 / Quartiers : Pyramide de la Fertilité 3
- SURVIE 3 / Milieux : Obscur 1, Stallite 4
- TECHNIQUES 3 / Rueg 5, Autres plantes agricoles : 3

ARMURE : Néant

VIE : 13 ENERGIE : 4

SOUMIS

C'est ainsi qu'on appelle les prostitués(es) nâhias qui officient dans la Pyramide des Soumis.

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 1, ESQUIVER 2
- FORCE 2 / PORTER 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 1, SUPPORTER 4
- PRESTANCE 3 / SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 3, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 2 / OBSERVER 2
- TREMPE 2 / MOTIVER 2, RÉSISTER 2, SURMONTER 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 2 / Baratin 2, Eloquence 2, Empathie 3, Marchandage 2, Représentation 3
- ERUDITION 1 / Coutumes Fouineurs 1, Religion néo-égyptienne 2
- RELATIONS 1 / Quartiers : Maisons des Soumis 4
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 2
- TECHNIQUES 1

ARMURE : Néant (souvent nu)

VIE : 11 ENERGIE : 4

ESCLAVES

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 2
- FORCE 3 / FORCER 2, PORTER 5
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 3
- PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 2
- SENS 2
- TREMPE 2

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 1 / Poignard 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Empathie 2, Hurle 3
- ERUDITION 1
- RELATIONS 1 / Puits d'Onyx 2
- SURVIE 2 / Animaux : Insectes 2, Chacrals 2, Héronces 2, Eben 2, Scorpios 2 ; Milieux : Obscur 3
- TECHNIQUES 1

ARMURE : Néant (Pagne)

VIE : 13 ENERGIE : 3

CAS PARTICULIER : LES ESCLAVES

Leur nombre est tel à Nâh qu'on ne peut pas les passer sous silence, même si, bien entendu, ils ne sont pas considérés comme des citoyens. Dans l'esprit des Nâhias, une grande distinction est faite entre les "vulgaires" esclaves, méprisés et traités comme des animaux, et les esclaves sous contrat, respectés sinon honorés. Une fois leur contrat achevé, les esclaves sous contrat récupèrent leur ancien statut, sans le moindre problème d'exclusion, les citoyens ne leur en tenant pas rigueur. La plupart du temps, ce statut n'est que celui de Toléré. Mais il n'est pas rare que des citoyens aient conclu un contrat, le plus souvent pour obtenir des octas permettant à leurs proches de mieux vivre (mari, femme, ou amis, mais pas leurs enfants, puisque ces derniers sont confiés dès leur naissance aux Nourrices de la Pyramide des Enfants Solaires).

Les Séides qui partent en mission à l'extérieur ou en guerre sont en général accompagnés d'esclaves sous contrat, beaucoup plus dignes de confiance selon eux

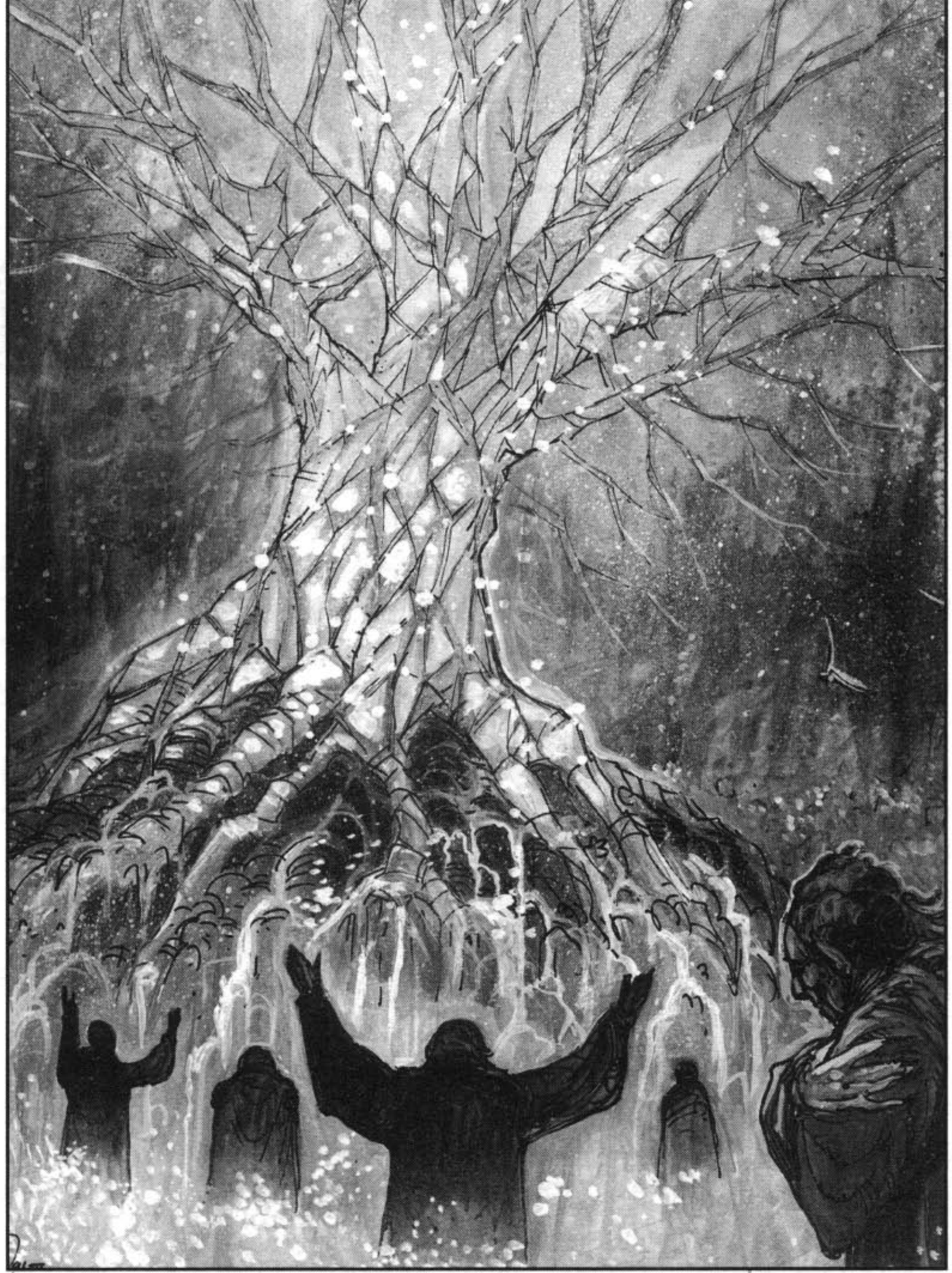
ESCLAVES SOUS CONTRAT

CAPACITÉS :
- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 2
- FORCE 3 / FORCER 2, PORTER 4
- HARGNE 2 / AGRESSER 3, SUPPORTER 3 PRESTANCE 2
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 3, ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 2 / OBSERVER 2
- TREMPE 3 / MOTIVER 1, RÉSISTER 3, SURMONTER 3

APTITUDES :
- ARTS MARTIAUX 2 / Une arme 2
- COMMUNICATION 2 / Baratin 1, Empathie 2, Hurle 2, Marchandage 1
- ERUDITION 2 / Avant 1, Coutumes Fouineurs 2, Nourrisseurs 1, Légendes 2, Religion néo-égyptienne 2
- RELATIONS 1 / Puits d'Onyx 3, Une Pyramide 1
- SURVIE 2 / Animaux : Insectes 2, Chacrals 2, Héronces 2, Eben 2, Scorpios 2 ; Milieux : Obscur 3
- TECHNIQUES 2

ARMURE : Néant (Pagne)

VIE : 13 ENERGIE : 8



LA TROISIEME FORCE

CINQUIEME PARTIE

5.1 : GAÏA

Au terme de leurs aventures nâhiennes, les PJ vont établir un premier contact avec une Force surnaturelle, qui n'est ni rattachée au Shankr, ni au Runka. Une Force liée à l'énergie de la Terre et aux puissances de la nature. Une troisième Force que ses disciples humains ont dénommée Gaïa. Nul doute que cette découverte affectera profondément l'avenir de Dark Earth, même s'il est encore trop tôt pour estimer l'ampleur exact du rôle de Gaïa dans cette évolution. Une chose est sûre : à l'affrontement que se livrent Runkas et Shankr viendra se greffer un troisième protagoniste, ni vraiment ombre, ni vraiment lumière.

La troisième Force sera plus amplement développée dans de futurs suppléments. Il est plus que probable, en effet, que les PJ devront à nouveau faire face à ses manifestations. Mais nous allons tout de même répondre à quelques questions dés à présent :

Et d'abord, quelle est, au juste, l'origine de Gaïa et pourquoi ne se manifeste-t-elle que maintenant ?

Il paraît difficile de définir scientifiquement Gaïa. A l'instar des forces Runka et Shankr, seule une approximation grossière peut nous permettre d'appréhender une telle entité. On pourrait ainsi affirmer que la Troisième Force est née d'une combinaison de plusieurs facteurs, en réaction à une situation mettant en péril la survie de la Terre.

Chaque être vivant sur Sombre-Terre possède, dans son ADN, certains gènes communs, qui lui dictent son instinct de survie. Ce code génétique peut aussi s'assimiler à une sorte de " conscience " ou plutôt d'inconscient collectif. Gaïa, c'est d'abord et avant tout cette expression de survie. Depuis le Grand Cataclysme, et plus encore les agissements récents du Shankr, cet inconscient collectif s'est révolté, et n'attendait qu'une occasion pour se manifester de manière plus active. C'est, paradoxalement, grâce au forces shankr et runka que Gaïa a pu se réveiller et s'incarner physiquement.

L'Arbre de la Vie

La naissance de Gaïa dans la région nâhienne n'est pas fortuite. Le stallite de Nâh possède, en effet, une caractéristique unique au monde. Dans son Tombeau à Rêves dorment non pas un, ni deux, mais trois Runkas ! La concentration en énergie runka, par conséquent, y est très forte et a favorisé un phénomène particulier, le jour ou de l'énergie runka s'y est associée.

Il y a plusieurs décennies de cela, une monstrueuse Shankréature s'est approchée du Tombeau à Rêves nâhien en empruntant l'une des rivières souterraines du stallite. En arrivant à proximité du Runka endormi de Markab, l'énergie dégagée par la Shankréature s'est heurtée à l'aura runka. Cela a entraîné la mort de la Shankréature et un affaiblissement du Runka endormi. Mais la résultante de cette destruction a produit un " résidu ", à la fois teinté de Runka et de Shankr. Ce résidu a ensuite été emporté par les eaux du stallite et a subi l'influence de la puissante aura des Runkas de Beltégeuse. Puis, le résidu s'est finalement déposé dans une grotte souterraine proche du Tombeau à Rêves, où il s'est mélangé à de la terre. Sur ce terreau a poussé une plante singulière, à la fois végétale et minérale : l'Arbre de Vie. Aujourd'hui, cet arbre minéral a atteint un taille imposante. Un liquide étrange et phosphorescent, la Sève de Vie, parcoure ses moindres méandres. L'Arbre de Vie et sa sève luminescente constituent la première manifestation physique de Gaïa, qui servira peut-être à rallier les habitants de Sombre-Terre.

Le Phar

Le premier individu à avoir perçu l'appel de Gaïa n'est autre que l'actuel Phâr de Nâh. Le Phâr, à la base, est un Adapté, du nom de Yesha, qui se présente aux portes de Nâh vers les années 280. Il obtient très rapidement la Citoyenneté nâhienne et gagne en outre la confiance des plus hautes autorités du stallite. A la mort de l'ancien Phâr, il est élu nouveau Phâr de Nâh. C'est à cette époque qu'il est approché par les Initiés des Maisons runkas nâhiennes, et devient lui-même un Initié du clan Beltégeuse. Quand l'Arbre de Vie atteint une taille suffisante, il y a quelques années de cela, le Phâr perçoit une étonnante attirance vers une petite grotte souterraine, dont il découvre un accès à partir du Tombeau à Rêves (cette perception s'explique sans doute du fait de sa nature d'Adapté et de sa condition d'Initié tourné vers un Runka de la Fertilité).
Le Phâr ne parle à personne de sa découverte, et se rend régulièrement dans la grotte de l'arbre minéral, auprès duquel il médite et se recueille. Autour de l'arbre, malgré la faible luminosité (l'arbre dégage une lumière diffuse), toutes sortes de plantes ont poussé. Plus étonnant encore, des animaux semblent comme mystérieusement attirés vers lui, comme si l'arbre était doué

d'une conscience. Au fur et à mesure des années, la perception du Phâr se transforme. A l'instar des animaux qui vivent en harmonie à sa proximité, il se met, lui aussi, à ressentir les "ondes" émanant de l'Arbre de Vie. Ces dernières années, l'Arbre Minéral a connu un développement spectaculaire. Sa taille est désormais colossale et ses ramifications se sont incrustées dans les moindres recoins de la caverne souterraine qui l'a vu naître. Du bout de ses brindilles suinte une étrange sève lumineuse dont le Phâr, poussé par son instinct, s'est abreuvé (Remarque : cette sève est à l'origine de la naissance des scarabées célestes, également). Il en a développé d'étranges pouvoirs et a saisi le message de Gaïa.
Ayant découvert l'existence de la troisième Force, assimilé sa philosophie, le Phâr a totalement remis en cause le dogme de la lumière et des Runkas. Se heurtant à l'incompréhension des Initiés le jour où il a voulu les prévenir, il n'a eu d'autre choix que de les éliminer, à l'exception d'un seul qui s'est rangé à ses côtés. Les Initiés menaçaient de prévenir les Maisons des autres stallites, qui ne manqueraient pas de réagir avec hostilité. Le Phâr veut aujourd'hui créer une nouvelle religion, dont il sera peut-être le Messie. Il a déjà réuni quelques adeptes, mais il lui en faut beaucoup plus s'il veut contrer les menaces des agents du Runka et du Shankr.

Les Pouvoirs de Gaia

Ils sont nombreux et variés. Selon la perception que l'on a de Gaïa, plusieurs voies peuvent s'ouvrir (voie végétale, animale, empathique, ...). A l'heure actuelle, la troisième force n'en est qu'à ses balbutiements. Les adeptes de Gaïa que les PJ rencontreront sont loin d'avoir atteint leur maturité spirituelle. Heureusement pour nos héros ! Contrairement au Runka et au Shankr qui sont des puissances cosmiques totalement étrangères à la Terre, Gaïa puise sa force dans l'énergie de la Terre et de ses habitants. Ceux qui maîtrisent la puissance de Gaïa (ce qui nécessite un long apprentissage, de la méditation, et l'absorption de la sève d'un Arbre de Vie) ressentent, avant toute autre chose, une harmonie avec la nouvelle Terre. Les disciples de Gaïa sont capables de "sentir" les mouvements telluriques de Sombre-Terre. Ils peuvent ainsi anticiper des phénomènes comme les tremblements de terre, les éruptions volcaniques, l'approche d'une tempête. On l'aura compris, les disciples de Gaïa s'adapteront beaucoup plus facilement à Sombre-Terre que les habitants des stallites, aveuglés, effrayés et affaiblis dans l'Obscur, ou même les Shankréatures, qui ne supportent pas la lumière des Stallites ni l'énergie mystique runka inhérente.

La plupart des pouvoirs de Gaïa gravitent autour de la Terre et de la nature. La perception des disciples, et donc la voie qu'ils choisissent, est personnelle. Certains adeptes de la Troisième Force peuvent ainsi sentir le vent avant qu'il ne se lève, prévoir son arrivée, son évolution, ou encore prédire le temps qu'il va faire. D'autres perçoivent les déplacements des animaux à de grandes distances.

Certains semblent en harmonie avec les végétaux, et développent une capacité à faire pousser des plantes plus facilement et plus rapidement, même dans des lieux hostiles comme l'Obscur.

D'autres développent des capacités physiques animales, et notamment au niveau des sens : vision nocturne, ouïe fine et sensible aux ultra-sons, toucher ultra-sensitif... A un stade plus avancé, ils deviennent capable d'imiter le comportement animal lors du combat, et bénéficient même de certains avantages physiologiques propres aux animaux (ongles plus longs et plus durs, peau plus épaisse, agilité et rapidité accrues...). A un stade extrême, ils deviennent capables de se plonger en empathie totale avec un animal : ils voient à travers ses yeux, sentent par son museau, entendent par ses oreilles, etc.

Les Monasteres de Gaia

C'est ce dernier aspect que les Apôtres du Phâr vont exploiter pour répandre le culte de Gaïa à travers Sombre-Terre.
Car les adeptes de la voie animale bénéficient d'un grand pouvoir d'anticipation sur n'importe quelle créature animale dont les gènes sont terriens. Ceci inclut les hommes et même, dans une moindre mesure, les Shankréatures (le patrimoine génétique des Shankréatures, s'il est altéré, est tout de même constitué en grande partie d'ADN animal ou humain). La capacité d'anticipation des Adeptes de Gaïa peut donc procurer un avantage considérable lors d'un combat. Si cet avantage est légèrement amoindri face à une Shankréature, il demeure néanmoins efficace.

C'est sur cette capacité d'anticipation des mouvements de l'adversaire, et donc cette efficacité hors pair lors d'un combat, que les Apôtres du Phâr vont s'appuyer pour séduire les habitants de Sombre-Terre. Les Monastères de Gaïa qui vont naître un peu partout seront présentés comme des Ecoles d'Arts Martiaux, censées permettre aux défavorisés de répondre aux agressions dont ils sont les victimes, qu'elles soient le fait de Shankréatures, de maraudeurs ou même de guerriers originaires d'un stallite.
En démontrant leur capacité à vaincre facilement des Shankréatures au combat, même à mains nues (ce qui demande, bien entendu, une longue formation), les Apôtres de Gaïa espèrent convaincre les hommes de rejoindre leurs rangs.

Des monastères d'un genre nouveau vont donc se répandre sur tout Sombre-Terre. La Troisième Force n'y sera pas

évoquée dès le départ, bien sûr. Mais ceux qui suivront l'enseignement jusqu'au bout finiront par la découvrir.

Pour les adeptes de Gaïa, nul doute que l'avenir de Sombre-Terre est là : il faut rendre cette planète à ses habitants d'origine, aux forces naturelles qui l'ont vu naître. Il faut l'extraire de ce conflit dont les deux protagonistes n'ont que mépris pour les Sombre-Terriens. Il faut repousser les Shankréatures et abandonner les Runkas endormis (pas forcément les détruire, car leur aura est pour le moment utile pour dissoudre le Noir-Nuage et préserver un peu de lumière à la surface du monde). Plus les adeptes de Gaïa seront nombreux, plus grandes seront leur chances de bouter les forces cosmiques étrangères hors de la Terre.

Nous saurons prochainement si cette politique d'expansion a connu le succès escompté par les Apôtres. Si l'avenir de Gaïa ne se joue pas forcément à Nâh, ce lieu conservera à jamais une aura particulière. Quoiqu'il arrive par la suite (destruction de l'Arbre de Vie, par exemple) Nâh est, et demeurera le berceau de la Troisième Force, la Jérusalem de Dark Earth. Si les fidèles du Phâr porteront sans doute leurs boutures aux quatre coins du Monde, l'Arbre de Vie originel est bien nâhien. La découverte des PJ a donc quelque chose d'historique.

ue deviennent les PJ à l'issue de leurs

5.2 : Et après ?

Quelles péripéties nâhiennes ? Quels choix vont-ils faire ? Quel avenir les attend ?

Beaucoup de ces réponses ne seront apportées que lorsque vous aurez fait jouer ces aventures à vos joueurs, car il est impossible d'anticiper avec certitude les réactions des PJ.
Cela dit, même si leurs convictions vont une nouvelle fois être mises à l'épreuve, puisqu'un ancien Initié runka va tenter de les rallier à la cause Gaïenne, il est vraisemblable que les PJ resteront dans le giron de Solaar et de la lumière. Pour l'instant, du moins… La voie de la Lumière leur a déjà beaucoup apporté, et les PJ sont en principe acquis à sa cause. Mais ils reverront un jour des disciples de Gaïa, c'est une certitude.

Quant aux Apôtres du Phâr, emportant chacun une bouture de l'Arbre de Vie qui plantée ailleurs, donnera naissance à un nouvel arbre minéral, ils vont, comme on l'a dit, se répandre à la surface de Sombre-Terre pour favoriser le développement de la Troisième Force. Leur objectif est bien sûr de repousser les Shankréatures, mais sans espérer l'aide des Runkas, qu'ils préféreraient ne pas voir se réveiller. Pour eux, Gaïa est la seule voie qui leur permettra de vivre sur une nouvelle Terre, où les forces de la nature auront repris le dessus. Il leur faut des disciples pour mener à bien ce dessein. Convaincre les hommes ne sera pas tâche aisée, ils le savent. Les Ecoles d'Arts Martiaux évoquées constituent une couverture idéale. Ce qui, au départ, est présenté comme un Monastère enseignant la philosophie et les arts martiaux, deviendra, au bout du compte, une religion. On peut supposer que leur nombre va aller croissant et séduire, notamment, beaucoup d'Adaptés dont la philosophie se rapprochait déjà, à des bien des égards, de celle prônée par les Apôtres de Gaïa.

Si les PJ rapportent leur découverte à l'Hermine, ce dernier en informe les Maisons Phéniciennes, qui vont s'y intéresser à l'avenir et décider de la réaction appropriée. A priori, elle sera hostile, pour plusieurs raisons. Les disciples de Gaïa ne considèrent pas les Runkas comme la Force à soutenir. Ils mettent ; en quelque sorte, Runkas et Shankr dans le même panier. Leurs actions sont susceptibles de mettre en danger la sécurité des Tombeaux à Rêve. Et surtout, ils n'ont pas hésité à éliminer les initiés et les émissaires des Maisons nâhiennes. Ils ne sont donc pas dignes de confiance. Un dernier point qui ne plaide pas en leur faveur réside dans les pouvoirs qu'ils ont manifestés : ils pourraient remettre en cause l'autorité des Elus, eux-même dotés de pouvoirs surnaturels dont ils n'auraient plus l'exclusivité.
Gaïa, aux yeux des Maisons, constitue donc un véritable danger, et certainement pas un allié potentiel. Cette situation pourra changer à l'avenir, peut-être par l'intermédiaire des PJ. N'oublions pas qu'ils seront les premiers Initiés vivants à avoir assisté à l'émergence de cette nouvelle force. Ils seront donc bien placés pour en parler devant les plus hautes figures des Maisons.
a découverte de Gaïa par les PJ passe

5.3 : Scénario : La Voie de Gaia

L par l'exploration des Pyramides de Nâh et l'accession au statut de citoyen. Au fur et à mesure que leur Ankh se complétera, les PJ pourront mener leur enquête dans des lieux qui leur étaient jusque-là interdits. La campagne nâhienne va donc être une série de scénarios d'exploration et d'initiation à la citoyenneté, avant de se conclure par la découverte de la Troisième Force et un spectaculaire face à face avec ses adeptes.

D'où ces deux aspects fondamentaux qu'il va vous falloir gérer. D'une part, les Epreuves qui amèneront l'Initiation des PJ, et qui doivent se jouer comme autant de scénarios. D'autre part, les indices menant à la découverte de la disparition des Maisons et de l'émergence de Gaïa. L'ultime coup de théâtre sera la révélation que celui qui a orchestré tout cela n'est autre que le Phâr de Nâh, aidé en cela par un traître, un ancien Initié runka, de la Maison Kyrim du clan Beltégeuse.

On distingue au moins deux manières pour exploiter ce long scénario. Vous pouvez soit commencer par faire jouer les Epreuves, puis enchaîner sur le scénario de la révélation. Vous pouvez aussi choisir de mélanger ces deux aspects, les PJ découvrant des indices dans les Pyramides auxquelles ils ont désormais accès. A vous de choisir la méthode qui vous convient le mieux. Sachez que la première piste qui lancera véritablement l'investigation des PJ viendra au moment où l'initié rescapé prendra contact avec eux (voir plus loin). A partir de là, les PJ pourront remonter les pistes, jusqu'à découvrir la vérité. Il est évident que si vous avez laissé traîner quelques indices préalables à vos PJ, lors de leurs Epreuves et leurs visites des Pyramides, l'effet final, n'en sera que plus fort.

Principes généraux

• La manière de jouer les épreuves.

Cette partie du supplément a pour objet de présenter les différentes épreuves qui permettront aux PJ de devenir des citoyens à part entière. Pour pouvoir résoudre le scénario et comprendre pourquoi les Maisons ont été supprimées, les PJ seront obligés de devenir citoyens afin de pouvoir enquêter dans les pyramides de Nâh. Ci-dessous, vous trouverez l'ensemble des épreuves que les Nâhias réservent aux apprenti-citoyens.

• L'Ankh

Chaque citoyen porte une ankh autour du cou. Cet objet, réalisé par les artisans nâhias, est sans doute le bien le plus précieux qu'un Nâhia puisse jamais détenir. C'est en effet la seule preuve, en théorie, de son statut. Naturellement, lorsque l'objet est volé ou perdu, les relations de la victime, des amis aux collègues, sont là pour témoigner de son statut et s'assurer qu'elle recevra une ankh identique à celle qui a été perdue.

L'ankh est en plomb, parfois en cuivre, avec de petits creux où s'enchâssent les émeraudes correspondantes à chaque pyramide. Le principe à retenir est le suivant : chaque émeraude fixée sur l'ankh donne droit à son porteur d'entrer dans telle ou telle pyramide.

Lorsque l'ankh est complète, ce qui n'arrive pratiquement jamais excepté pour le Phâr et quelques Grands Prêtres, vous êtes en droit d'entrer n'importe où. La plupart des citoyens porte une ankh complétée au deux-tiers. Cela signifie qu'ils peuvent entrer dans tous les endroits publics, emprunter les galeries supérieures des Brise-Vent, bref se déplacer n'importe où dans le stallite. En revanche, il existe des lieux interdits, des lieux spécifiques qui nécessitent une émeraude particulière. Ce système, non sans lourdeur, permet en fin de compte aux Séides qui protègent les pyramides de voir, d'un coup d'œil, qui a le droit ou non de franchir une porte.

Exemple :

Massoué, Copiste de Thot, porte une ankh lui permettant d'accéder à l'ensemble des lieux publics, avec une émeraude spécifique lui donnant le droit d'entrer dans les pièces privées de la pyramide de Thot.

Remarque :

Vous trouverez en lisant la description des Abords, du royaume des Tolérés ou des pyramides, plusieurs suggestions permettant aux PJ de gagner (ou de perdre) des points de bienveillance, sans pour autant passer les épreuves décrites ci-dessous. A vous d'estimer le nombre de points de Bienveillance que le roleplaying ou ce genre de découvertes peuvent rapporter aux PJ.

Se reporter au shéma de l'Ankh donné p. 144.

• Les apprenti-citoyens

Lorsque l'on se présente à la Halte Rouge et plus précisément au Comptoir de la citoyenneté (voir les Haltes) pour postuler au titre de citoyen, on ne possède pas encore d'ankh. Ce n'est qu'après les épreuves de la Halte que l'on pourra porter l'ankh dotée d'une seule émeraude qui donne accès à la

Grande Voie.
Les PJ doivent bien comprendre que cette ankh est ce qu'ils peuvent posséder de plus précieux. Les autorités nâhiennes partent du principe que l'apprenti-citoyen doit veiller sur son ankh. Contrairement au citoyen avéré, l'apprenti-citoyen ne pourra se prévaloir de son statut pour obtenir une nouvelle ankh. En cas de perte ou de vol, l'apprenti-citoyen est directement reconduit à la Halte Rouge. Il devra recommencer depuis le début et patienter sans doute un mois de plus en ne sachant pas si, cette fois, Nâh aura encore besoin de lui...

• Ceux qui jugent les apprenti-citoyens

Un citoyen nâhia peut à tout moment être contraint à quitter son travail durant une semaine (excepté, naturellement, pour les personnages importants qui ne peuvent se le permettre) afin de servir de Tuteur à un apprenti-citoyen. Le Tutorat imaginé par les autorités nâhiennes obéit à des règles strictes : Dans la mesure du possible, le Tuteur doit rester dans l'ombre et observer l'apprenti-citoyen avec un maximum de discrétion. Lorsque l'apprenti-citoyen pénètre dans la Grande Voie, le Tuteur est là, prêt à noter tout ce qui lui semble important. Pour ce faire, le Tuteur dispose d'un "Codex" où il note scrupuleusement le comportement de l'apprenti-citoyen au jour le jour. Au bout d'une semaine, le Tuteur passe le flambeau à un autre Tuteur à qui il résume ses observations et confie le Codex.
De cette manière, trois ou quatre Tuteurs se succèdent en moyenne auprès d'un apprenti-citoyen. Le Codex constituera une preuve écrite pour que le candidat obtienne officiellement le titre de citoyen.

En terme de jeu, le Tuteur est généralement une personne ayant un métier proche de celui du candidat. S'il est démasqué et si l'apprenti-citoyen, se croyant suivi, l'apostrophe ou même tente de s'en prendre à lui, le Tuteur doit lui avouer sa mission et la poursuivre, en sachant que le candidat connaît son existence. Le Tuteur ne suit pas le candidat 24 heures sur 24. Si les PJ risquent régulièrement de se sentir épier, il faudra tout de même qu'ils mettent au point une solide embuscade pour surprendre un Tuteur. Ce dernier, ayant accès à l'ensemble des pyramides, pourra toujours s'éclipser à temps s'il sent que le candidat soupçonne quelque chose. En règle générale, laisser au PJ l'opportunité de faire Jet de Sens + Observer (Seuil 3R) chaque jour pour déceler la présence du Tuteur. D'une manière ou d'une autre, les PJ ont intérêt à découvrir au plus vite le principe du Tutorat pour pouvoir enquêter au mieux au sein du stallite.
A chaque fois que le candidat remporte une épreuve et gagne une nouvelle émeraude, l'artisan qui a fabriqué l'objet viendra lui rendre visite (il aura été appelé par le Tuteur) et rajoutera l'émeraude sur place grâce à un petit attirail qu'il porte sur le dos. L'artisan est toujours escorté par au moins trois Séides, car il porte souvent sur lui plusieurs émeraudes.

ATTENTION : aucun citoyen nâhia n'est en droit de révéler aux apprenti-citoyens la teneur des épreuves qui les attendent. Dans le cas contraire, un tel acte est visé par les Neuf Chanceliers d'Horus qui peuvent prononcer des sanctions très sévères. Car il s'agit ni plus ni moins de "tricherie". En revanche, il existe, dit-on, d'anciens citoyens qui ont perdu leur statut et qui survivent dans le Royaume des Tolérés en vendant ce genre de renseignements...

Les Epreuves

Lorsque vos PJ auront obtenu l'ankh et pourront accéder à la Grande Voie, vous devrez distiller les épreuves en veillant au principes suivants :

• Chaque épreuve permet de gagner des points sur un score de Citoyenneté

• Le score de Citoyenneté va de 0 à 10. Lorsque le PJ obtient 10 points, il devient citoyen.

• L'échec à une épreuve ne retire pas de point, excepté en cas de faute grave.

• Il faut réussir au moins 5 épreuves pour devenir citoyen. Les points de Bienveillance (voir ci-dessous) peuvent se convertir en 5 points de Citoyenneté au maximum.

• Parallèlement aux points de Citoyenneté, les candidats peuvent gagner ce qu'on appelle des points de "Bienveillance". Ce qui, en d'autre terme, quantifie le comportement du futur citoyen au jour le jour. Les points de Bienveillance sont octroyés par les autorités à ceux qui font preuve d'un esprit fidèle aux droits et aux coutumes nâhiennes. Ainsi un candidat soignant spontanément un chat blessé gagnera-t-il à son insu des points de bienveillance.

Ces points de bienveillance font office de joker. Un apprenti-citoyen peut manquer des épreuves et pourtant se comporter comme un citoyen parfait. A ceci près qu'il faut deux points de bienveillance pour obtenir un point de citoyenneté. Cette conversion est effective à n'importe quel moment.

Exemple :
Un apprenti-citoyen possède sept points en score de Citoyenneté et cinq point de Bienveillance. S'il obtient un point de Bienveillance en plus, il deviendra citoyen : (7) + (6 / 2 = 3) = 10.

Vous devez octroyer des points de Bienveillance en fonction du role-playing, de la manière dont les PJ jouent le jeu des coutumes nâhiennes et tentent de s'intégrer au mieux au stallite. Ce qui, parfois, peut représenter des dilemmes difficiles : un point de Bienveillance peut être octroyé pour avoir battu un esclave coupable d'une faute...

QUEL MÉTIER POUR LES MARCHEURS ?

Pour espérer devenir citoyen, les Marcheurs doivent jouer la carte du dilettante ou avouer franchement qu'ils veulent apprendre un métier auprès des "brillants citoyens nâhias"... Les autorités nâhiennes n'ont rien contre les Marcheurs, bien au contraire. On apprécie leurs connaissances de l'Obscur, mise à profit par les Volontaires de l'Ordre-Miroir et les Sements de la pyramide de la Fertilité.

(du moins dans l'esprit des Nâhias)

RESUME :

Pour devenir citoyen, l'apprenti-citoyen doit obtenir 10 points de Citoyenneté obtenus grâce aux épreuves. Il peut également gagner des points de Bienveillance, 10 au maximum, afin de les convertir en points de Citoyenneté (selon un ration de deux points de Bienveillance pour un point de Citoyenneté).

Les PJ ne devront jamais connaître leur score de Citoyenneté afin de préserver le mystère. Lorsqu'ils seront à même de devenir citoyen, les autorités nâhiennes informeront les candidats (voir "l'obtention du statut de citoyen")

LISTE DES ÉPREUVES

Introduction

l'épreuve du candidat

Cette épreuve est la seule à ne pas être intégrée au score de citoyenneté. Nous l'avons ébauchée dans la Halte Rouge. Rappelons-en les fondements :

Le candidat doit postuler auprès du comptoir de la Citoyenneté, à la suite de quoi il devra se présenter au même endroit lorsque sonnera la cloche de la Halte Rouge. A ce moment là, le candidat devra non seulement échapper à la bousculade et aux obstacles placés par d'autres candidats mais également réussir sa première épreuve. Celle-ci consiste à justifier sur une estrade, devant la foule, sa candidature. La décision est prise par les Nâhias du Comptoir de la citoyenneté, plus ou moins influencés par le jugement de la foule.

En terme de jeu, vous pouvez facilement rendre cette épreuve dramatique : le temps est compté, moins de trois minutes, et la foule est hystérique. Faites procéder à un test de Communication + Eloquence contre un seuil allant de 2R (bon roleplaying du joueur) à 4R (interprétation minimale). Quoi qu'il en soit, à moins d'être muet, chaque PJ doit réussir cette épreuve en ayant montré à quel point il pouvait être indispensable au stallite de Nâh...

Une fois cette épreuve passée, le candidat subit un examen approfondi de plusieurs Carabins de la Maison de la Vie qui s'assurent que l'apprenti-citoyen n'est pas contaminé par l'archessence sombre ou tout bonnement porteur d'une maladie. Cet examen poussé a lieu dans une grande salle de la Halte Rouge. Puis, le candidat passe dans une nouvelle salle où se tiennent plusieurs scribes chargés de noter précisément le métier que compte exercer le candidat. La réponse est importante : on attendra des choses très différentes d'un Gardien ou d'un Nourrisseur.

Au cours de cette entrevue, les scribes posent quelques questions au candidat pour s'assurer qu'il connaît son métier. En règle générale, à moins d'avoir menti sur sa spécialité, il est facile de répondre à ces questions.

Lorsque les scribes ont noté l'ensemble des informations concernant le candidat, ce dernier reçoit son ankh. Celle-ci est cédée avec beaucoup de précaution, glissée autour du cou du candidat par l'artisan qui l'a forgée. Cette ankh ne porte qu'une seule émeraude pour le moment, fixée au sommet de la boucle. Cette émeraude autorise le candidat à s'installer librement dans la Grande Voie.

Remettez une photocopie de la Fiche de l'Ankh personnelle du PJ à chaque joueur. Désormais, chaque fois qu'il aura obtenue une émeraude lui donnant accès à une pyramide, il devra remplir la case correspondante. Ainsi, chaque joueur saura à tout moment à quelle pyramide son joueur peut accéder.

Chaque épreuve est précédée par plusieurs informations : sa valeur en point de Citoyenneté, les apprenti-citoyens qu'elle vise en priorité, et l'émeraude gagnée permettant d'accéder à une pyramide ou à un lieu défini.

Vous pouvez les mettre en scène dans l'ordre qui vous semble le meilleur. Notez, que pour un certain nombre d'épreuves, les apprenti-citoyens seront susceptibles de se rendre dans les pyramides de Nâh, toujours sous bonne garde.

L'épreuve de la Marche

Valeur Citoyenneté : 2
Candidats visés : tous
Emeraude : Brise-Vents et passerelles rayonnant à partir de la Grande Voie

Cette épreuve vise donc l'ensemble des candidats. Elle va leur permettre d'emprunter les accès qui partent de la Grande Voie. En pratique, cette émeraude ne sert pas à grand chose puisqu'elle ne permet pas d'aller plus loin que les Brise-Vents en question. C'est seulement une étape intermédiaire qui autorisera l'apprenti-citoyen à emprunter les différents accès menant aux pyramides. Attention, les Nâhias sont suffisamment pervers pour que cette émeraude ne prenne en compte que les accès depuis la Grande Voie. Tous les autres Brise-Vents ne sont pas accessibles.

L'épreuve consiste à tester le sang-froid des personnages. Chacun d'entre

eux va être engagé (ensembles ou à tour de rôle) pour remplacer un ou plusieurs Acrobates qui travaillent au-dessus de la Grande Voie (voir "la Grande Voie"). C'est une épreuve difficile, qui consiste surtout à courir de volets en volets alors que les vents acides giflent la fragile passerelle (Test de Trempe + Surmonter de seuil 3R, puis test d'Agilité + Grimper. Le PJ perd automatiquement 4 points de Vie, mais a droit à un test de Résistance). Si le PJ parvient à baisser tous les volets qui lui étaient assignés, une petite fête aura lieu en compagnie des Acrobates pour saluer son courage et son sang-froid.

L'épreuve du Précepteur

Valeur citoyenneté : 1
Candidats visés : Prôneurs et Bâtisseurs en priorité
Emeraude : pyramide des Enfants solaires

1 - Cette épreuve peut avoir lieu n'importe quand. Plusieurs Percepteurs se présentent soudain devant le candidat et l'invitent durant une journée entière dans la pyramide des Enfants Solaires. Cette fois, il s'agit de prendre la direction d'une classe de jeunes enfants nâhias et d'orchestrer pendant une après-midi le cours de ces enfants... Vous l'aurez compris, l'épreuve ne manque pas de piquant. Entre les adolescents turbulents qui tentent de déstabiliser l'apprenti-citoyen et ceux qui posent sans arrêt des questions, le PJ a tout intérêt à savoir manier le bâton et la carotte, selon l'expression consacrée. En terme de jeu, vous pouvez allègrement savourer un petit moment de roleplaying, quitte à inviter les autres PJ à jouer les enfants de la classe...
La salle où se déroule le cours est spécifiquement conçue pour que le Tuteur puisse l'observer en toute impunité depuis une salle secrète. Il jugera surtout la pédagogie, la patience et la sévérité de l'apprenti-citoyen.
2- Il existe une variante à l'épreuve du Précepteur. Elle consiste à surveiller durant une nuit un dortoir au sein de la pyramide des Enfants Solaires. Dans ce cas, vous pouvez vous servir à satiété des Enfants de Sinhouak et de tout ce qui peut animer un dortoir la nuit venue...

L'épreuve de Kephet

Valeur citoyenneté : 1
Candidats visés : Marcheurs
Emeraude : pyramide de Kephet
Cette épreuve est un cas particulier puisqu'elle va obliger l'apprenti-citoyen à quitter le stallite et à s'engager dans l'Obscur pour venir en aide à une tour-miroir mise à mal par l'attaque d'une shankréature. L'expédition est montée très rapidement. Le ou les apprenti-citoyens sont mandés à la Halte Rouge, rapidement équipés (voir équipement d'un Volontaire, pyramide de Kepheth) et intégrés à une équipe de sept Volontaires (parmi lesquels se dissimulent le ou les Tuteurs). Menez cette épreuve comme une expédition dans l'Obscur avec les dangers que recèlent les Abords de Nâh. L'essentiel est de faire découvrir aux PJ une tour-miroir vu de l'intérieur. L'épreuve proprement dite commence sur place afin de vérifier si le ou les Marcheurs connaissent suffisamment l'Obscur pour déceler la mise en scène : l'attaque de la shankréature n'a jamais eu lieu et les Volontaires se sont efforcés de le faire croire (empreintes, traces de sang, fausses blessures, etc.). Les Volontaires qui sont venus de Nâh repartiront le lendemain avec les PJ. D'ici là, ces derniers devront avoir découvert la supercherie...

L'épreuve d'Anubis

Valeur citoyenneté : 2
Candidats visés : Nourrisseurs
Emeraude : complexe de la Nécropole

De nombreux citoyens vous parleront de cette épreuve avec émotion. L'apprenti-citoyen est invité par plusieurs Embaumeurs à rejoindre la pyramide pour participer à une cérémonie.
L'épreuve comporte deux niveaux : le premier consiste à assister un Embaumeur dans son travail (Test de Trempe + Surmonter puis Techniques + Corps de seuil, tous deux contre un seuil de 3R). Une question de trempe et de dextérité, somme toute. La suite est autrement plus précieuse. Sous prétexte de vérifier l'étanchéité d'un sarcophage, les Embaumeurs vont tout simplement oublier l'apprenti-citoyen dans ledit sarcophage, soigneusement scellé pour l'occasion... Dans ce genre d'épreuve, mieux vaut ne pas souffrir de claustrophobie. Hurler et taper du poing ne serviront à rien. Les Embaumeurs n'entendront rien, et pour cause : ils en ont reçu l'ordre. Voilà donc l'apprenti-citoyen enfermé vivant dans un sarcophage et emmené au rez-de-chaussée de la pyramide Funeste pour disparaître au sein de centaines d'autres sarcophages. Pour le PJ, deux solutions : soit ses compagnons alertent les autorités de sa disparition. Auquel cas, on viendra le délivrer au matin, après avoir retrouvé la trace du sarcophage (et les scribes qui s'en occupent y mettront la plus mauvaise volonté...). Soit le PJ parvient à sortir par ses propres moyens. Par exemple, exercer des balancements à l'intérieur du sarcophage et provoquer sa chute, le choc libérant les attaches qui le maintenaient fermé. Au PJ d'avoir de l'imagination...

L'épreuve de Mafdet

Valeur citoyenneté : 2
Candidats visés : Nourrisseurs/Tous, avec au moins un Gardien du Feu ou Marcheur
Emeraude : Maison de la Vie

Cette épreuve comporte deux niveaux. Le premier s'adresse aux guérisseurs et vise simplement à tester leurs compétences. C'est une épreuve classique avec de nombreuses variantes : opérer en urgence un esclave victime d'un accident, assister un citoyen Carabin au cours de la mise en place d'une pro-

thèse, remplacer un guérisseur chargé de faire le tri au rez-de-chaussée du Lazaret de Mafdet, etc. Autant d'épreuves qui servent à vérifier si l'apprenti-citoyen connaît son métier.

Le second niveau est fort différent et vise plusieurs apprenti-citoyens invités à visiter la Maison de la Vie. Une mise en scène particulièrement audacieuse va rapidement transformer cette visite en cauchemar.

En effet, l'idée est de conduire les PJ (et d'autres apprenti-citoyens qui peuvent s'avérer fort encombrants) dans les sous-sols du Lazaret où sont opérés les esclaves. Un endroit sordide, qui ressemble fort à un hôpital de campagne. Soudain, trois hommes masqués et en sang surgissent devant les PJ. Il s'agit de trois Trépanés, lâchés pour l'occasion dans les sous-sols avec une simple idée : massacrer le plus de gens possibles...

Cette épreuve est odieuse, et montre encore une fois combien les Nâhias font peu cas de la vie des esclaves. Sitôt les Trépanés libérés dans les sous-sols, les citoyens nâhias présents sur place empruntent les escaliers menant aux étages et referment derrière eux des grilles qui isolent les sous-sols. Entre temps, les PJ auront dû comprendre ce qu'on attend d'eux : affronter les Trépanés et les mettre hors d'état de nuire. Il s'agit d'une véritable course-poursuite contre ces monstres de guerre dans le décor d'un hôpital de campagnes. Les Trépanés s'ouvriront des chemins de sang à travers les esclaves convalescents tant que les PJ n'auront pas pu les arrêter (voir Maison de la Vie pour plus d'informations sur les Trépanés).

L'épreuve des Exclus

Valeur citoyenneté : I
Candidats visés : Prôneurs
Emeraude : pyramide des Exclus

Cette épreuve vise spécifiquement les Prôneurs mais elle peut éventuellement s'appliquer à un Marcheur. Pour les Nâhias, il s'agit de tester la foi du futur citoyen, ses connaissances du culte et son engagement envers les divinités nâhiennes. Ci-dessous, vous retrouverez une épreuve de ce genre, l'épreuve de Rê. Celle des Exclus est plus subtile, en quelque sorte. Le principe est d'arrêter un PJ pour folie avérée. Il est interpellé un matin par un Psyhia secondé de plusieurs Séides pour être emmené dans la pyramide des Exclus et enfermé avec les fous. Il s'agit, dans les premiers temps, d'un voyage en enfer parmi les pires psychopathes que Sombre-Terre ait engendré. Depuis "Vol au-dessus d'un nid de coucou" jusqu'à l'asile dans "Dracula" de Coppola, vous pouvez puiser les éléments de l'atmosphère qui règne dans la pyramide. On attend de l'apprenti-citoyen qu'il fasse preuve d'imagination pour se sortir de ce pétrin, qu'il parvienne par le dialogue à convaincre les Psyhias de sa bonne santé mentale. Un exercice périlleux car les Psyhias sont rompus à la dialectique et profiteront de la moindre faille dans l'argumentation du PJ.

Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à en rajouter : les hurlements des Exclus, les agressions nocturnes, les brimades, les chaînes et la fatigue qui peu à peu, rend les propos du PJ incohérents (Chaque jour, le PJ doit réussir un test de Hargne + Supporter, seuil 4R ET un test de Trempe + Surmonter, seuil 3R, ou perdre 2 points de vie et 1 point d'énergie, non définitifs).

Au final, les Psyhias libéreront le PJ quoiqu'il arrive. Ce qu'il en restera, c'est une autre affaire. La votre, en l'occurrence...

L'épreuve de la Balance

Valeur citoyenneté : I
Candidats visés : Prôneurs/tous
Emeraude : pyramide de l'Assemblée

Il s'agit de mettre à l'épreuve le charisme et les talents d'orateur des PJ. Si l'épreuve vise théoriquement n'importe quel candidat à la citoyenneté, les chanceliers d'Horus préfèrent généralement destiner l'épreuve de la Balance aux Prôneurs.

On vient donc chercher le PJ pour le mener au Maât. Escorté par trois Séides, l'apprenti-citoyen est conduit dans les geôles pour rencontrer un futur condamné à mort. Et pas n'importe lequel puisqu'il s'agit d'une véritable crapule, d'un personnage repoussant, au visage grêlé et au petit rire cynique, accusé d'avoir dévoré vivantes plusieurs jeunes filles dans une arantèle du Royaume des Tolérés. N'hésitez pas à brosser le portrait d'un serial killer parfaitement ignoble de manière à mettre terriblement mal à l'aise son... défenseur. Car c'est bien de défense qu'il s'agit : le PJ va devoir assurer la défense de ce monstre devant les neuf Chanceliers d'Horus du Maât.

L'épreuve de la Balance est particulièrement vicieuse puisque le PJ l'emportera si son "client" est condamné à mort. Laissez-le donc s'agiter, déployer des trésors d'éloquence pour tenter de sauver son client. C'est précisément ce que les Chanceliers d'Horus ne veulent pas entendre ni voir. Le principe de la défense n'a jamais été en vigueur à Nâh. Si le PJ, pensant bien faire, met tout en œuvre pour son client, il échouera. En revanche, s'il craque devant les Chanceliers et avoue son impuissance à défendre son client, il sera congratulé et remportera l'épreuve.

Notons, pour finir, que le "client" est un comédien. Lorsque le faux procès s'achève, le prétendu serial killer se redressera, éclatera d'un grand rire et viendra remercier son défenseur...

L'épreuve de Thot

Valeur citoyenneté : I
Candidats visés : Fouineurs
Emeraude : pyramide de Thot

Les apprenti-citoyens considérés comme des Fouineurs sont convoqués dans la pyramide de Thot. Ils sont rapidement conduits dans la section réservée aux jeunes élèves de la pyra-

mide, ceux qui apprennent à écrire sur des tessons de poterie et autres supports bon marché.
Le PJ doit réussir à mémoriser les hiéroglyphes nâhiens, et à les recopier. Il doit pour cela réussir 2 tests successifs de Sens + Observer de seuil 3R, puis Erudition + Lettres de seuil 2R. S'il réussit, il sait désormais déchiffrer l'écriture nâhienne à l'issue de sa formation. Il peut gagne immédiatement I point en compétence Lettres.

L'épreuve de Rê

Valeur citoyenneté : I
Candidats visés : tous
Emeraude : pyramide de Rê

Cette épreuve exige des apprenti-citoyens qu'ils se soient familiarisés avec le dogme nâhien. Il s'agit en effet de rendre hommage à la statut de Rê, d'exercer les devoir d'un Grand Prêtre nâhia durant 12 heures. Les candidats sont prévenus 24 heures avant et sont informés de leur mission. A eux, dès l'instant où ils ont été alertés, de se rendre dans le temple de la pyramide de Rê et d'observer les rites des Grands Prêtres pour pouvoir les répéter le lendemain. Cette épreuve est une "détente" comparée aux autres. Par sa simplicité, elle vise la dévotion du futur citoyen et sa capacité à se plier au dogme nâhien.
En terme de jeu, arrangez-vous pour compliquer la tâche de vos joueurs. Lorsqu'ils enfilent la toge blanche cousue d'or des Grands Prêtres, ils vont devoir notamment écouter les doléances des citoyens dans les petits chapelles qui flanquent le temple. Vous pouvez mettre en scène les exemples suivants : un citoyen confessant qu'il a tué son esclave (au PJ de mesurer l'horreur d'une telle déclaration eu égard aux Nâhias : d'un citoyen tuant son esclave, on exige normalement quelques prières, et rien de plus...), une citoyenne éplorée confessant une nuit d'ébats en compagnie d'un Grand Prêtre (ce qui, en théorie, est interdit).
Bref, les PJ vont devoir jouer les confesseurs avec le recul qui s'impose.

L'épreuve des Mille Plaisirs

Valeur citoyenneté : I
Candidats visés : Bâtisseur
Emeraude : pyramides des Mille Plaisirs

Il s'agit d'assister un Cadastrier dans un examen de routine au sein de la pyramide des Mille Plaisirs. Un premier niveau, dans cette épreuve, consiste à tester l'honnêteté de l'apprenti-citoyen. Il va en effet se déplacer dans des salles où la moindre corbeille de fruits peut rapporter plusieurs centaines d'Octas et la tentation peut s'avérer dangereuse. Le PJ sera d'ailleurs fouillé par plusieurs Séides lorsqu'il sortira des pyramides. Un second niveau vise la libido du citoyen. Avec un malin plaisir, le Cadastrier va le mener dans les salles où patientent les Soumises (ou Soumis d'ailleurs) et lui dire, à l'appui d'un clin d'œil gouailleur, qu'il devrait en profiter. Si le PJ se laisse abuser par le Cadastrier, l'épreuve sera un échec.

L'épreuve des Urbateks

Valeur citoyenneté : 2
Candidats visés : Bâtisseur
Emeraude : pyramide Urbatek

Cette épreuve fait écho à notre compagnonnage. Le Bâtisseur est alerté dès le début de son installation dans la Grande Voie qu'il doit fabriquer un objet artisanal, quel qu'il soit. Lorsqu'il estimera avoir fini, plusieurs artisans nâhias viendront juger son travail. Le Bâtisseur sera noté sur son originalité, sur sa capacité à trouver les matériaux indispensables à la réalisation de l'objet et enfin sur la qualité artistique de l'objet réalisé. En terme de jeu, si le Bâtisseur se donne suffisamment de mal pour réaliser un objet, le point de citoyenneté est acquis.
Pour ce qui tient de la réalisation de l'objet, vous pouvez faire procéder à un jet de Technique + (le matériau principal utilisé), le seuil variant selon les idées et la description du joueur (de 2R à 4R). Il est possibilité d'engager de l'énergie (I point maximum).

La Maison des Jeux

Valeur citoyenneté : I
Candidats visés : Gardiens du Feu/Marcheur, Fouineur
Emeraude : Maison des Jeux

Quoi de plus naturel pour une Maison des Jeux de proposer une épreuve au sein même de ses murs ? Quoi de plus naturel de proposer à l'apprenti-citoyen de devenir, l'espace d'un soir, un véritable gladiateur...
Cette épreuve est réellement un moyen fort simple de " détendre " vos joueurs avec un combat en règle. Si les Gardiens du Feu sont plus à même de subir cette épreuve, il arrive souvent que l'on oblige un Marcheur ou un Fouineur à devenir gladiateur l'espace d'une soirée. Pour de plus amples détails sur le combat des gladiateurs, reportez-vous à la description de la Maison des Jeux.

D'autres épreuves ?

Vous êtes également invité à imaginer vos propres épreuves (une, deux ou trois) sur le modèle de celles qui ont été décrites précédemment. Ayez toujours à l'esprit qu'une épreuve ne doit pas se limiter à réussir correctement un jet de dé. L'objectif est avant tout de plonger les PJ dans un environnement inconnu, voir incongru, de les faire réagir, de les pousser à interpréter leur personnage dans cette situation. Dans la mesure du possible, il faut chercher à surprendre les joueurs, les mœurs des Nâhias étant, on l'a vu, souvent très différentes de celles des Phéniciens.

L'Obtention du

Statut de citoyen

Lorsque le PJ obtient ses 10 points de citoyenneté, il est invité à rejoindre l'amphithéâtre de la pyramide de l'Assemblée, où, en compagnie d'autres apprenti-citoyens, il reçoit l'Ankh de la Citoyenneté.
La cérémonie est ouverte aux Tuteurs de chaque candidat ainsi qu'aux fonctionnaires chargés d'officialiser le nouveau statut des candidats. Un scribe est présent pour notifier le nom des nouveaux citoyens et surtout leur soumettre les différentes affectations qui leur sont proposées.
Cela peut être une surprise si les joueurs ne se sont jamais interrogés sur ce qui pouvait advenir une fois qu'ils seraient citoyens. Désormais, les autorités nâhiennes attendent d'eux qu'ils travaillent pour le stallite.

Vous avez entière liberté pour soumettre à chaque personnage un poste au sein d'une pyramide de Nâh. Cela peut constituer une alternative intéressante à leur enquête puisque le PJ sera obligé de composer avec les horaires de sa charge pour pouvoir poursuivre son enquête.
En terme de jeu, cela ne doit pas devenir un handicap fastidieux. Soit vous décidez que les joueurs doivent effectivement exercer un métier, soit qu'ils sont placés sur une liste d'attente et devront patienter encore quelques jours avant de connaître leur future affectation. Ces quelques jours peuvent être mis à profit pour achever leur enquête. Aucun Tuteur n'est là pour les observer et ils peuvent désormais accéder à l'ensemble des pyramides.
En revanche, si vous décidez de compliquer la tâche de vos joueurs, vous devez définir avec eux les points suivants :

- le métier exercé. En fonction de sa spécialisation, le PJ se retrouve dans telle ou telle pyramide. Au Prôneur revient l'honneur de devenir l'assistant d'un Grand Prêtre, au Bâtisseur d'intégrer une équipe de Concepteurs de la pyramide Urbatek.

- le lieu du travail et le logement. C'est-à-dire à quel endroit le joueur travaille et à quel endroit il dort. Cela dépend des pyramides mais chaque citoyen a au moins le droit à un petit logement au sein d'une pyramide.

- les nouvelles relations. Sur son lieu de travail, le citoyen va côtoyer des collègues de travail. Il peut se faire des amis, des ennemis aussi. Les PNJ que nous avons créés peuvent aisément vous servir à cette occasion.

L'Enquete

Cette partie décrit plus particulièrement les différentes étapes par lesquelles les PJ devront passer pour arriver à la découverte de la Troisième Force.

Le massacre des Initiés

Les Initiés de Nâh ont été éliminés par décision du Phâr de Nâh, adepte de Gaïa, aidé en cela par un de ses plus fidèles Apôtres, un " traître " Initié, ancien Elu de la Maison Kyrim du clan Beltégeuse. Cet initié du nom de Iouda, un des premiers adeptes à avoir suivi son mentor dans le culte de la Troisième Force, est devenu le bras droit du Phâr, qui l'a nommé Grand Prêtre. Iouda a grandement aidé le Phâr a éliminer les Initiés rebelles. Il a choisi de s'adresser au garde-chiourme Sabim Fer (voir Chapitre 2.4), par l'intermédiaire de cinq citoyens à qui il a donné des ordres. Ces citoyens vivaient chacun dans les différentes Pyramide où officiaient les Initiés à éliminer. Sur l'ordre du Grand Prêtre Iouda, ces citoyens ont convoqué Sabim et lui ont demandé de trouver un moyen d'éliminer un certain nombre de citoyens, soupçonnés de trahison envers le stallite. Le Garde Chiourme serait grandement récompensé s'il réussissait dans cette tâche : 1000 octas et une journée dans la Pyramide des Mille Plaisirs. Les citoyens commanditaires ont assuré Sabim que ses hommes bénéficieraient de la complicité de ces citoyens pour pénétrer dans les Pyramides.
Pour ne pas éveiller la méfiance des Initiés, le Phâr a donc voulu agir vite et discrètement. Il n'était pas question de massacrer ouvertement tous les initiés, car cela se serait remarqué au sein de la population. D'où les différents moyens imaginés pour séparer les Initiés, et les exécuter rapidement en faisant appel à de parfaites crapules, coupables idéaux de ces crimes odieux.
Les Borgnes recrutés par Sabim Fer ont donc pu pénétrer dans les différentes pyramides, grâce à la complicité des cinq citoyens, qui les ont dénoncés aussitôt leurs méfaits accomplis. Les Borgnes ont été exécutés après un jugement éclair, leur parole n'ayant aucun valeur devant celle de citoyens.

Le rescapé

Un seul Initié a survécu au terrible massacre : un homme du nom de Tanor. Comprenant qu'on en veut aux Initiés, changeant constamment d'identité, il s'est réfugié dans les Arantèles du Royaume des Tolérés et se terre depuis pour échapper aux patrouilles de Séides. Il ne quitte jamais ses lunettes noires, pour dissimuler la lueur d'initié qui danse au fond de ses yeux, et qui a vraisemblablement trahi ses pairs.
Récemment, Tanor a croisé les PJ et remarqué la fameuse lueur au fond de leurs yeux. Il a compris qu'ils étaient de nouveaux émissaires phéniciens, infiltrés cette fois. Malgré sa peur, Tanor sait qu'il doit les contacter.

Amorce

Le scénario va consister en une série de pistes, que les PJ vont pouvoir remonter une à une, jusqu'à découvrir la grotte souterraine qui abrite l'Arbre de Vie, et où se réunissent les disciples de Gaïa.
La première piste sérieuse est amorcée

le jour où les PJ sont contactés par un mystérieux individu. L'homme, chauve, le nez aquilin, les yeux dissimulés derrière un très sombre binocle, ne sera guère prolixe pour ce premier entretien. Visiblement très nerveux, il semble sans cesse aux aguets. Il leur glissera simplement quelques mots : " Je sais pourquoi vous êtes là, mais il est trop dangereux de parler ici. Je vous contacterai lorsque le prochain Venin se lèvera. Rendez-vous dans le désert, à proximité des Jumeaux d'Anubis (les statues géantes). Soyez discrets... "
Le mystérieux personnage repartira alors aussi vite qu'il était venu.

Si les PJ se renseignent, ou s'ils prêtent attention un minimum, ils peuvent apprendre qu'un citoyen est activement recherché. En effet, de nombreuses patrouilles de Séides interrogent la population. Si les PJ ne cherchent pas à les éviter, une patrouille de cinq Séides Pourpre s'arrête à proximité des PJ. L'un d'entre eux tend un papyrus aux PJ, et demander s'ils n'ont pas vu un individu ressemblant à cela : un scribe doué a esquissé le portrait du Citoyen recherché. Il ne porte pas de lunettes, et possède une abondante chevelure noire, mais il est possible néanmoins de le reconnaître (Jet de Sens + Observer contre un seuil de 3R). Si les PJ demandent pourquoi il est recherché, les Séides Pourpres expliqueront qu'il refuse de répondre à une convocation des Chanceliers d'Horus. En fait, les neuf Chanceliers ont même mis sa tête à prix : pas moins de 1000 Octas !

Et si... Les PJ dénoncent le Citoyen ?

Grave erreur, qu'ils se doivent tout de même de payer le prix fort ! Leur contact sera dans ce cas capturé. Mais les PJ auront des ennuis par la suite : traqués comme jamais, ils finiront par être capturés. Remettez-les en scène, dans ce cas, d'une manière particulière : enfermés dans les Puits d'Onyx, ils retrouveront leur malheureux contact Tanor, qui s'est fait arraché la langue, et attend son exécution. A l'aide de gestes, il leur révélera que le secret se trouve dans les bouches des morts embaumés et placés dans les Sarcophage de la Pyramide d'Anubis. Avec un peu de persévérance, vous parviendrez à faire comprendre tout cela aux PJ !
A eux, ensuite, de s'enfuir de leur prison, par le boyau secret de la rivière souterraine décrit dans le chapitre Les Abords, paragraphe Les Puits d'Onyx. L'Initié est trop faible pour les suivre.

Le rendez-vous dans le désert

Le Venin s'est levé. Aux PJ incombe la responsabilité de prendre les précautions qui s'imposent (voir description du Venin dans la deuxième partie du supplément, chapitre 2.4)
Au bout d'un moment, les PJ voient une silhouette apparaître dans le désert. Elle est recouverte de bandelettes qui la font ressembler à une momie.
Faisant signe au PJ, l'individu s'abrite alors derrière un promontoire rocheux. Quand les PJ l'ont rejoint, il défait les bandelettes de son visage. Il s'agit bien de Tanor. Ce dernier a toujours l'air aussi nerveux et inquiet.
Il va néanmoins expliquer tout ce qu'il sait aux PJ. Il parle d'un Complot : on veut visiblement la mort des Maisons, si ce n'est pas déjà fait. Ses compagnons ont tous disparu, et lui-même a échappé de justesse à la mort. Si on lui parle des émissaires phéniciens, il répond qu'il ne les a pas vus. Les PJ représentent son premier espoir depuis des semaines.
Ce sont des Borgnes qui ont apparemment assassiné ses condisciples. D'après lui, Tanor, les Borgnes étaient pilotés.
Si les PJ pensent à lui demander comment il a découvert leur trace, Tanor leur parlera de leurs yeux (une véritable révélation, si les PJ ne le savaient pas). Seuls les Initiés entraînés, souvent Phryenti, sont capables de détecter cette lueur, ce qui tendrait à prouver qu'un Initié nâhia a trahi, ou qu'on l'a forcé à utiliser son don. (il ne le dira pas, mais les PJ pourront deviner que ses épais binocles noirs lui servent à dissimuler ses pupilles).

Enfin, Tanor sait que les Initiés de la Maison Sarkesh avaient découvert quelque chose. Ils n'ont pas voulu trop en dire, mais Tanor pense qu'ils ont tatoué un signe distinctif sur leur corps. C'est tout ce que Tanor sait. La piste principale est donc simple : sus aux Borgnes !

Remarque :

Evidemment, l'enquête menée dans les pyramides de Nâh se sera pas toujours facile. Les PJ n'ont pas forcément réussi les mêmes Epreuves, et n'ont donc pas nécessairement accès aux mêmes pyramides. Il leur faudra parfois se séparer, puis se retrouver. A eux de faire preuve d'une bonne complicité, et surtout, d'une organisation efficace.

Enquete chez les Borgnes

On s'en doute, l'enquête sera très délicate. Les Borgnes, à l'image de leur roi, sont des crapules. A vous de ne pas dévoiler trop facilement les informations. Mais au terme de séances de roleplaying, et sans doute de combats, voilà ce qu'ils pourront apprendre auprès des immondes Borgnes : Certains d'entre eux ont visiblement agi pour leur propre compte et sont morts, sauf un, qui a été aperçu dans la Pyramide Affaissée. Mais les rares fois où il a été vu, il a refusé de parler, ni même de voir les autres Borgnes, qui l'ont laissé à son triste sort.

La Pyramide Affaissée

Après une exploration de la Pyramide que vous pouvez rendre plus ou moins agréable (reportez-vous à sa descrip-

QUID DES ÉMISSAIRES PHÉNICIENS ?

Les PJ pourront retrouver les corps des émissaires, si leur enquête les amène dans leurs parages.

• Décrivez à un moment de leur enquête un attroupement de hyènes autour d'un monticule de sable : certaines creusent, d'autres mangent quelque chose. Si les PJ pensent à s'y rendre et repoussent les hyènes, ils trouveront le cadavre d'un Bâtisseur. Il s'agit du corps de Pietroff, tué par un Adepte de Gaïa, puis déposé sur le sable au moment où le Foehn se levait. Le cadavre a été recouvert de sable, qui a formé un monticule. Les hyènes ont été attirées par l'odeur de décomposition.

• Si les PJ fouillent consciencieusement les sarcophages de la Pyramide d'Anubis, ils ont une chance de repérer les corps de Doltek (pourpoint rouge des Gardiens du Feu) et de Malen, le Marcheur (tenue de Marcheur typiquement phénicien).

• Si les PJ enquêtent du côté du Lazaret et découvrent l'existence de la terrible Légion des Trépanés, ils trouveront les deux sœurs nourrisseuses, Bafana et Nola, dans un triste état.
Iouda a fait amener à Peribsen les deux sœurs, endormies après avoir absorbé à leur insu un somnifère. Iouda a demandé au savant fou de tenter son expérience de trépanation sur les deux jeunes femmes, condamnées à mort de toute façon, lui a-t-il précisé. Les PJ repéreront les deux jeunes sœurs inévitablement : ce sont les seules femmes au milieu de cette sinistre légion. Trépanées elles aussi, elles ne présentent plus le moindre signe d'intelligence. Peribsen, lui, sera incapable de décrire son commanditaire. " C'était un Grand Prêtre ", se souvient-il, " il portait la tenue officielle des Grand Prêtres et était accompagné de Séides en règle. Mais il portait aussi un masque, pour rester discret sur cette affaire. "

tion, dans le chapitre Les Pyramides de la Troisième Partie), les PJ tombent sur une altercation entre des Frères de Seth et le Borgne qu'il recherche, en très mauvaise posture. Les PJ vont devoir lui porter secours, s'ils veulent l'interroger. Les caractéristiques des Frères de Seth sont fournies dans la Deuxième Partie du supplément, chapitre Les Abords.

Terrorisé, au premier abord, le Borgne se demande si les PJ ne sont pas les envoyés de Sabim Fer. Rassuré sur ce point, ou menacé, il racontera ce qu'il sait :
" Notre roi, Medeth, nous a confié une Mission, avec plusieurs de mes amis. Nous devions aller trouver Sabim Fer, qui devait nous proposer un contrat. Sabim nous en a proposé un : tuer des citoyens, contre de l'argent et une journée dans la Pyramide des Mille Plaisirs. Cela ne devait poser aucun problème, en principe, car nous devions bénéficier d'appuis haut placés. Certains Borgnes se sont rendus dans les Pyramides. Moi-même et mes potes, nous nous sommes occupés de tuer cinq Tolérés, ce que nous avons fait facilement. Leurs corps gisent quelque part dans le désert.
" Mais le soir même, à l'endroit où nous devions récupérer notre argent, j'ai déjà été surpris de me retrouver uniquement avec mes potes, et aucun des Borgnes envoyés dans les pyramides. Du coup, en expliquant à mes frères qu'il valait mieux être méfiant, je me suis planqué. Mes frères ont été accueillis par des êtres bizarres, qui les ont littéralement massacrés. Ils n'étaient pas humains, et ce n'était pourtant pas des créatures de l'Obscur. J'ai déjà vu un Epic, ça n'a rien à voir. Ils étaient vifs comme des scorpios, féroces comme des crocodiles... Ils utilisaient leurs poings et leurs pieds, mais aussi leurs ongles acérés. Mes frères n'ont eu aucune chance. Ils se sont faits déchiqueter. J'ignore ce que leurs cadavres sont devenus, mais je ne serais pas surpris qu'ils s'en soient repus.
" Depuis, je sais qu'ils me cherchent, je n'ai plus confiance en personne, pas même les autres Borgnes, qui m'ont peut-être trahi.

La piste devrait mener les PJ à Sabim Fer, et donc aux Gardes Chiourmes.

Enquete chez les Gardes-Chiourmes

Les PJ doivent à présent mener leur enquête chez les Gardes-Chiourmes, et faire parler Sabim Fer. Ce ne sera, bien sûr, pas une mince affaire. Là encore, les PJ devront soit se montrer suffisamment malins pour lui faire cracher le morceau (par exemple en se présentant comme dépêchés par le Phâr, s'ils y pensent), soit employer la manière forte.

Sabim connaît le nom et l'affectation des 5 citoyens qui ont permis aux Borgnes d'entrer dans les pyramides (voir plus loin). Ces citoyens ont reçu l'ordre d'un Grand Prêtre de Nâh, mais Sabim Fer ignore son nom. Les PJ n'ont plus qu'à retrouver les citoyens et enquêter dans les pyramides correspondantes. Chaque agent, correctement interrogé, révélera un indice. En multipliant ces Indices, les PJ ont une chance de démasquer le commanditaire.
Les indices concernant le Grand Prêtre commanditaire
Chaque fois que les PJ retrouvent un citoyen commandité par le Grand Prêtre, ce dernier, proprement questionné,

fournira un indice. Tous n'ont pas retenu la même chose, mais chacun se souvient que le Grand Prêtre portait une tenue officielle et avait même un seau du Phâr. Il s'exprimait bien. Les citoyens n'ont pas eu de doute sur son statut. En revanche, il portait un masque, pour des raisons de sécurité leur a-t-il précisé, et n'a bien sûr pas donné son nom.

• Lazaret de Mafdet
Citoyen : Carabin Melthos
Malgré le masque porté par le Grand Prêtre, Melthos a remarqué qu'il était barbu.

• Pyramide des Exclus
Citoyen : Psyhia Lankor
Lankor a été marqué par la grande taille de son commanditaire.

• Pyramide des Enfants Solaires :
Citoyen : Nourrice Falahanne
Elle a remarqué une grosse bague que le Grand Prêtre portait à sa main gauche.

• Pyramide d'Anubis
Citoyen : Volontaire Esteban Koler
Quand le Grand Prêtre est reparti et qu'il l'a vu de dos, Esteban a remarqué une forte tonsure.

En assistant à l'office religieux annuel en l'honneur de Rê qui aura lieu prochainement ou en se renseignant auprès des fidèles, les PJ pourront obtenir la description des 30 Grands Prêtres au complet. 10 sont barbus, 16 ont une forte tonsure, 11 Grands-Prêtres sont de Grande Taille, 12 sont maigres, et seuls 9 portent une bague. Mais très peu ont toutes ces caractéristiques en commun. Chaque fois que les PJ ont récupéré un nouvel indice, diminuez légèrement le nombre de Grands-Prêtres ayant des signes distinctifs communs. Par exemple, si les PJ apprennent d'abord que le Grand Prêtre est Barbu, indiquez que 10 répondent à cette description. S'ils savent ensuite que le Grand Prêtre en question avait une tonsure, dites que 16 grands prêtres ont une tonsure, mais seulement 8 sont barbus. Etc. Quand ils auront pris connaissance des 5 signes distinctifs auprès des citoyens commandités, les PJ ne trouveront qu'un seul Grand Prêtre correspondant à cette description : Iouda, grand, maigre, barbu, affligé d'une tonsure et portant une grosse bague à la main gauche (une bouture de l'Arbre de Vie). Dès que les PJ auront identifié Iouda, celui-ci, mystérieusement, sera introuvable.

La Pyramide d'Anubis

Au moment où ils enquêteront dans cette pyramide, les PJ pourront découvrir l'indice le plus important pour leur enquête. L'un des Embaumeurs de la pyramide Funeste, plus coopératif que ses confrères, leur parlera du phénomène étrange qu'il a constaté : les agressions mortelles, qu'on déplore hélas chaque année dans le stallite, ont été particulièrement concentrées il y a quelques mois de cela. Ce jour là, pas moins 25 corps ont été embaumés (soit la totalité des Révélés et Initiés de Nâh). Comme les sarcophages comportent la date de la momification, il ne sera pas trop difficile pour les PJ de retrouver les 25 sarcophages portant la même date. En se montrant discrets, en attirant ailleurs l'attention du gardien, les PJ pourront ouvrir ces sarcophages et observer les corps. Numérotez les sarcophages de 1 à 25, et choisissez 5 numéros au hasard. Ils correspondent aux corps qui ont laissé les indices décisifs dans l'enquête des PJ. Les PJ peuvent reconnaître des Initiés de la Maison Sarkeh au petit médaillon qu'ils portent toujours autour du cou (voir les illustrations de ces médaillons sur l'écran, ou pp. 66 – 67 du livret 2 de Dark Earth). Etonnamment, les PJ ne trouvent aucun médaillon de la Maison Kyrim.
En observant attentivement les corps de ces , les PJ peuvent découvrir le fameux indice évoqué par Tanor. Les PJ doivent préciser néanmoins ce qu'ils observent : s'ils pensent à ouvrir la bouche du cadavre et regarder son palais, ils verront un tatouage. Ils devront donc découper la peau du palais des 5 morts, et assembler les différentes pièces de ce puzzle de chair. Assemblés, ces différents tatouages forment une carte. Cette carte va propulser les PJ vers le final !
Le lieu indiqué par la carte est une caverne située à proximité de la Halte de L'Onde.

Repérés !

Les PJ, à ce stade de leur enquête, ont été repérés à leur insu par Iouda, l'ancien Initié. Soit qu'ils l'aient croisé, soit que ce dernier ait eu vent de leurs investigations auprès des Citoyens que les PJ ont questionnés (ils lui ont, dans ce cas, fourni la description physique des PJ). Iouda a aussitôt prévenu le Phâr que des émissaires secrets phéniciens menaient une enquête dans Nâh. Pour les espionner discrètement, le Phâr a envoyé son petit animal de compagnie : un fennec.

Le fennec

Le fennec du Phâr est un animal parfaitement dressé, qui comprend les moindres paroles de son maître et qui partage avec lui une parfaite empathie. C'est l'un des premiers animaux qui aient été attirés par les ondes de l'Arbre de Vie. Il s'est alors spontanément tourné vers le Phâr. A cette époque, le Fennec n'était qu'un renardeau. La relation s'est poursuivie, au point que les deux êtres ne se sont pratiquement plus quittés. Devant la menace qui plane et malgré les risques encourus, le Phâr doit faire appel aux services de son petit compagnon, qui s'est mis à traquer les PJ.
Le Phâr, néanmoins, est très occupé par ses fonctions officielles. Il ne peut donc pas regarder constamment par

les yeux de son animal (un pouvoir qu'il maîtrise parfaitement), qui est donc souvent laissé à ses occupations. Le Fennec a repéré les PJ et sait qu'il doit les suivre dans leurs moindres déplacements, y compris dans les pyramides. C'est ce qu'il va faire lors de leur dernière journée d'enquête. Sa petite taille lui a permis jusqu'ici de rester parfaitement discret et d'échapper à la vigilance des PJ. De temps à autre, le Phâr prend possession du corps du Fennec : les yeux de l'animal changent alors de couleur et deviennent soudainement beaucoup plus sombres, comme si la pupille se dilatait jusqu'à remplir totalement l'iris. Le Phâr a ainsi vu les PJ mener leur enquête, mais il ne sait pas encore qu'ils sont si près du but.

Lorsque les PJ arriveront à l'endroit désigné par la carte, la Caverne de l'Onde, donnez-leur quelques indices quant à la présence du petit espion aux longues oreilles. Leurs sacs ont été fouillés, leurs rations, volées, deux petits yeux luisent dans le noir... Faites-en sorte de laisser les PJ s'approcher du petit animal, ou même le capturer, puis décrivez le phénomène de la possession du Fennec par les PJ : les yeux du renard du désert s'assombrissent soudainement.

Les personnages peuvent réagir de plusieurs manières :

- soit ils devinent le phénomène qui est en train de se produire et crèvent les yeux de l'animal. Dans ce cas, la réaction sera fulgurante : le Phâr en sera lui-même aveuglé. C'est là la principale faiblesse de ce type de pouvoir, et la raison pour laquelle les disciples de Gaïa n'en abusent pas. Le Phâr se fera alors conduire près de l'Arbre de Vie et réunira ses principaux disciples.
- soit ils capturent l'animal, qui leur servira de monnaie d'échange plus tard. Le Phâr tient à son fennec plus qu'à toute autre chose. Il connaît, également, la vulnérabilité qu'il encourt lors de ses " transferts ".
- soit ils ne réagissent pas et laissent partir le fennec. Dans ce cas, le Phâr saura que les PJ traînent un peu trop près de la caverne de l'Arbre de Vie. Ils renforcera la garde auprès de l'Arbre de Vie, et le combat final des PJ n'en sera que plus difficile.

La caverne de l'Onde

Les PJ découvrent un abri naturel, à proximité du fleuve. Une étendue d'eau recouvre la moitié de la surface du sol. Les PJ devraient vraisemblablement essayer de fouiller les lieux. Ils ne trouveront aucun indice. La seule solution, à laquelle ils devraient penser, consiste à plonger dans l'eau. Là, ils trouveront un tunnel sous l'eau qui mène, semble-t-il, vers le fleuve. En l'empruntant, découvriront, à mi parcours (4 Passes en apnée), une ouverture vers le haut. C'est un passage qui mène à la grotte de l'Arbre de Vie.

Outre le stress lié à la traversée en apnée, qui va durer en tout 8 passes (voir règles sur l'asphyxie de Dark Earth), vous pouvez fort bien corser l'affaire en faisant apparaître un crocodile, alors que les PJ sont dans le gros tunnel, juste avant d'atteindre le boyau qui remonte. Plutôt que de le combattre sous l'eau, ce qui serait quasiment impossible, les PJ devraient se séparer. Certains l'attireront vers la rive où ils pourront le combattre, tandis que d'autres exploreront le fameux boyau qui remonte vers la surface (trop étroit pour qu'un crocodile y passe). Les caractéristiques du Crocodile sont fournies dans le chapitre Les Abords (2.4). Une fois la menace du crocodile écartée, les PJ sont bons pour le grand final !

Le Final

Le boyau sous-marin, heureusement, débouche sur un lieu aéré. En apparaissant à la surface de l'eau, les PJ distinguent d'abord de la lumière. Puis, ils constatent qu'ils sont dans une grotte

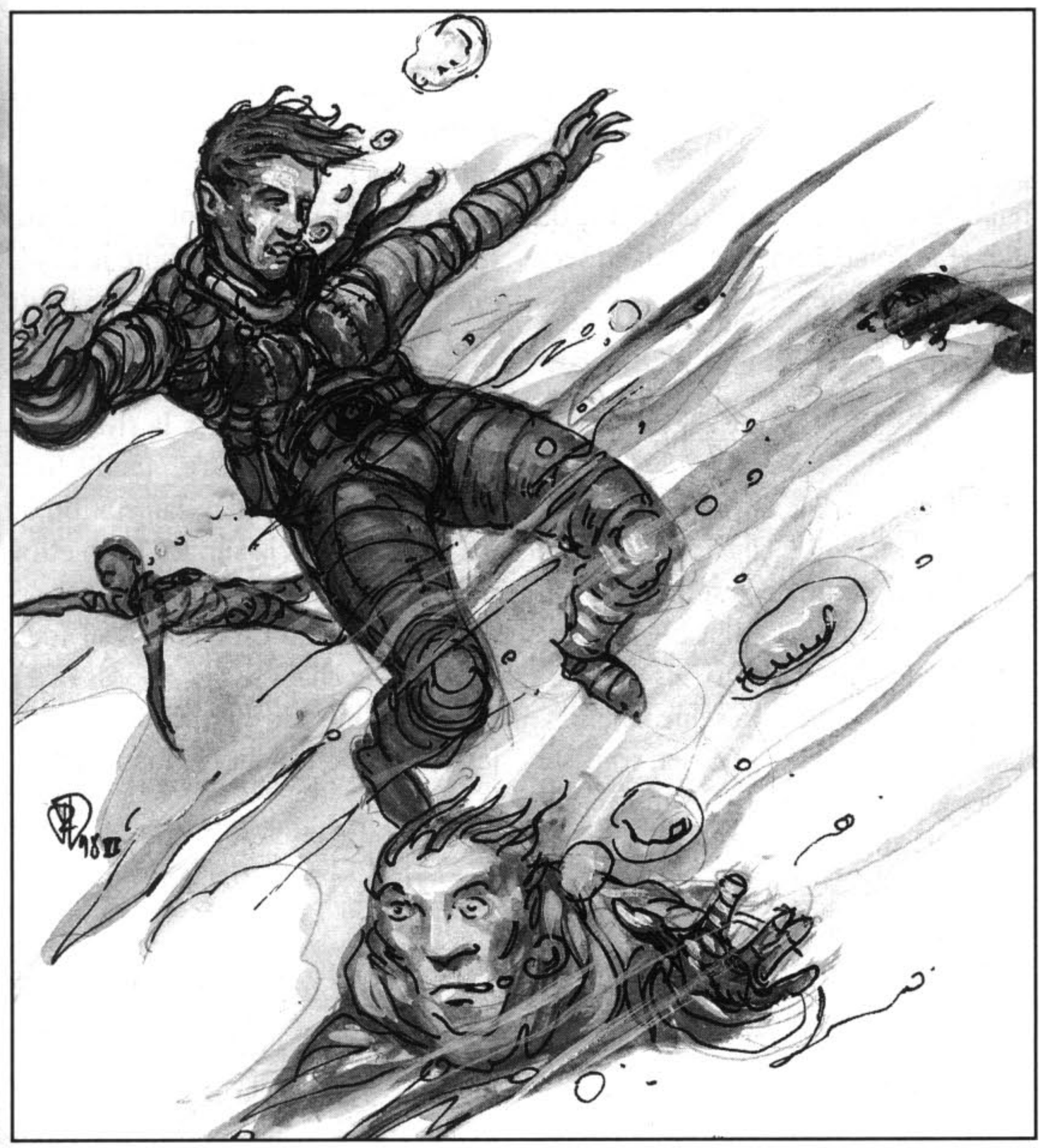
souterraine : on n'aperçoit nulle part le ciel. Ils remarquent ensuite un très étrange rocher en forme d'arbre.. ou le contraire ! Très impressionnant, ses ramifications partent dans tous les sens. Mais surtout, ils entendent des voies humaines. Une réunion se tient dans ce lieu magique : des hommes aux longues griffes (certainement ceux dont a parlé le Borgne), Iouda, le Grand Prêtre, des animaux et... le Phâr !

Le décor est planté pour un final qui devrait être musclé. Soit les PJ jouent de surprise, soit, ils décident de rebrousser chemin. Cette dernière idée n'est pas bonne : d'autres crocodiles nagent désormais dans le gros tunnel. Il est donc impossible de faire demi-tour.

Si les PJ ont pris l'initiative d'apparaître brusquement, ils surprennent les disciples de Gaïa Les PJ auront automatiquement l'Initiative lors de la Première Passe, et n'auront pas à dépenser de dés pour cela. Leurs adversaire, quant à eux, perdent automatiquement 4 dés de leur potentiel d'Attaque lors de la Première Passe.

Si les PJ ont tenté de fuir par le boyau fluvial et ont du revenir, ils devront combattre les disciples de Gaïa, mais sans bénéficier, cette fois, de la surprise (leur clapotis ont fini par être entendus par les disciples, même s'ils ne s'y attendaient vraiment pas).

Le Phâr est le premier surpris par cette soudaine apparition. C'est du Tombeau à Rêves Runka qu'il a découvert la grotte où est né l'Arbre de Vie. Il ignorait qu'on pouvait accéder à la caverne souterraine par le Fleuve des Ames Perdues. Il sera donc stupéfait de voir les PJ surgir de l'eau, une entrée qu'il ne soupçonnait pas. Néanmoins, sa réaction sera rapide : le Phâr envoie aussitôt ses meilleurs guerriers pour se protéger, et les retenir suffisamment le temps pour lui de s'enfuir. Si les PJ ont capturé le fennec, ils pourront éventuellement retenir le Phâr un peu plus longtemps, mais pas ses Apôtres, qui prennent la fuite.



Ultime affrontement

C'est le combat que les PJ doivent gagner à tout prix. Heureusement pour eux, les disciples de Gaïa ne maîtrisent pas leur art totalement, et ils ne sont que trois (les autres adeptes de Gaïa ont embrassé une autre voie). Et puis, les PJ disposent d'un gros atout, s'ils n'ont pas usé toute son énergie : leur foudre. La victoire devrait leur revenir.

Quoiqu'il arrive, le Phâr s'éclipse durant le combat, et fuit avec d'autres Apôtres. Il a compris que Gaïa ne pourrait pas connaître un développement serein dans le stallite de Nâh, à présent que sa cachette a été découverte. Mais Gaïa doit se développer malgré tout. Chaque Apôtre a emporté avec lui une bouture de l'Arbre de Vie. Plantée ailleurs, cette bouture donnera un nouvel Arbre, qui deviendra un nouveau lieu de culte. Les Apôtres de Nâh vont ainsi essaimer Sombre-Terre et porter la bonne parole.

Iouda, le Grand Prêtre

A un moment donné, avant ou après le combat (si c'est après, Iouda arrive au moment où les PJ ont vaincu leurs adversaires), faites intervenir Iouda, le "traître", qui va essayer de faire douter les PJ : il leur parlera de Gaïa, leur dira qu'ils font fausse route à suivre aveuglément les Runkas. Gaïa est la troisième force, assure-t-il, celle de la Terre et de la nature, celle qui restera quand Shankr et Runkas se seront annihilés. Ni les Runkas, ni les Shankr ne se soucient des hommes, expliquera-t-il, Gaïa est une force intimement liée à tous les êtres vivants de Sombre-Terre.

Reprenez les autres éléments fournis au début de cette cinquième partie, et es-

sayez d'interpréter le Grand Prêtre de manière convaincante. Il joue là son dernier atout, et sait qu'il ne peut plus compter sur l'intimidation. Vous verrez si les PJ cèdent à la tentation de Gaïa, mais il y a fort à parier qu'ils resteront, pour le moment du moins, du côté des forces de la lumière.

Le Tombeau à Rêves

En fouillant la caverne, les PJ découvriront le passage par où se sont enfuis le Phâr et ses fidèles. Il mène au Tombeau à Rêves de Nâh (reprenez la description du Tombeau à Rêves de Beltégeuse, p.52 du Livret 2 de Dark Earth).

Conclusion

La conclusion de cette aventure dépend de leur attitude et de leurs choix :

Si les PJ informent l'Hermine et les Maisons de leur découverte, la réaction sera immédiate et vive : les Maisons condamneront sans réserve ces " illuminés " qui ont osé faire courir le risque de troubler le sommeil des Runkas nâhias et causé la mort de plusieurs Initiés. Les Maisons phéniciennes enverront rapidement des messagers prévenir les Maisons des autres stallites. Leurs recommandations seront sans équivoque : il convient de se méfier de cette " troisième force " et de mener une enquête pour découvrir si d'éventuels adeptes de Gaïa se sont infiltrés ailleurs. Ceux qui seront découverts devront être interrogés, puis enfermés ou éliminés. Iouda, lui, ne pourra être amené jusqu'à Phénice. Il se suicidera bien avant (il peut contrôler son rythme cardiaque, et ordonner simplement à son cœur de cesser de battre).

S'ils ne parlent pas de leur découverte aux autorités nâhias, personne ne découvrira l'Arbre de Vie. La crise viendra de la disparition soudaine du Phâr, qui sera remplacé quelques jours après par un des neuf Chanceliers. Aux PJ de voir ce qu'ils compte faire de l'arbre minéral. S'ils le détruisent, l'expansion de Gaïa se poursuivra malgré tout, mais pas à Nâh. S'ils ne tuent pas l'Arbre de Vie, il finira par être découvert par un autre Nâhia, et le culte de Gaïa reprendra dans le stallite aux vingt-quatre pyramides.

S'ils informent les Grands Prêtres ou les Chanceliers d'Horus de l'existence de l'Arbre et du fait que le Phâr sert une puissance étrangère contre nature, Nâh connaîtra une véritable crise. Le Phâr ayant mystérieusement disparu, les disciples ayant été vaincu et l'Arbre de Vie pouvant être montré aux Chanceliers, les PJ ne devraient pas avoir de mal à convaincre les autorités de la véracité de leurs dires. Les Nâhias réagiront mal, et détruiront aussitôt l'Arbre de Vie. On peut supposer que les PJ auront eu la présence d'esprit de dissimuler voire de condamner le passage menant de la grotte de l'Arbre de Vie à l'entrée du Tombeau à Rêves.

Quoiqu'il en soit, la destruction de l'Arbre de Vie nâhia ne mettra pas un terme au développement de la Troisième Force dans Sombre-Terre. Les Apôtres de Gaïa sont en route pour accomplir leur destin.

LES GUERRIERS DE GAÏA

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 5 / Camoufler 5, Esquiver 4, Grimper 5
- FORCE 5
- HARGNE 5 / Agresser 5, Supporter 4, Surprendre 4
- PRESTANCE 3 / Impressionner 4
- RÉSISTANCE 5 / Contrôler 6, Endurer 5, Régénérer 6
- SENS 5 / Observer 6, S'orienter 2, Surveiller 3
- TREMPE 3

Aptitudes :

- Arts Martiaux 5
- Communication 2 / Baratin 2, Empathie 6
- Erudition 2 / Avant 3, Coutumes Gardiens du Feu 2, Légendes 3, Régions : Nâh 3, Religion Gaïa 4
- Relations 4 / Personnalité : Phâr 5
- Survie 4 / Animaux : Tous : 4 , Milieux : Obscur 5
- Techniques 2

Armes :

Griffes : Dommages +3
Les Guerriers de Nâh sont désarmés et utilisent leur compétence Hargne + Agresser. Ils consacrent au minimum 3 dés à l'Initiative.

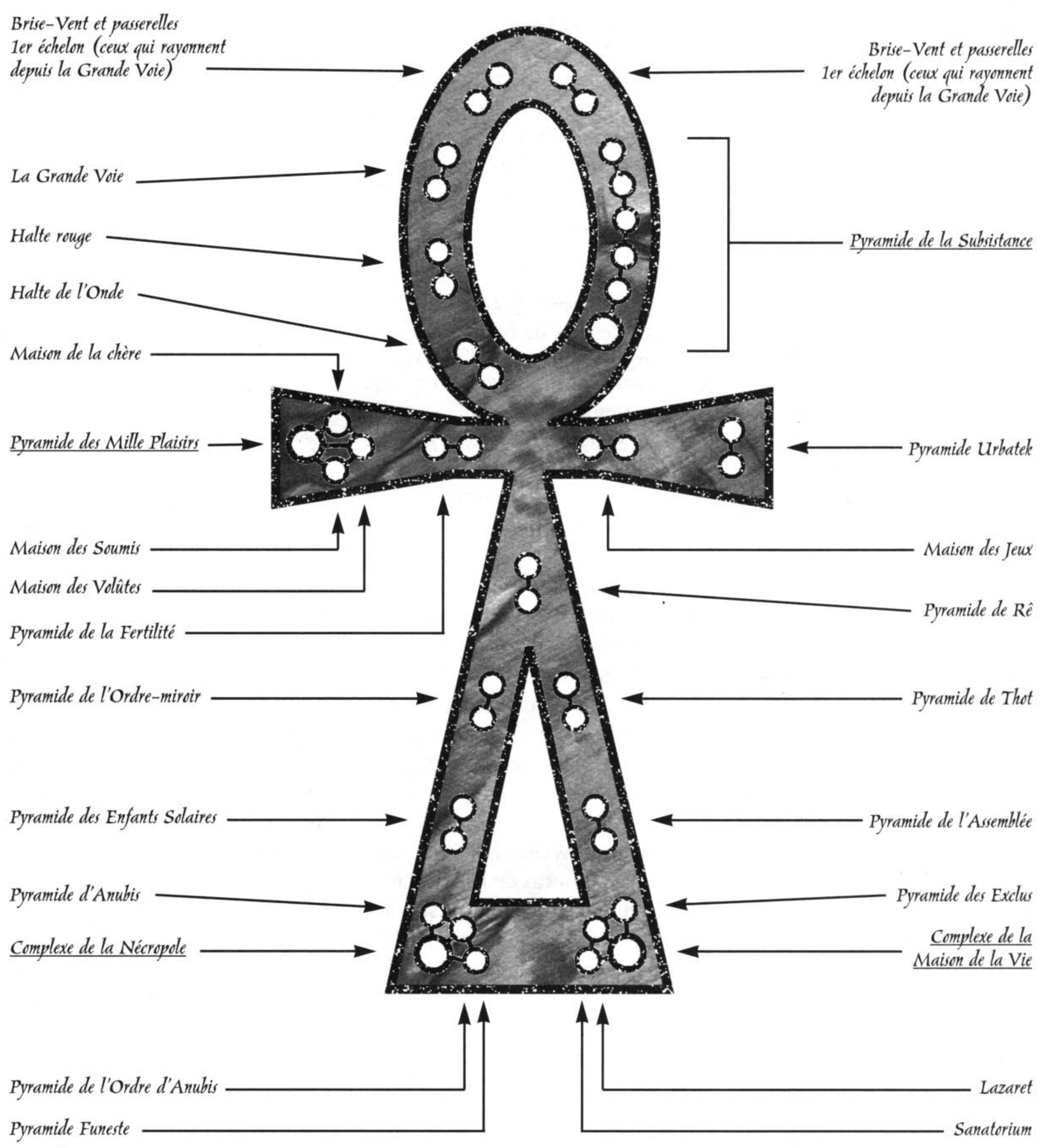
Armure :

Peau épaisse (Protection 1)

VIE : 18 ENERGIE : 8

ANKH PERSONNELLE DU PJ

Au fur et à mesure que se poursuit son accession à la citoyenneté, le PJ devra remplir les cases correspondant à l'émeraude qu'on lui a remise après son succès dans une Epreuve. Deux cases figurent pour chaque Pyramide. La première, cochée par l'Apprenti-Citoyen, lui donne accès à la Pyramide, mais pas aux Salles particulières dites "privées. La seconde case est cochée par les Apprenti-Citoyens ou les Citoyens qui travaillent dans la Pyramide. Ceux-là ont un accès total et sans restriction à toutes les salles de la pyramide.Vous remarquerez que certaines pyramides sont signalées par une "grosse" case et d'autres plus petites. La "grosse" case permet d'accèder aux lieux "publics", les plus petites aux lieux "privés" des pyramides visées.



DARK EARTH®

Le jeu de rôle

Par Mathieu Gaborit et Léonidas Vesperini

« A mon retour, le stallite m'apparut plus grand qu'il ne l'avait jamais été. Sous la lumière de Rê, les dômes cuivrés de nos pyramides étincelaient comme des joyaux tandis que, de la Halte Rouge, des colonnes de Volontaires s'enfoncaient dans l'Obscur pour bâtir une nouvelle tour-miroir sous l'égide des Scarabées Célestes. Cette nuit-là, je remerçiais Thot d'avoir effleuré mon destin : j'étais un Citoyen de Nâh »

Journal, extrait, par Sinhouek, Copiste de Thot

Après Phénice, ce supplément vous propose une description complète de l'un des plus importants stallites de Sombre-Terre. Nous vous offrons un décor prêt à jouer, une scène immense et originale où les joueurs pourront découvrir une nouvelle facette du monde de Dark Earth.

Ce supplément offre non seulement un background exhaustif mais également une campagne de longue haleine qui mènera vos joueurs au seuil d'un secret susceptible de changer l'avenir de Sombre-Terre.

«Les pyramides de Nâh» ont été imaginées pour que les joueurs puissent y jouer des Initiés, suite à la «Croisade de la Ville-Mouvement». Forts de leur nouveau statut, les joueurs devront devenir des citoyens nâhias pour espérer découvrir le secret qui se cache dans les profondeurs du stallite.

Ce supplément s'annonce d'ores et déjà comme l'un des plus ambitieux de la gamme Dark Earth.

A vous de le rendre inoubliable !

170 FF

ISBN 2-909934-94-2