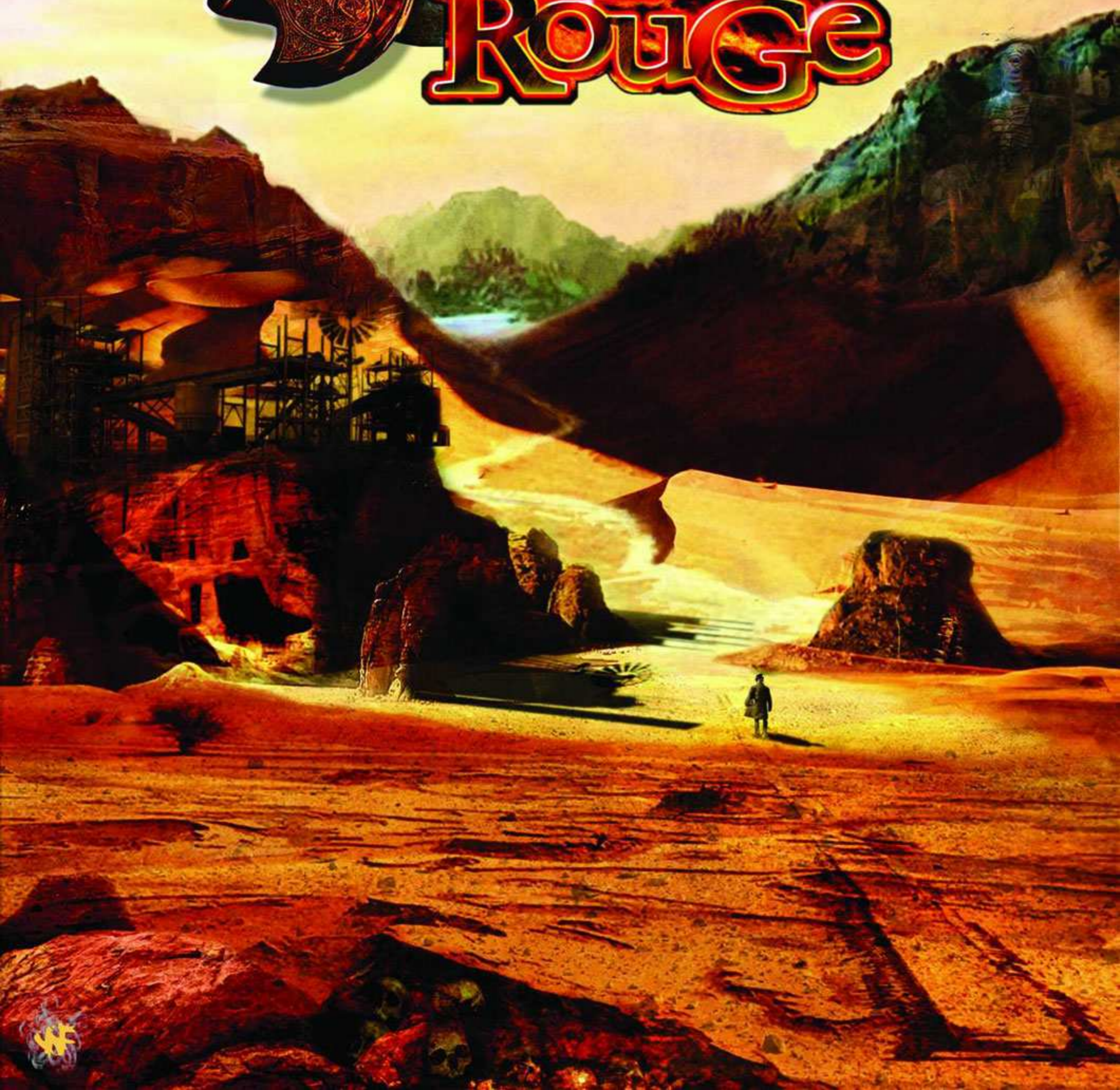
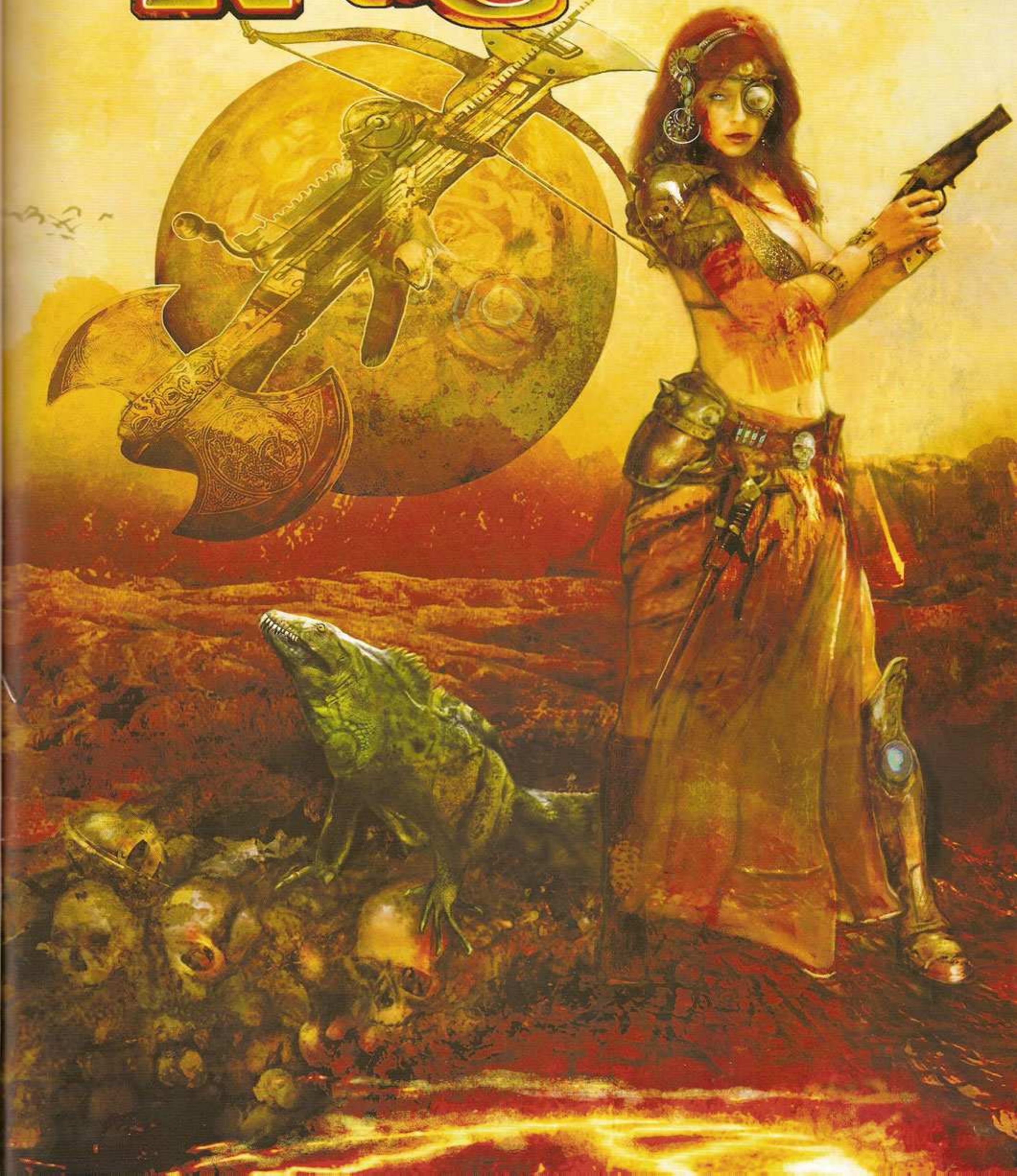




SABIE ROUGE



SABOTEUR ROUGE



Crédits

Textes, graphismes et illustrations

Willy Favre

Logo

Willy Favre et Jérôme Huguenin

Relectures

Neko

Mise en page

Florrent

Un grand merci à Julien Heylbroeck et Stéphane Treille pour leurs encouragements et leur soutien ;
au 7ème Cercle pour m'avoir laissé le champ libre dans ce voyage à travers Nirgal ;
à Mikael Cheyrias et Guillaume Boquet pour nos brainstormings de jeu de plateau
qui m'ont donné envie de construire cet univers ;
à Le Grümph pour ses textures sanguinolentes qui claquent ;
à Dave McKean qui restera toujours mon maître ;
à tous ceux qui ont manifesté de l'intérêt pour ce jeu, par mails ou par forums ;
et évidemment à John Carpenter.

Ce jeu est dédié à Laurence, même si dédier un jeu de rôles rempli de cannibales et
de mutants est moins romantique qu'un bouquet de fleurs. Enfin, il paraît.

Sable Rouge est édité par le 7ème Cercle Sarl
©2009 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés

www.7emecercle.com

<http://sablerouge.over-blog.com/>

Introduction	4	Combat à plusieurs	67	Religion	104
Présentation	5	Panique	67	Lieux	105
Inspirations	5	Un peu d'horreur...	68		
		Test de Panique	68	Choses qui saignent	108
Planète Morte	6	Psychologiques et mentale	68	Pilleurs de Corps	108
Les deux faces de l'horreur	9	Calculer les points de panique	68	Suturés	110
Les Pilleurs de Corps	10	Jauge de Panique	69	Langues Noires	111
Morbus Chaos et Vertèbres de Fer	11	Retrouver ses esprits	69	Chasseurs de scalps	112
L'Encre	11			Ohgr	112
Technoprescience	12	Consolider les Personnages	70	Géant de Limaille	114
Espèces	13	Constituer un groupe	70	Pyrodactyle	115
Maadim	14	Mercenaires vétérans	70	Mégaptère Silicium	115
Silicate	16	Responsables d'une colonie	71	Ver Découpeur	117
Pygmachine	18	Desperados	71	Larves Machines	117
Furien	20	Héros	71	Méduse magnétique	117
Squal	22	Eclaireurs	71	Cocons de Peau	118
Bleck	24	Captifs de Chasma	71	Necrocirpto	118
		Faire évoluer un personnage	71	Umzingeli	119
Créer un Survivant	26	Points de Vécu	71		
Autopsie	26	Renommée	71	Choses qui font saigner	120
Caractéristiques	26	Build'Up	72	Armes tranchantes	120
Influences	27	Lier son personnage à un PNJ	72	Armes tranchantes lourdes	120
Jauges	28	Lier son personnage à un lieu	72	Armes de jet	121
Pools	28			Armes de tir	121
Manœuvres	29	Morbus-Chaos	73	Armes à poudre	121
Compétences	29	Etre un hybride	73	Armes de siège	121
Création de Personnage	33	Stigmates	73	Armes d'écrasement	122
Cube 1 : Espèce	33			Armes d'empalement	122
Cube 2 : Origine	35	L'Encre	75	Armes mécaniques	122
Cube 3 : Ce qui fut	35	Tables de paramétrage	76	Protections	122
Cube 4 : Ce qui est	40	Jauge d'Encre	77	Moyens de locomotion	122
Cube 5 : Gimmick	46	Dosage et absorption	77	Accessoires	122
Cube 6 : quelques points de plus...	48	Obscurité et lumière	78	Services	123
Cube 7 : Influences, Jauges, Pools	50	Lumbo	78		
Cube 8 : Finalisation et WarBag	50	Fonctionnement	78	Scénario : L'oeil blanc	124
		Utilisation	79	Lieu	124
Mécanique Interne	51	Limitation	80	Les personnages	124
Règle 1 : ... face à un obstacle	51	Voeux	80	Synopsis	124
Règle 2 : ... face à un adversaire	52	Précokinésie	80	Acte 1 : La colonie	125
Règle 3 : ... sans compétence	52	Fonctionnement	81	Où est Morpheos Rupes ?	125
Règle 4 : Malus, Bonus, ...	53	Utilisation	81	Quel est l'intérêt	125
Influences	53	Limitation	82	À quoi ressemble Rupes ?	125
Dimension	54	Protocoles	82	Que trouve-t-on à Morpheos Rupes ?	126
Sacrifice	54	Les mandibules de l'Ogrim-Nacha	84	Qui sont ses habitants ?	126
Prémonition	54			Que peuvent faire les personnages	128
Jauges (Panique et Santé)	54	Nirgal	85	Acte 2 : Au coeur du froid	128
Bonus et Malus supplémentaires	54	Planitia	85	Sabotage	129
		Repères	86	L'Oracle	129
Hack'n Slash	55	Zones géographiques	86	Acte 3 : La traque	130
Actions	55	L'empreinte des Silicates	88	L'oasis de métal	130
Lancer les dés pour se battre	55	Quotidien	88	Chute	130
Déroulement d'un combat	56	Calendrier	89	Sables mortels	130
Domages et Blessures	59	Météorologie	89	Les cannibales	131
Armes	59	Nourriture	91	Le pont de la rivière noire	131
Dégâts et Protection	59	Echanges	92	Acte 4 : Le règne du feu	131
Localisation	60	Déplacements	92	Scories hurlantes	131
Calculer les points de blessures	60	Habitats	93	La station muette	131
Jauge de Santé	60	Religion	94	Acte 5 : Assaut	132
Récupération et Soins	61	Lieux	94	Les Pilleurs de Corps	133
Récupération des points d'Actions	61	Chasma	100	La culpabilité de Vin Slice	133
Diminution de la Jauge de Santé	61	Repères	100	Acte 6 : Retour au bercail	134
Manœuvres	61	Zones géographiques	100	Personnages Non-Joueurs	134
Pavés de Manœuvres	61	La Rouille	102	Calvera et ses 13 bandidos	134
Nomenclature	62	Quotidien	103	PNJ type	135
Combos	62	Calendrier	103		
Liste des Manœuvres	63	Météorologie	103	Feuille de personnage	136
Créer une Manœuvre	66	Nourriture	104		

INTRODUCTION



« Cette masse rouge suggérait aux anciens que la planète Mars était un immense champ de bataille lointain et couvert de sang. »
« Si vous regardez la vie entière de la planète, on... L'homme n'est là que depuis quelques clins d'œil. Donc, si l'infection nous élimine tous, c'est un retour à la normalité. »

-- 28 Jours plus tard

J'aimerais bien te parler de cette fameuse prophétie qui raconte comment toi et ta troupe de héros allez sauver ce monde, vérolé de l'intérieur par des parasites plus affamés qu'un écorché de Marineiris. Le seul problème, c'est que nous ne sommes pas trop friands de contes pour enfants sur Nirgal. L'histoire nous a prouvé que les visions prophétiques ne sont qu'un bon moyen pour démontrer à quel point le temps est implacable et le futur une fille de joie qu'on ne peut acheter.

Je me contenterai donc de te dire ceci : notre monde est condamné. Sa surface est devenue plus glaciale et aride qu'une poignée de sable rouge, asséchée par une colonie souterraine qui pensait maîtriser sa destinée en créant une société parfaite. Une civilisation si puissante, à tel point ciselée comme un caillou précieux, que tous les individus ne s'intégrant pas à cette impitoyable machinerie étaient condamnés à vivre en surface ou finissaient leur vie dans une pyramide de fer. Exilés dans les déserts glacés, au cœur de la pénurie, de la faim, de la barbarie. Avec les bêtes.

Et pendant que nous tentions de survivre sous ce soleil trop lointain pour réchauffer nos maigres carcasses, que nous construisions les remparts de Forlorn ou d'Argyre pour nous protéger des rongeurs d'os de Noctis, des Ohgrs de Gorgonum Chaos et des tempêtes de poussière, les peuples des profondeurs creusaient la terre à l'aide de machines bâtisseuses. Ils s'emparaient de l'eau, se protégeaient du froid et des éléments. Ils utilisaient les visions des précognitifs pour créer de nouvelles armes sophistiquées, pour ériger des temples de métal, pour construire des chemins de fer capables de traverser les canyons et pour concevoir une société où toute pensée nocive était proscrite.

Noyée dans les effluves de l'Encre, ce liquide capable de donner vie à la moindre parcelle d'imagination, la civilisation souterraine des Silicates vivait dans un rêve permanent, à l'intérieur de villes nocturnes industrielles, avec pour idée que «la fin» qu'ils redoutaient tant n'arriverait jamais. Ils avaient tout fait pour que les cauchemars de leurs médiums, voyant la planète disparaître dans un

flot de sang, ne puissent se produire : asservissant des races, appauvrissant la surface, détruisant leurs opposants, soufflant toute trace de rébellion, construisant des artefacts extraordinaires, maîtrisant la poudre et la vapeur, condamnant les plus réticents à l'exil, trompant les esprits par des hallucinations capables de tuer.

Mais ils n'avaient pas prévu que la menace conduisant à notre éradication ne viendrait pas de nos entrailles, de notre propre sein, mais du ciel.

Lorsque la ruche des Pilleurs de Corps s'est abattue sur Argyre, elle a transformé la somptueuse citadelle en cratère fumant, soulevant de lourdes particules de cendres et de sable glaçant. Et ce que contenait ce météore géant s'est rapidement immiscé dans les gigantesques galeries souterraines des Silicates, parasitant les êtres, transformant leur corps et leur esprit en créatures difformes et avides de viande.

Lorsqu'une fourmière en rencontre une autre, il ne se passe jamais rien de bon.

Voici notre monde tel qu'il est aujourd'hui : une surface terrifiante, un désert étrangement plus froid que la lame d'une épée, où la nuit est attendue avec crainte, chaque pas sur le sable pouvant attirer à soi l'attention des Pilleurs de Corps ; et juste en dessous, un univers des profondeurs gigantesque, futuriste, autrefois fastueux et démesuré mais désormais vide, silencieux et inconnu. Un lieu où des batailles perdurent encore jusqu'au cœur ténébreux de la terre.

Le calme est revenu durant bien des années sur Nirgal, sans que nous sachions quel camp avait gagné. Silicates ? Pilleurs de Corps ? Détruits mutuellement dans une monstrueuse sauvagerie ? Malheureusement, depuis peu, certains villages ont été de nouveau aspirés par le fond, des voyageurs ont disparu dans les sables d'Amazonis et tout ce que nous avons construit ne tient désormais plus qu'à un mince fil de soie de l'Araignée Boréale, présidant à notre destinée.

Oui mon ami, j'aimerais vraiment te parler de cette fameuse prophétie qui raconte comment toi et ta troupe de héros allez sauver ce monde, vérolé de l'intérieur par des parasites plus affamés qu'un écorché de Marineiris. Mais on ne peut changer le futur, on peut juste l'attendre de pied ferme en serrant avec force la poignée de sa hache.

Reste à savoir si tu l'attendras la tête haute ou avec ton froc sur les genoux.

Mars ou Nirgal ?

Nirgal n'est autre que la planète Mars, décrite sous la forme qu'elle pouvait avoir il y a plusieurs millions d'années, avant que divers événements ne dégradent son atmosphère, sa faune et n'éradiquent les formes de vie les plus évoluées. Un monde agonisant, peuplé de barbares, de monstres et d'horreurs.

Bien que basée sur un certain nombre de théories et d'éléments astronomiques, Nirgal est avant tout un décor fictionnel, qui n'a aucune prétention scientifique. Ne soyez donc pas surpris de découvrir d'étonnantes oasis de végétation bleutée, des marais de neige carbonique, des plantes carnivores géantes et des citadelles aux remparts de pierre et de métal-étoile. Par contre, ne vous attendez pas à faire la connaissance de petits hommes verts, autres que les Ohgrs hurleurs de Tantalus.

Présentation

Sable Rouge est un jeu de rôles de science fantasy, de *sword and planet* post-apocalyptique, brutal et aride, croisement entre la violence d'un *Conan*, la sécheresse d'un western, l'horreur d'un *Ghosts of Mars*, la brutalité d'un *Mad Max*, le souffle glacé d'un *Planète Hurlante* ou la menace sourde d'un *Pitch Black*. Un univers oscillant entre le désert figé, le vent polaire, les canyons titanesques, les saloons perdus, les ziggourats démesurées, les chemins de fer rouillés, les cannibales et les ruines industrielles souterraines. Où des anti-héros se battent à l'aide de pioches de guerre, de tronçonneuses, de colts et d'arbalètes capables de faire imploser les organes.

Vision fantasmée de ce qu'aurait pu être la planète Mars, il y a plusieurs millions d'années, *Sable Rouge* propose un monde en perdition, juste avant que cette planète ne soit plus qu'un astre sans vie. Un décor de sang et de gel au goût de fer et de rouille, où il est parfois difficile de distinguer la réalité du mensonge.

Dans cet environnement hostile, les personnages vont devoir apprendre à lutter pour sauver leur peau, leurs biens, leurs amis, voire ceux qui jadis leur fermèrent les portes d'un «paradis» souterrain. Utilisant aussi bien des armes massives, que des pistolets rudimentaires, en passant par une magie capable de modifier la réalité, les personnages de *Sable Rouge* sont autant de pilliers, de mercenaires et de salopards, cherchant dorénavant à empêcher une fin inéluctable. Voire juste à sauver leur peau.

La seule chose qui les différencie des autres survivants est le «Morbus Chaos» : bien que parasités par une créature sans pitié, les personnages ont mystérieusement survécu. Désormais dotés d'un Pilleur de Corps asséché, une «sangsue» de métal logée dans leur colonne vertébrale, ils ont conservé leur libre arbitre mais ont développé quelques facultés étranges ainsi qu'un lien mystérieux avec les créatures abominables de la Ruche.

Une relation ambiguë les transformant en guetteurs appréciés ou en parias.

Inspirations

Romans et nouvelles :

- *Glissement de temps sur Mars* - Philip K. Dick
- *Le Dieu venu du Centaure* - Philip K. Dick

- *Nouveau modèle (Second Variety)* - Philip K. Dick
- *La Princesse de Mars* - Edgar Rice Burroughs
- *John Carter of Mars* - Edgar Rice Burroughs
- *Chroniques Martiennes* - Ray Bradbury
- *Le Cycle de Ténébreuse* - Marion Zimmer Bradley
- *La Balade de Pern* - Anne McCaffrey
- *Le Cycle de Majipoor* - Robert Silverberg
- *Le Cycle du Guerrier de Mars* - Michael Moorcock
- *Dune* - Frank Herbert
- *Conan* - Robert E. Howard
- *Almuric* - Robert E. Howard
- *Le Cycle de la Tour Sombre* - Stephen King
- *Je suis une Légende* - Richard Matheson
- *Jandar of Callisto* - Lin Carter
- *Les Sables de Mars* - Arthur C. Clarke

Films :

- *Ghosts of Mars*
- *The Thing*
- *The Descent*
- *Pitch Black*
- *Chronicles of Riddick*
- *Planète Hurlante*
- *Mad Max 2*
- *Mad max 3*
- *Pale Rider*
- *Les 7 Mercenaires*
- *Il était une fois dans l'Ouest*
- *Planète Interdite*
- *Impitoyable*
- *Alien*
- *Krull*
- *Vorace*
- *Tremors*
- *La Colline a des Yeux*
- *28 Jours Plus Tard*

BD :

- *Strontium Dog*
- *The Walking Dead*
- *Hokuto No Ken*
- *Blame!*
- *Les Jours du Chaos*
- *Red Sonja*
- *Apocalypse*
- *Felicidad*
- *Hombre*
- *Jonah Hex*

Musique :

- *Dynamic Stillness* - Steve Roach
- *Ghost of Mars (BO)* - John Carpenter
- *The Thing (BO)* - Ennio Morricone
- *Le 13ème Guerrier (BO)* - Jerry Goldsmith
- *The Good, The Bad and The Ugly (BO)* - Ennio Morricone
- *Waterworld (BO)* - James Newton Howard
- *Benevolence* - Deutsch Nepal
- *Astrum Argentinum* - Melek-Tha
- *Jeepers Creepers 2 (BO)* - Bennet Salvay
- *Ultima Thulee* - Blut Aus Nord
- *Conan The Barbarian (BO)* - Basil Poledouris
- *Reign of Fire (BO)* - Edward Shearmur
- *Sirkle Zero* - Sleep Chamber

Jeux vidéos :

- *Dead space*
- *Fallout*

PLANETE MORTE



Jadis Mars se nommait Nirgal et elle ne fut pas créée par des dieux.

La planète Nirgal fut longtemps dominée par une race puissante et hégémonique : les Silicates. Ces êtres humanoïdes, occupant les profondeurs de la planète, ont appris très tôt à utiliser les propriétés de l'Encre (un venin phosphorescent, produit par de petites créatures aquatiques nommées Lothos), après avoir dérobé ce savoir en surface au peuple des Maadim. En ingérant ce fluide, il est possible de plier la réalité à son moindre désir, de tuer un adversaire à l'aide d'une arme imaginaire, de voler sur le dos d'un oiseau géant illusoire, de générer un serviteur fantasmagorique, mais surtout d'apercevoir les coulisses des autres plans d'existence... Et les trames grossières du futur. En abusant de l'Encre, les Silicates ont donné naissance aux précognitifs, des êtres difformes maintenus en cuves, baignant continuellement dans des bancs de Lothos et capables d'entrevoir des fragments du lendemain, des morceaux d'avenir.

Mais ce que les précognitifs ont aperçu, dans un flash vif et violent, a conduit Nirgal à sa lente autodestruction.

Ils ont vu leur propre annihilation et celle de l'ensemble des espèces vivantes grouillant en surface et sous la croûte terrestre de Nirgal. Une vision apocalyptique, véritable image de l'Enfer, qui montrait leur civilisation réduite à néant, les races se tuant, se dévorant avant de danser sur une montagne d'entrailles fumantes. Totalement imprécise quant à l'origine de la menace, cette révélation collective suffit à bâtir une politique frénétique pour empêcher cet avenir de se produire. Les Silicates, menés par leurs Princes, devinrent prisonniers de leurs propres craintes, renforcées par cette vision fugace qui réapparaissait périodiquement dans le crâne d'un précognitif dès que les efforts se relâchaient pour «changer le futur».

À leurs yeux, et bien qu'indéfini, ce péril ne pouvait provenir que du sein même de Nirgal. De ce fait, il devint impératif de s'en préserver, en donnant naissance à une armée puissante et en bâtissant une société uniformisée et privée de toutes ses déviances.

Au nom de l'avenir du monde, les Silicates prirent ainsi la plus horrible des décisions : transformer Nirgal selon leurs souhaits, pour empêcher les précognitifs de hurler à nouveau... Et ainsi survivre au temps.

Ils asservirent l'espèce souterraine des Pygmachines, douée pour la forge et la mécanique, afin de leur faire réaliser les inventions issues des rêves des précognitifs. L'Encre leur permettait d'apercevoir des armes, des noms et des outils inconnus, issus d'images lointaines du futur ou de réalités alternées. Toutes ces visions étaient reportées soigneusement par des scribes sur des feuilles de fer avant d'être construites par les nains des profondeurs. Armes complexes (comme les *cliqueteurs* fonctionnant à la poudre noire) et machines primitives actionnées au pétrole ou à la vapeur transformèrent rapidement la société Silicate en la plus puissante des civilisations. Une société hégémonique particulièrement avancée et avantagée par sa position : les abîmes offrant une protection efficace contre le froid de la surface et ses nuits congelant sur place les êtres vivants.

Rapidement, les profondeurs furent parsemées de temples gigantesques, de couloirs de métal, d'ascenseurs conduisant dans les ténèbres, de laboratoires aux expériences contre-nature, de lieux industriels crachant leur fumée toxique en surface, de palais majestueux animés d'hallucinations générées par l'Encre. De titanesques machines, les Constructeurs, commencèrent à transformer le sous-sol de Nirgal en un territoire monumental, creusant toujours plus loin vers le centre du monde, à la recherche de nids de Lothos, de charbon et de minerais précieux comme l'Iridium, protégées par des unités de Maraudeurs Cimmerium. Des prisonniers transformés en esclaves à l'aide de bombes sophistiquées placées dans leur crâne.

Les ressources de la surface furent pillées, les forêts détruites pour alimenter les forges, l'eau détournée pour alimenter les bassins cyclopéens nécessaires aux bancs de Lothos. Toutes les créatures qui tentèrent de s'opposer à cette domination, comme les Squals, furent éliminés lors de conflits particulièrement expéditifs. Aucun être vivant n'était en mesure de s'interposer entre les Silicates et leur désir de faire subsister Nirgal, pas même les puissants Maadim. Comment résister à des *Fakirs* maîtrisant l'Encre ? À des hallucinations mortelles ? À des soldats toujours plus nombreux, froids et calculateurs, maniant les pensées et des pistolets meurtriers ? Comme un rouleau compresseur d'acier, la civilisation Silicate transforma le visage de Nirgal en un immense désert inhospitalier, sec et froid, peuplé de reptiles gigantesques, parcouru de tempêtes et de géants aux langues noires.



Malgré la révolte des Pygmachines, qui tentèrent d'armer les Furiens pour libérer leur peuple, les Silicates finirent par contrôler les profondeurs de Nirgal mais également sa surface scarifiée. Telle un typhon monumental, la société Silicate avait tout balayé sur son passage, éliminant les rebelles, évinçant les éléments hostiles, séduisant les plus faibles, rebaptisant même toutes les régions de la surface selon les visions des précognitifs. Des noms étranges, issus du futur, furent donnés aux anciens royaumes de ce monde, comme autant de significations obscures et mystiques, censées empêcher le désastre de se produire. Autant de superstitions et croyances, basées sur les hallucinations de médiums dégénérés.

Celle que les Maadim nommaient la Plaie de Wakan devint la Vallée Marineris, la plaine de Onhiay-Ariota fut renommée Cydomnia, la mer de sel d'Usawoti fut connue sous le nom de Mare Sirenum...etc.

Après des siècles de suprématie, l'Empire Silicate avait divisé Nirgal en deux territoires distincts : *Planitia*, la surface froide et aride, et *Chasma*, les profondeurs imperturbables et opulentes. À l'aide de propagandes habiles et la promesse d'une vie facile, la société souterraine attira de nombreux sympathisants des autres espèces, dont les Bleeks, ces êtres à l'instinct de survie si développé. Noyée dans les vapeurs d'Encre, Chasma ressemblait à une nouvelle Babylone, les nobles laissant les tâches ingrates aux Pygmachines et aux classes les moins élevées, pour mieux profiter des rêves tissés par leur drogue. Réglée comme du papier à musique, la civilisation des profondeurs ne laissait rien au hasard derrière son apparente beauté. Tout n'était que décors et faux-semblants : les hallucinations de l'Encre créaient des paysages fabuleux, là où régnait en réalité qu'obscurité et froideur ; les habitants paraissaient comblés, tandis que les éléments les plus perturbateurs

étaient exilés vers la surface et régulièrement enfermés dans des Neconom : des pyramides flottantes monumentales, placées au creux des plateaux volcaniques ou des canyons de givre.

De lourdes portes d'Iridium finirent par confiner cette société si parfaite, condamnant tous ceux ne plaisant pas aux Silicates, tous les électrons libres, tous les voleurs, brutes, politiciens ou assassins, toutes les espèces refusant l'abdication ou le compromis, à vivre « à l'extérieur ».

Les monstres, les fous, les Maadim, les déviants, les colosses Furiens, les brutes et les rares exemplaires de Squals encore vivants, furent ainsi rejoints au fil du temps par des individus rejetés par les ténèbres. Souvent violents, au mieux simplement subversifs, ces derniers n'eurent pas d'autre choix que de se regrouper pour vivre, bâtissant villages troglodytes ou citadelles hallucinées sur d'anciennes ruines, parfois entre les immenses cheminées des usines souterraines Silicates. Ils se replièrent sur eux-mêmes comme des communautés de dégénérés, des colonies de survivants, récupérant les ossements des mégaptères de sable et des créatures des mers asséchées pour se fabriquer des armes.

La plupart moururent, d'autres survécurent, malgré le terrifiant froid nocturne, emportant avec lui créatures affamées et sinistres mirages créés par la cristallisation de l'Encre sur le sable ocre.

Il en fut ainsi durant de nombreux siècles et les visions des précognitifs se firent de plus en plus rares. L'avenir paraissait presque vaincu, grâce à l'implacable machinerie Silicate, devenue totalement folle. Dans un ultime pied de nez à la toile du destin, certains aristocrates exaltés parmi les Princes, décidèrent d'en finir une bonne fois pour toutes avec cette terrifiante apocalypse. Unissant

leurs savoirs, le corps gorgé d'Encre, ils prièrent ensemble pour imaginer l'arme ultime, pour faire naître de leur esprit la solution suprême à toutes leurs peurs. Pour écraser le futur d'une main implacable et forger leur propre destin.

Nul ne sait ce qu'il advint d'eux, mais tout le monde s'accorde à dire que c'est ce jour précis que la Ruche est tombée des cieux.

Suivi par deux autres météorites, ce terrifiant fragment de roche de la taille d'une contrée s'écrasa sur la citadelle d'Argyre et plongea Nirgal dans le chaos. Ondes de choc, tremblements de terre, lave, fumée, colère volcanique et pluie de cendres. Les deux autres météores furent captés par la gravité de la planète, évitant à Nirgal un nouveau bombardement, et devenant deux lunes inquiétantes : Peur et Frayeur. Les Furiens, les cyclopes qui vénéraient l'œil unique du soleil, devraient désormais faire face à l'insidieux regard des lunes doubles dès la nuit tombée.

Mais la Ruche ne s'était pas contentée de bouleverser la surface, de transformer Argyre en cratère monumental et d'emporter des milliers de personnes dans un simple souffle, elle avait pénétré profondément dans le sol. Son cœur brûlant était parvenu dans le royaume souterrain de Chasma, détruisant les remparts, les portes géantes et les cités Silicates. Ce qui restait de l'aérolithe, étrange amas pierreux venu du cosmos, n'était rempli que de cadavres inconnus, monstrueux, aux armures mécaniques, gelés par leur traversée dans le vide. Une sorte d'effroyable mausolée, composé de corps déformés, effrayants, parfois démesurés.

Mais dans certains d'entre eux vivaient encore des Pilleurs de Corps : de longs filaments, insectes étroits, métalliques, aux pattes multiples, presque translucides. Des parasites qui ne tardèrent pas à s'extirper de ce charnier inconnu, pour se propager dans les galeries obscures. Tous les survivants sur leur passage, quelle que soit l'espèce, ne purent empêcher les centaines d'insectes de pénétrer leur chair, de s'installer en lieu et place de leur colonne vertébrale et de les transformer en marionnettes sans vie. Des corps morts-vivants, contrôlés par une pensée collective, capable de faire muter la chair pour l'adapter à ses besoins primaires. Armes osseuses, armures de chitines, yeux multiples, organes mutants, mâchoires surnuméraires ignobles s'ajoutèrent ainsi à la panoplie des hôtes, comme autant de souvenirs de corps étrangers parasités par le passé... Ailleurs.

Avec une épouvantable rapidité, les Pilleurs de Corps se répandirent dans Chasma, agissant de concert et transformant en nourriture tous ceux qu'ils n'estimaient pas en mesure de devenir de bons hôtes. Souvent vivants, les malheureux étaient amenés jusqu'au cœur du météore où la Reine Blanche donnait naissance à de nouveaux Pilleurs, bien qu'aucun être vivant n'ait été capable de confirmer l'existence de cette prétendue et écoeurante impératrice géante.

Les Silicates firent tout leur possible pour contenir l'invasion et l'éradiquer, utilisant les illusions de l'Encre et la redoutable artillerie des Pygmachines, affrontant les monstrueux Pilleurs de Corps jusqu'au centre même de la terre, sur les ponts de magma de Chryse et de Borealis. Rapidement la surface fut atteinte à son tour, les Pilleurs adaptant les corps de leurs hôtes pour contourner leur crainte du soleil, sortant à la nuit tombée ou happant les marcheurs sous le sable hématite. Des villes et des villages entiers disparurent sous terre, avalés par cette abominable fourmilière de cadavres mort-vivants, crachant un liquide orangé, une rouille visqueuse et abrasive permettant aux Pilleurs de communiquer entre eux comme s'ils disposaient d'un esprit unique. Un véritable réseau de pensées, circulant sur cette substance organique, déversée en quantité par des bouches chargées de cette nouvelle salive corrosive.

On s'installa donc sur les zones les plus élevées, sur les terres chargées d'Iridium (trop dures pour être traversées par les Pilleurs et résistantes à la corrosion), sur les parois des canyons de Marinoris, des monts Olympus, de Pavonis ou sur le dôme de Tharsis, consolidant les souterrains et surélevant tout ce qui pouvait l'être. Désormais, marcher sur le sol pouvait aboutir à une fin des plus abjectes, sans qu'on sache réellement ce qui était le pire : être transformé en soldat difforme et cannibale ou en nourriture, future poche d'incubation des nouveaux-nés de la Reine ?

Sous terre, la guerre fit rage de nombreuses années, chaque avancée laissant derrière elle autant de cadavres que les Pilleurs, innombrables, s'empressaient de parasiter.

En surface, les occupants, habitués à survivre dans la rudesse de Planitia, devaient juste faire face à un motif supplémentaire pour raccourcir leur temps d'existence. Ces exclus avaient peine pour tenter de fonder un semblant d'histoire et de société, vivant le plus souvent en petites communautés, régies par leurs propres règles et n'hésitant pas à pendre tous les étrangers qui menaçaient leurs ressources et leur tranquillité. L'arrivée de la Ruche ne fit que plonger un peu plus les gens de la surface dans le désarroi et l'obscurantisme, personne ne sachant véritablement ce qui se tramait dans les profondeurs. Cette ère de violence fut aussi l'occasion d'un renversement de situation et des exactions les plus infâmes, de nombreux habitants de Chasma (dont des Silicates) fuyant les cités souterraines pour tenter de trouver un abri dans l'air froid du dehors.

Et cette surface, qui pour beaucoup représentait un croisement épouvantable entre l'enfer et un pénitencier, ne les déçut pas. De nombreux survivants des profondeurs furent condamnés pour leurs actions passées, ou pour le simple fait de représenter un empire sur le déclin. La torture, la décapitation ou la pendaison attendaient tous ces rescapés de l'obscurité, hommes, femmes, enfants, Bleeks, Silicates, Pygmachines ou autres, qui osaient demander de l'aide à ceux qu'ils avaient exclus.

Certains réussirent à être acceptés, ou fondèrent leurs propres communautés dans un univers hyperboréen qu'ils ne connaissaient pas. Mais la plupart, malgré leurs suppliques et leurs demandes de pardon, connurent un destin tout aussi effroyable que ce qui les attendait dans les ténèbres.

Cinq ans après l'arrivée de la Ruche, sans la moindre explication, la nuit devint plus calme et il fut de nouveau possible de marcher sur le sable sans craindre de disparaître. Mais l'Empire Silicate était détruit, ne laissant derrière lui que des carcasses géantes de Tripodes ou des voies ferrées couvertes de poussière.

Les communautés miraculées, ayant réussi à traverser les assauts des Pilleurs, commencèrent à envoyer des éclaireurs pour trouver d'autres survivants et redessiner la carte d'un monde ayant basculé dans le cataclysme. Certains mercenaires commencèrent à voyager de plus en plus loin dans les profondeurs, autant pour chercher des réponses que pour récupérer Encre, artefacts et armes abandonnées, dans l'espoir de les revendre aux plus offrants. Ils découvrirent surtout un gigantesque monde souterrain ravagé, sans fond, aux longs couloirs froids et oxydés par la rouille des Pilleurs de Corps. Les monstrueuses machines bâtisseuses continuaient, inexorablement, à forer le sol et les galeries effondrées rendaient l'accès à certaines zones impraticables.

Toute la magie de l'Encre avait disparu dans certains lieux, révélant les temples et les jardins tels qu'ils étaient en réalité : de sinistres espaces vides, tristes et froids. Dans le lointain, en suivant les courants d'air des cavités sans fin, des voleurs téméraires avaient parfois l'impression d'entendre des hurlements et le fracas des

armes. Comme si la guerre se poursuivait toujours plus loin, dans des lieux si profonds qu'il faudrait des semaines pour les atteindre, après une épouvantable traversée hantée de démons et d'horreurs.

Personne ne savait si les Silicates l'avaient remporté, si la légendaire Reine Blanche était vaincue ou si les deux camps s'étaient détruits mutuellement. Tout ce que les habitants de Planitia avaient compris, c'est qu'ils pouvaient de nouveau reconstruire et profiter de cette trêve pour panser leurs blessures. L'occasion de tisser certaines alliances, de chercher des armes et des ressources indispensables à leur survie.

Durant trois ans, les communautés de la surface retrouvèrent un semblant d'apaisement, reconstruisant les remparts de Forlorn, surélevant leurs habitations, cultivant des terres viables, tentant de renouer le contact avec les lointaines tribus d'Abalos ou les énigmatiques Maadim. Ils durent de nouveau faire face aux créatures sauvages, affamées, ayant survécu aux Pilleurs de Corps et s'habituer aux deux nouvelles lunes suspendues dans le ciel, promesses de sombres menaces. Surtout, la surface de Nirgal était quasiment devenue inconnue, un immense désert glacé, épouvantable et étranger, les régions étant isolées et certaines communautés trop lointaines pour savoir si elles étaient parvenues à repousser l'invasion.

Mais depuis quelques semaines, on raconte que des émissaires disparaissent de nouveau sous le sable rouge. Les écumeurs des fonds entendent des gémissements inquiétants se rapprocher de la surface et des mirages sont réapparus à la nuit tombée dans les chenaux asséchés, comme autant d'illusions engendrées par la condensation de l'Encre.

Depuis quelques semaines, tout le monde sait que Nirgal est peut-être proche de sa fin...

«L'Araignée Boréale nous a offert l'Encre pour que nous puissions voir ce qui fut et ce qui est. Les Silicates ont voulu observer ce qui sera. Ils ont tenté de le changer, en massacrant nos peuples, en trahissant la nature. Mais on ne trompe pas l'Araignée affamée en faisant vibrer sa toile. On ne fait que lui donner l'envie de dévorer une proie plus grosse.»

-- Proverbe Maadim

Les deux faces de l'horreur

La planète Nirgal peut être divisée en deux zones distinctes, en deux «royaumes» : Planitia et Chasma. Deux univers opposés et démesurés qui permettront aux personnages de vivre de multiples aventures. Chacune possède ses propres particularités, ses dangers, ses mystères, ses secrets et ses lieux incontournables que des *desperados* visiteront forcément. Cependant, Nirgal est surtout un univers où l'horreur et la survie sont omniprésentes, qu'il s'agisse de la rudesse du climat de la surface, des aberrations organiques qui hantent le sable ou des créatures cannibales qui occupent les étages du monde souterrain.

Planitia est la surface de la planète. D'un diamètre de 6794 kilomètres (et d'une circonférence de 21991 km environ), elle est composée de déserts, de longues plaines cratérisées et d'un nombre incommensurable de canyons, de failles, de dépressions, de canaux secs et de volcans géants en activité. Malgré cet aspect particulièrement désolé, désertique, Planitia est surtout particulièrement froide, du fait de l'éloignement du soleil et d'une atmo-

sphère ténue exerçant de moins en moins d'effet de serre. Un lieu où les températures oscillent entre 30° et -120°C selon les régions et le moment de la journée. La décrire comme une sorte de Sahara démesuré aux températures polaires, n'est pas très loin de la vérité. Une étrange combinaison entre les paysages d'un pays chaud et les températures d'un monde arctique, sans que la neige ne fasse jamais son apparition. Manque d'humidité oblige.

Bien que sa circonférence soit près de la moitié inférieure à celle de la Terre, l'absence d'océans rend sa surface tout aussi volumineuse et étendue. Pour marcher d'un bout à l'autre de la Valles Marineris, il faut autant de temps que pour aller de Paris jusqu'à la frontière de l'Afghanistan.

Il existe cependant encore deux grandes mers salées sur Planitia, ainsi que des canaux immergés et de rares zones de végétation, qui ont échappé à l'emprise des Silicates. Malheureusement, l'Empire a laissé des marques indélébiles sur la surface, appauvrissant ses maigres ressources et l'asséchant un peu plus pour permettre au monde souterrain de prospérer. La croûte terrestre orangée de Nirgal est rude, aride, sauvage, très pauvre en eau et en nourriture. Composée de longues étendues rocailleuses chargées de poussière et de montagnes dépassant parfois des dizaines de kilomètres de haut, Planitia dispose d'une atmosphère riche en oxyde de carbone. Mais l'activité volcanique, les collisions avec les astéroïdes et la raréfaction de l'eau ont commencé à dégrader cet air vital, souvent perturbé par de gigantesques tempêtes et des pluies de cendres. Bientôt, le peu d'atmosphère restant aura totalement disparu.

Mélange de déserts, de jungles de pierre, de fosses démesurées, d'anciens cratères, de ruines et de coulées de lave, la surface de Nirgal était déjà un univers hostile avant l'arrivée de la Ruche. Il est juste devenu presque invivable depuis que le météore a transformé la cité d'Argyre en immense cratère fumant.

Un peu plus loin dans ce livre, vous trouverez un panorama de différentes régions de Planitia, chacune possédant ses particularités (les tempêtes planétaires, les marées d'argile, le brouillard coagulant, les Necronom...), sa faune (les centipèdes, les langues noires, les Ohgrs, les pyrodactyles, les mégaptères silicium, les chasseurs de scalps...), ses quelques tribus, ses nombreux dangers, dans une atmosphère de western glacial au goût de ferraille.

Ce chapitre présentera notamment la citadelle perchée de *Forlorn*, construite au sein de l'immense faille de Marineris, où le métal Iridium empêche les Pilleurs de Corps de creuser leurs galeries dans le sol.

Lieu central, *Forlorn* est la dernière citadelle de grande ampleur à tenir encore debout, un curieux mélange de ruines, de récupérations et d'espoirs perdus façon *Mad Max*. Les personnages pourront être issus de ses demeures troglodytes ou d'une des nombreuses communautés isolées, réparties sur la planète rouge. A l'instar de la colonie de *Rédemption*.

Chasma est bien plus qu'un ensemble de galeries et de puits de mines, c'est une véritable terre creuse, s'étendant sous toute la surface de Nirgal. Assemblage de centaines de niveaux souterrains, de ponts suspendus, d'escaliers de fer, d'ascenseurs métalliques, de villes bâties dans la roche, de statues monumentales, de bassins géants et de barrages aquatiques, Chasma est un mélange de froid industriel et de monuments moyenâgeux. Un monumental monde à étages de science-fiction, aussi inquiétant que son emplacement le permet.

Les Constructeurs, les titanesques machines des Pygmachines, ont creusé jusqu'au cœur de la planète, à tel point qu'il est impossible de connaître précisément la cartographie de ce monde.

Ce qui fut autrefois une nation pleine de vie, réputée riche, équilibrée et « parfaite », cloîtrée derrière de lourdes portes, est devenue un univers de cauchemar. Un endroit dévasté, défiguré par les guerres contre les Pilleurs de Corps, souillé par la rouille, hanté par des horreurs dans les ténèbres mais recelant encore de nombreuses richesses et des secrets convoités. De nombreux chasseurs de trésors prennent parfois le risque de pénétrer dans ce vaisseau sinistre et immobile, allant toujours plus bas pour récupérer armes et reliques, la peur au ventre.

Qu'est-ce qui se cache dans les profondeurs de Nirgal ? Le combat continue-t-il ? Existe-t-il un moyen d'en finir avec les Pilleurs de Corps ? Quel est ce chuchotement provenant des anciens laboratoires des Silicates ? Y a-t-il encore des survivants derrière les portes d'Iridium, dans les cités de Millemurs, de Tenebris et les grands palais de l'Hypogée ?

Ce livre présente également différents étages de Chasma, ses lieux (la cathédrale de Memnonia, le chemin de fer souterrain de Noctis Labyrinthus, la pieuvre de Copernicus...), ses cités, ses secrets, ses particularités (les vapeurs d'Encre, les simulacres...), ses dangers (les cocons de peau, les necrociraptors, les larves-machines...) et tout le nécessaire pour permettre aux personnages de plonger dans les ténèbres.

Les Pilleurs de Corps

« *Maintenant ils savent pourquoi ils ont peur de l'obscurité.* »
-- **Thulsa Doom - Conan**

Les Pilleurs ne sont rien de plus que des parasites, croisement répugnant entre des scolopendres et des filaments organiques d'une cinquantaine de centimètres de long, issus de l'inconnu. Congelés à bord d'un météore, nécropole lugubre, résidu de guerres lointaines, les Pilleurs de Corps se sont écrasés sur la planète rouge et ont commencé leur lent travail de destruction.

Chacun d'eux dispose des souvenirs des corps qu'ils ont déjà parasités par le passé, se transmettant leurs savoirs par conscience collective. En réalité, les Pilleurs n'existent pas en millions d'exemplaires, c'est plutôt comme s'il n'y en avait qu'un seul, dupliqué en autant de copies que nécessaire.

Un Pilleur est fragile sans un hôte et incapable de survivre longtemps. Il doit donc parasiter un corps plus grand, en l'adaptant à ses besoins, en le faisant évoluer (armes osseuses, mâchoires difformes...). Pour cela, il pénètre la peau de sa victime, se positionne au niveau de la colonne vertébrale, fusionnant avec les os et perçant la zone cervicale avec sa tête. Une fois la proie morte, en l'espace de quelques secondes seulement, il lui est possible d'en prendre le contrôle total. De l'animer, de la faire combattre, tissant un réseau nerveux parallèle à partir de son point d'ancrage.

Il peut alors aisément modifier l'emplacement de ses os, manier sa chair comme de la pâte à modeler, pour imiter des créatures rencontrées par le passé ou pour mieux adapter l'hôte à sa mission.

Tout s'organise d'une façon primaire, comme une fourmilière : il existe une Reine, des oeufs et la plupart des Pilleurs sont là pour la protéger, défendre leur nid et récupérer de la nourriture. Il existe d'ailleurs six catégories différentes de Pilleurs, chacune ayant un rôle précis à jouer pour protéger et faire prospérer la Ruche. Ainsi, si certains adaptent leur hôte pour la chasse et la vitesse, d'autres (nommés *Hostiles*) ne sont rien d'autres que d'immondes montagnes de muscles écorchés, de pinces osseuses et de bras démesurés conçus pour le combat. Des amas écoeurants de bidoche.

Ce qui rend les Pilleurs aussi effroyables, plus que leur nombre, leur apparence et leur voracité, c'est ce sentiment de violence simple et primitive. Ils ne sont rien de plus que des insectes, cherchant à étendre leur ruche et à se multiplier.

Tous les êtres non parasités deviennent de la nourriture. Les Pilleurs se sont adaptés à Nirgal, faisant évoluer leurs hôtes pour s'ajuster au terrain, manipulant les organes, fusionnant avec la matière. Sensibles à la lumière, les Pilleurs s'aventurent rarement en surface durant la journée, préférant agir sous le sol ou pénétrant sous les cités à l'aide de galeries creusées à cet effet. Tant que le Pilleur hantant un hôte n'est pas éliminé, il peut faire évoluer le corps pour s'enfuir, se défendre ou attaquer (une fois le parasite mort, le corps ne peut plus fonctionner). Les guerriers de Nirgal ont donc appris à toucher le dos ou à utiliser des techniques d'assaut, capables d'atteindre rapidement ce point faible.

Les personnages-joueurs auront la possibilité de développer leurs propres techniques de combat, leurs manœuvres et leurs coups spéciaux, afin de pouvoir prendre l'avantage sur un Pilleur de Corps ou le démembrer.

La *Rouille* est une substance orangée, très irritante qui est produite par le parasite et qui coule généralement des yeux et de la bouche de son hôte en grande quantité (pensez aux enragés de 28 Jours plus tard crachant du sang). Il s'agit en réalité d'un moyen de communication et d'un lien. Les Pilleurs ne sont pas du tout télépathes et leurs pensées suivent simplement ce réseau de traces de Rouille, un peu à la manière d'une impulsion électrique suivant un fil de cuivre. Cela leur permet de garder un contact avec la Ruche ou entre eux, aucun Pilleur n'ayant l'usage de la parole. Détruire la rouille par le feu est le meilleur moyen de chambouler l'assaut des Pilleurs et de les déstabiliser.

A noter que l'effet irritant de cette rouille dégrade progressivement les bâtiments et les objets, leur donnant un aspect meurtri, fondu. Seul l'Iridium, le métal-étoile, est capable de résister à cette corrosion. Il est logiquement devenu une matière première convoitée, utilisée dans les armures et les bâtiments, malgré la difficulté de le travailler.

La *Rouille* peut également perturber les esprits lorsqu'elle est ingérée accidentellement (dans l'Encre ou la nourriture par exemple). Les victimes d'une telle absorption sont parfois devenus fous, recevant des flashes incompréhensibles en provenance de la Ruche, comme de petites communautés de Chronium ayant sombré dans le cannibalisme après avoir bu une eau polluée.

Au fil du temps, des « nids » ou des lieux remplis de traces de rouille sont devenus des facteurs de crises de panique.

Les Silicates ne sont jamais parvenus à aller assez loin pour trouver la Reine Blanche. Pour beaucoup, elle n'est qu'un mythe.

Morbus Chaos et Vertèbres de Fer

« Je sais que je suis humain. »

-- MacReady – The Thing

«Vertèbres de Fer» est le nom donné aux individus victimes du Morbus Chaos. Particulièrement rares et traités de façon hétérogène selon les colonies, ce sont des personnes ayant été parasitées par des Pilleurs de Corps mais qui, pour une raison inconnue, ont survécu. Le parasite, au lieu de transformer leur corps en cadavre ambulante, est mort presque instantanément et a fusionné avec leur propre colonne vertébrale. Un long ver de métal placé sous leur peau, formé de différents anneaux de fer, comme autant de vertèbres artificielles. D'où leur surnom.

Cette particularité, lorsqu'elle ne les a pas simplement condamnés à la corde, a transformé profondément leur vie. Désormais hybrides, les êtres dotés du Morbus Chaos ne peuvent plus être parasités et ressentent souvent la Rouille et les Pilleurs de Corps en approche. Certains sont même capables de modifier douloureusement leur corps ou de percevoir la pensée unique de la Ruche, offrant aux communautés dont ils font partie un moyen efficace pour anticiper une attaque.

Il est impossible d'extraire le parasite (ayant fusionné avec l'os), sans rompre la moelle épinière ou condamner le porteur à un décès immédiat. Obligés de vivre avec cette excroissance dorsale métallique, devenue vitale, les «Vertèbres de Fer» sont souvent des guerriers émérites, devinant les déplacements des Pilleurs. Après tout, ils sont un peu des Pilleurs eux-mêmes.

Les personnages-joueurs de *Sable Rouge* sont tous des «Vertèbres de Fer» ayant appris à survivre avec cette particularité. Des individus marqués par le purgatoire où ils vivent, souvent sans foi ni loi, utilisant cette particularité pour protéger leur colonie, pour fouiller les complexes souterrains ou préférant cacher leur différence afin d'éviter des duels mortels.

Les règles de *Sable Rouge* reviendront sur les effets du Morbus Chaos et ses conséquences sur le personnage.

L'Encre

«Parfois la réponse la plus appropriée face à la réalité est de devenir fou.»

-- Philip K. Dick - Valis

L'Encre est le nom donné à une substance psychotrope, issue de petites créatures grouillantes et tentaculaires nommées Lothos. Ces poulpoïdes blanchâtres qui ne dépassent pas les cinq centimètres de longueur, vivent dans les nappes d'eau souterraines et les canaux du sous-sol, très nombreux sur Nirgal. Suite à plusieurs événements climatiques majeurs et aux nombreuses actions des Silicates, la quasi-totalité des eaux a quitté la surface pour s'enfoncer dans les profondeurs, lorsqu'elle n'a pas simplement disparu du fait de l'assèchement atmosphérique. Les Lothos ont pour habitude de se concentrer en bancs de plusieurs milliers d'exemplaires, dans les zones aquatiques les plus froides de Chasma afin de se nourrir des micro-organismes en suspension.

Pour se défendre, les petites pieuvres utilisent un venin à la couleur étrangement bleue phosphorescente, capable de terrasser les prédateurs les plus imposants : l'Encre. Absorbé en petite quantité, ce produit reste un hallucinogène, alors que tomber dans un banc entier de Lothos vous promet une mort rapide.

Plus qu'un simple poison ou un fluide coloré destiné à avertir un adversaire du danger de les attaquer, l'Encre a la capacité d'ouvrir la perception de celui qui en est victime. Pour peu qu'il ait appris à ne pas se laisser entraîner inopinément par les visions produites.

Les Maadim furent les premiers à apprendre à se servir de ce liquide, d'abord en l'utilisant contre les tribus adverses, ensuite en l'inhalant par le biais des Masques Fumants. Le venin des petites créatures souterraines était précieusement récolté et brûlé dans ces masques sculptés, où il était lentement respiré afin de bénéficier de ses effets. Ce n'est qu'un peu plus tard que les Silicates s'emparèrent de ce savoir et firent basculer la planète entière, pour une simple vision produite par des corps dégénérés, déformés par l'excès de consommation d'Encre. Les précognitifs ne sont rien de plus que des cobayes, des enfants sacrifiés sur l'autel de la science et de la connaissance, tellement imprégnés d'Encre qu'ils ne parviennent plus à distinguer la réalité.

L'Encre affranchit son utilisateur de l'espace et du temps. Après avoir inhalé, touché ou s'être injecté ce fluide, le monde n'apparaît plus aussi réel, aussi fixe, aussi cohérent. Comme s'il n'était qu'un simple voile, une trame grossière, un décor de théâtre posé entre nos yeux et une vérité bien plus horrible. Il devient alors possible d'imposer sa propre loi, ses propres désirs, en tordant la réalité pour qu'elle corresponde à ce que l'on souhaite ou en observant l'horizon pour apercevoir des visions du futur, des images d'univers fugaces et lointains dans une poignée de sable. Mais ce «voyage mental» est loin d'être une promenade de santé. Lorsqu'on plonge dans les hallucinations de l'Encre, pour terrasser un adversaire à l'aide d'une arme imaginaire par exemple, on peut clairement ressentir la présence d'un être démentiel, puissant, plus imposant que la planète elle-même. Une créature cyclopéenne si redoutable qu'elle peut faire basculer n'importe qui dans un cauchemar sans fin.

Les Maadim ont pour habitude de dire qu'il faut toujours tourner le dos à celle qu'ils nomment l'Araignée Boréale, pour n'utiliser les pouvoirs de l'Encre que dans le but d'apercevoir le passé et mieux connaître le présent. Ce qui n'a jamais été du goût des Silicates, qui ont appris très tôt à faire face au monstre gigantesque, au destin, pour manipuler le hasard, les probabilités et l'avenir. Au risque de se faire dévorer par des créatures infernales et de plonger leur esprit dans le néant. Pour toujours.

Produit uniquement par les Lothos, ce venin est très sensible à la lumière et a tendance à se dégrader rapidement lorsqu'il y est exposé. Inutile de vouloir affecter un adversaire en plein soleil à l'aide de cette magie, sous peine de voir les effets du sortilège se dissiper en quelques secondes. La nuit et l'obscurité restent les meilleures alliées de l'Encre et de ceux qui le manipulent : les *Moloki* et les *Fakirs*.

Les premiers font appel au *Lumbo*, à l'antique savoir animiste des Maadim et n'utilisent l'Encre que sous forme d'inhalations ou de simples frictions. Alors que les seconds sont les redoutables sorciers Silicates, s'injectant directement le produit dans les veines, par le biais d'aiguilles, de pompes, de dards articulés et de canules sophistiquées, afin de manipuler la *Précokinésie*. Les *cliqueteurs*, ces pistolets primitifs inventés par les visions des précognitifs, sont utilisés par les *Fakirs* pour projeter des balles de verre remplies du précieux liquide phosphorescent.

Une fois touché, difficile de résister à ce que leur imagination tente de vous faire croire. Sans aucune arme réelle, un Fakir peut parfois réduire une troupe de mercenaires en un amoncellement de cadavres parcourus de derniers spasmes.

Car malgré les faiblesses de l'Encre, quiconque inhale ou touche un peu de ce produit, devient également beaucoup plus sensible à ses effets.

Chasma est devenu naturellement un lieu envahi par les effluves de ce produit psychotrope, les Silicates élevant les Lothos dans de gigantesques réservoirs et expédiant l'Encre dans l'environnement à l'aide de cheminées tubulaires, de bouches d'aération, afin de bâtir des paysages et des serviteurs illusoire. Nommées *simulacres*, ces hallucinations vivantes (gardien, plante, animal, mécanisme, arme...) sont conçues par les sortilèges des Fakirs, l'Encre projetée dans l'air ambiant ayant pour but de rendre tous les visiteurs hypersensibles à ces créations de l'esprit. Il est en effet facile de ne pas apercevoir ces mirages et d'y résister. Selon sa constitution, sa nature et la présence de lumière ambiante, un individu peut être totalement incapable de percevoir une illusion et donc, d'en subir les conséquences. Un simulacre ayant l'apparence d'une gigantesque armure mécanisée, chargé de surveiller une entrée et d'éradiquer les intrus, reste un simple mirage qu'un esprit fort peut faire disparaître en un clin d'œil.

Mais si le même aventurier est entré en contact avec de l'Encre, comme celui qui flotte dans les royaumes souterrains, alors il lui deviendra beaucoup plus difficile de se convaincre que tout ceci est faux. La lame du golem de métal deviendra trop réelle pour y résister et mortelle s'il n'esquive pas à temps. Il se battra contre une illusion, imposée par son esprit et le rituel tortueux d'un Silicate, mais toute erreur de jugement le condamnera au même sort que face à un ennemi fait de chair et de sang. Nombreux sont les *desperados* à avoir perdu la vie sous le coup d'une hallucination, avant même d'avoir aperçu la moindre flaque de Rouille.

Evidemment, depuis la collision de la Ruche, Chasma paye le prix fort pour avoir tenté de manipuler le venin des Lothos. Les bancs de créatures se multiplient, sans véritable contrôle et les cheminées dérégées crachent leur vent empoisonné dans les différents niveaux du sous-sol, saturant l'air ambiant de simulacres autonomes. La surface n'échappe pas à ces phénomènes, la nuit charriant parfois de sinistres hallucinations, s'extirpant du sol ou naissant à proximité des anciennes mines Silicates. Des zones entières de la surface sont imbibées d'Encre, générant d'effroyables villes fantômes et des hallucinations morbides ne durant que le temps d'une nuit.

Les manipulateurs de l'Encre sont devenus de plus en plus inhabituels et doivent jongler avec la raréfaction de ce fluide précieux. Le meilleur moyen pour en récupérer est de se lancer dans une expédition vers Chasma, avec tous les risques que cela comprend. Ce territoire étant gigantesque, il n'est pas toujours nécessaire de se déplacer profondément pour mettre la main sur de petites pieuvres grouillantes. Une entrée de caverne, un puits, un ancien tunnel de chemin de fer peuvent receler des bassins ou des cavités humides, contenant une poignée de Lothos. Et dans ce cas, la présence de Vertèbres de Fer est toujours un atout inestimable pour échapper aux meutes des Pilleurs de Corps et permettre ainsi à un fakir de récolter de l'Encre en quantité (peut-être même pour en faire commerce).

L'autre moyen pour se fournir en Encre est de le récolter directement sur les cadavres ayant séjourné longuement dans Chasma ou dans les zones les plus envahies par la vapeur hallucinogène. Les Fakirs sont notamment devenus les spécialistes de ces prélèvements

macabres, réalisés à l'aide d'épaisses aiguilles insérées dans le crâne des donneurs post-mortem. Baptisés «necrolyzers», ces aiguillons dissolvent la matière cérébrale des cadavres, la rendent liquide, pour en faciliter l'aspiration. Même si les doses sont infimes à chaque prélèvement, elles permettent de constituer des réserves importantes ou d'avoir sous la main une source de secours lorsque l'Encre vient à manquer. De plus, les Pilleurs de Corps n'échappent pas aux effets du venin des Lothos et chaque parasite abattu laisse un cadavre susceptible d'avoir la cervelle aspirée de son jus si délicat.

Inutile de préciser que les Moloki et les Maadim s'opposent fermement à ces sacrilèges.

Technoprescience

Ce terme barbare est utilisé pour désigner l'ensemble des inventions des Silicates, conçues à l'aide des visions des Précognitifs et réalisées grâce au savoir-faire de races asservies (comme les Pygmachines et les Bleeks). Mélanges hallucinés d'outils futuristes et d'artefacts issus d'univers inconnus, les objets imaginés par les Silicates ont marqué lourdement Nirgal de leur empreinte. Aujourd'hui encore, alors que leur civilisation a été réduite à néant, les survivants de l'ancien sol martien continuent à utiliser les outils du peuple souterrain, à les réparer sans en connaître le fonctionnement véritable ou l'origine exacte. Un peu à la manière de primitifs utilisant un briquet pour allumer un feu, sans être capables de fabriquer eux-mêmes de nouveaux briquets.

Tant en surface que dans les profondeurs de la planète rouge, la technoprescience a laissé un nombre considérable d'éléments, de ruines technologiques, de laboratoires abandonnés, de bâtiments démesurés et d'armes incongrues. Comme les locomotives détériorées sur rail, sur fil géant, ou bien encore les Tripodes, ces machines de guerre monumentales équipées de trois jambes articulées, se déplaçant sur le sol pour protéger les entrées des cités enterrées. Autant de savoirs, de trésors et de secrets, perdus dans les zones infestées par les Pilleurs de Corps.

Le niveau technologique de Sable Rouge est celui d'un western, où l'on se battra régulièrement à coups de hache... Devant la porte à battants d'un petit «saloon», construit au beau milieu d'une hyperstructure industrielle désertée et enfoncée dans le sable. Un univers où la récupération fait loi, chacun tentant de refaire fonctionner les lames-tronçonneuses de jadis, les *cliqueteurs*, les moteurs à vapeur ou les armures mécaniques, corrodées par la poussière. Sur Planitia, il est commun de se déplacer à pied ou sur le dos d'un Wagyl, un des nombreux reptiles géants composant une grande partie de sa faune. Et au fil de ses périples, il n'est pas rare de croiser une ligne de chemin de fer encore en activité ou de découvrir une colonie retranchée, utilisant des carcasses de Constructeurs et d'anciennes machines pour renforcer les remparts de pierres.

Toutes les inventions des Silicates sont gardées avec un soin jaloux, comme autant d'objets excessivement rares qu'il convient de protéger de l'avidité des étrangers.

Espèces

*« Le monde se divise en deux catégories mon ami :
ceux qui ont la corde au cou et ceux qui la leur coupent. »*
-- Le Bon, la Brute, le Truand

Il existe plusieurs espèces humanoïdes sur Nirgal, à part les Pilleurs de Corps qui ne font «qu'emprunter» des organismes existants. Parmi celles-ci, six peuvent être incarnées par les joueurs. La quasi-totalité de ces races possèdent un squelette en silice (aux os grisâtres), contenant une quantité bien plus importante de silicium que celui d'un être humain. Même si le carbone est toujours présent en volume plus faible, l'abondance de silicium entraîne de nombreuses modifications morphologiques. Leurs tissus osseux et organiques sont bien plus résistants et leur système immunitaire bien plus efficace. Leur solidité face aux chocs et aux maladies s'en trouve ainsi grandement améliorée, sans oublier une régénération plus efficace des tissus endommagés. De plus leurs poumons multiples sont habitués à l'omniprésence de dioxyde de carbone dans l'air, renforçant leur capacité à changer régulièrement d'altitude et de pression.

L'oxygène présent dans l'atmosphère est absorbé par leur organisme et recraché par leur corps sous forme de silice organique, constituant leur exosquelette, leurs écailles, leurs ongles ou leurs cheveux selon leur espèce.

Le silicium contenu dans leur peau leur permet également de mieux absorber la chaleur et de se refroidir moins aisément. Par contre, du fait de sa nature de semi-conducteur, le silicium produit un champ électromagnétique plus important, susceptible d'attirer des prédateurs ou d'informer un interlocuteur sur votre état de santé... voire sur votre état d'esprit.

Certaines espèces disposent également de facultés spéciales, comme les Bleeks dont le sang épais est chargé d'une archéobactérie, asséchant leur organisme pour résister aux températures extrêmes ou à l'absence d'eau. De quoi les transformer ponctuellement en corps desséchés, mais bien vivants.

Chacun de ces peuples, se mélangeant ou s'opposant au gré de l'histoire de Nirgal, possède sa propre culture, ses croyances et sa façon d'aborder le monde. Au fil du temps, notamment face aux Silicates, ces espèces ont appris à vivre ensemble, à échanger, voire à collaborer pour subsister, sans toutefois abandonner leurs rites et leurs coutumes. Chacun a appris à tolérer l'autre, pour peu que le respect soit réciproque.

La frontière entre les ethnies est devenue plus mince, par le jeu de la «mort venue du ciel» mais elle surgit parfois violemment, au détour d'une conversation ou lors d'un périple en territoire ennemi. Tant que ces races auront un ennemi commun, elles parviendront sans doute à coexister. Mais pour combien de temps ?



Maadim

« Si tu ne fais qu'un avec le monde, si toutes les choses, les éléments, les animaux, les peuples, les ancêtres, sont tous reliés par les fils de l'Araignée Boréale alors qu'est ce qui t'empêche d'avoir la dureté de la pierre, de brûler comme une flamme ou de manier l'épée comme ton aïeul Arganid Le Dévoreur ? »

Celle qui est sans aucun doute la plus ancienne espèce de Nirgal est toujours restée la plus distante et la plus mystérieuse. Occupant le dôme de Tharsis jusqu'aux promontoires du titanesque Mont Nye-kundu (rebaptisé Olympus par les précognitifs), ces redoutables guerriers furent les premiers à maîtriser les propriétés de l'Encre. Disposant d'un squelette externe, composé d'articulations saillantes et d'excroissances osseuses, les Maadim ont des corps forgés pour le combat et pour résister à la rigueur du climat. Leur peau brune, rougissant sous le coup de l'émotion et solide comme celle du scorpion, est épaisse et peu sensible à la morsure du sable ou du froid.

Parlant la « langue de pierre », un ensemble de sons de basse et de chuchotements gutturaux, les Maadim ont toujours été éloignés des préoccupations des habitants de Planitia, choisissant volontairement d'ignorer les Silicates. Du moins tant que ces derniers ne touchaient pas à leur territoire, ce que les Silicates firent très intelligemment afin de ne pas mettre en colère les terribles guerriers du volcan.

La relation entre les Maadim et les Silicates a toujours été complexe, inextricable, comme deux anciens peuples ayant parcouru un long chemin ensemble avant de se séparer sur des routes opposées. A tel point qu'aucun habitant de Nirgal n'arrive à comprendre aujourd'hui pourquoi les Maadim n'ont jamais tenté d'abattre l'Empire de Chasma. Sans doute parce que les deux plus puissantes races de la surface et des profondeurs furent longtemps amies, avant que les Silicates ne décident de pervertir l'usage de l'Encre et de se lancer dans leur combat désespéré contre le destin. A moins que cette relation ne cache un secret bien plus sinistre.

Les Maadim ont toujours vénéré l'Araignée Boréale, une déesse lointaine, à l'origine du monde et de toutes choses. De leur point de vue, toutes les créatures vivantes, tous les objets, les éléments, les peuples sont liés entre eux par une toile invisible. La nature ne fait qu'un dans le grand voile de l'Araignée et tout n'est qu'un cycle, chaque Maadim étant lié à ce qu'il fut par le passé, à ses ancêtres et aux autres créatures marchant sur Nirgal au même instant. Mélange d'animisme et de croyances en la réincarnation, cette religion est à l'origine d'une sorcellerie rare et puissante, utilisant l'Encre : le *Lumbo*, dont les utilisateurs se nomment *Moloki*. En respirant du fluide, brûlé à l'intérieur de masques en bois, les « masques fumants », les *Moloki* entrent en transe et parviennent à apercevoir les fils de l'Araignée, de l'être monstrueux, cyclopéen et indescriptible reliant les êtres.

Il leur est formellement interdit de regarder les fils de soie menant jusqu'au futur, jusqu'à leur devenir, de faire face à la bête, se contentant de faire vibrer les cordes vers « ce qui fut et ce qui est ». Par le bais de la cérémonie du *Lumbo*, de ce voyage astral, le *Moloki* peut comprendre certains liens l'unissant aux autres créatures, aux autres éléments du passé ou du présent... Et d'en acquérir certaines facultés.

Après chaque rituel, le sorcier mélange son sang à des fils de soie, avant de les tisser en lacets plus épais ou « vœux », qu'il accroche généralement à son cou ou sa ceinture. Chaque vœu représente un pouvoir, un lien vers le don d'un être, d'un animal, d'un élément, vers le savoir d'un ancêtre : la matérialisation d'un des fils de l'Araignée Boréale. À l'aide d'un vœu, un Maadim peut courir aussi vite qu'une Antilope-tonnerre, cracher le feu comme un Pyrodactyle, voir aussi loin qu'un Mwewe, pister une proie comme un aïeul disparu au combat. Chaque vœu durant tant que le lacet n'est ni sectionné ni brûlé.

Parmi les nombreux savoirs que Maadim et Silicates échangèrent au lointain temps de la paix, celle de l'Araignée Boréale fut à l'origine de tous les maux. N'écouter pas les consignes des vieux sages du volcan, les Princes des profondeurs furent inexorablement attirés par la fragile flamme du futur. Par ces longs fils invisibles tissant leur destin. Ils furent possédés par l'Encre, l'ingérant en grande quantité à l'aide de canules, donnant naissance à des enfants difformes et extralucides : les précognitifs. Et quand ces derniers tournèrent le regard vers « ce qui sera », ils virent enfin l'Araignée Boréale dans son indicible beauté et leur propre destruction. Leur regard fut aspiré par l'Enfer.

Finalement, qui sait, peut-être les Maadim se sont-ils repliés afin d'éviter un nouveau désastre ? Peut-être se sentent-ils responsables de ce qu'est devenue Nirgal, de ce que les Silicates ont fait, après leur avoir offert le secret du Lumbo et du venin des Lothos ? Peuple fier et redoutable, les combattants d'Amazonis ne sont désormais plus que l'ombre d'un lointain passé glorieux.

● **Taille/poids** : maximum 1m90 pour 140 kilos

● **Peau** : similaire à une carapace marron-rouge

● **Yeux** : noirs

● **Pilosité** : aucune, cheveux crépus et sombres

● **Signe particulier** : squelette externe

● **Langue** : Langue de pierre (vibrations des cordes vocales, sons de basse)

● **Noms typiques** : Haarun, Lisimbaa, Patangaa, Rakaasha, Tahaa, Uuka

● **Dates importantes de l'espèce (segments chronologiques)** :
Découverte de l'Encre (550ème Cocon du Ciel de Plomb)
Période de fraternité avec les Silicates (710ème Cocon du Ciel de Plomb)
Trahison des Silicates (960ème Cocon du Ciel de Plomb)
Invasion des Pilleurs (103ème Cocon du Ciel de Sable)



Silicate

«La réalité, c'est ce qui refuse de disparaître
quand on cesse d'y croire.»

— Philip K. Dick

Maigres, osseux, à la peau et la pilosité dépigmentées, particulièrement sensibles à la lumière, les Silicates ont depuis longtemps oublié le sens même du mot «réalité». Ils ont rapidement compris que l'Encre permettait de courber le réel à leur guise, d'imposer par l'esprit «ce qui sera et ce qui pourrait être». Rien de plus simple que d'imaginer des «et si ?» et de les rendre tangibles. Et si j'avais une arme à la main ? Et si je pouvais brûler ta peau avec ma paume ? Et si vous étiez pris dans un gigantesque incendie ? Et si des créatures te dévoraient ? Autant d'hallucinations capables de blesser, de tuer, par le simple pouvoir de la pensée. Les victimes, persuadées d'être touchées par l'arme, brûlées dans l'incendie, mordues par des fauves, n'ont pas d'autre choix que de faire réagir leur corps piégé par l'illusion. La lame du couteau imaginaire pénétrant leur chair, les éclaboussant de sang, avant de les faire s'effondrer sans vie et pourtant sans la moindre blessure ou tache carmin sur leurs vêtements. Un mensonge, un simple mirage, capable de faire croire le pire aux esprits les moins robustes. Un fil du destin brisé ou corrompu, par leur pouvoir de persuasion.

Les Silicates ont abandonné depuis longtemps les rituels archaïques des Maadim, qui se contentent de copier les choses et de se souvenir du passé. Les Silicates se considèrent comme de véritables créateurs, des tisseurs, forgeant la réalité à partir de rien grâce à l'art de la Précokinésie et dont les utilisateurs se nomment «Fakirs». Ils ont décoré leurs complexes souterrains d'illusions démentielles, serviteurs fictifs, gardiens massifs, animaux imaginaires, paysages troublants et autres simulacres permettant de voiler la tristesse des abysses et des ténèbres. Ils ont appris à maîtriser l'espace, le temps et le réel. Ils ont réussi à agir sur leur propre corps, en devenant les cibles de leur propre illusion et même si la Précokinésie reste limitée aux choses vivantes, dotées d'un esprit (et non aux objets et aux matières inertes), elle n'en reste pas moins redoutable.

Pour y parvenir, ils ont conçu des pompes portatives capables d'injecter l'Encre directement dans leurs veines ou de le récupérer sur un cadavre, accaparé l'eau pour élever les Lothos et trouvé de nombreuses astuces pour accroître leur pouvoir.

Malheureusement l'Empire Silicate est allé trop loin et a perdu pied. Obnubilés par les visions des précogs, accrocs à l'Encre, tous les membres de cette espèce ont fini par se complaire dans le paradis artificiel de la Précokinésie. Abandonnant la basse besogne aux Pygmachines et aux Bleeks, concevant une société dénuée de tout sentiment, de toute envie de découvrir son lendemain. Des individus froids, calculateurs, manipulateurs, incapables de vivre sans artifices et n'hésitant pas à éliminer toutes les barrières se mettant en travers de leur route. Une civilisation schizophrène, bipolaire, aussi froidement méthodique que sensible aux créations de l'esprit. Une société ayant regardé trop loin dans l'obscurité, devenue démente après avoir aperçu les gigantesques mandibules de l'Araignée qui se cache derrière la réalité.

Les rares Silicates à avoir rejoint la surface après la chute de la Ruche et ayant survécu à la vengeance des exclus de Planitia, sont toujours perçus avec méfiance. Souvent haïs, ils sont juste tolérés pour leurs connaissances des territoires de Chasma et pour leur nombreux savoirs.

Quant aux autres, tous ceux qui sont restés dans l'univers sans fin des souterrains, nul ne sait s'ils ont fini sous les crocs des Pilleurs ou s'ils poursuivent désespérément le combat... Loin, là où leurs cris de douleur restent inaudibles.

● **Taille/poids** : maximum 1m70 pour 70 kilos

● **Peau** : blanche

● **Yeux** : blancs

● **Pilosité** : aucune, cheveux blancs et très fins

● **Signe particulier** : oreilles et dents pointues

● **Langue** : Stridulation (claquements produits par des membranes placées dans la gorge)

● **Noms typiques** : *Lucius, Sirius, Eidolon, Primus, Maximilian*

● **Dates importantes de l'espèce (segments chronologiques)** :

Période de fraternité avec les Maadim (710ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary - 2187)

Naissance des Précognitifs (953ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary - 9)

Première vision du cataclysme (954ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary 0)

Mise en place du Grand Plan (960ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary 54)

Extermination des espèces rebelles (964ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary 90)

Invasion des Pilleurs (103ème Cocon du Ciel de Sable / Versary 1341)



Pygmachine

« J'aurai ma revanche, dans cette vie ou dans l'autre. »
-- Gladiator

Contraction de «pygmée» et «machine», ce terme a toujours été utilisé par les Silicates pour désigner ceux qui préfèrent se nommer les *Fellök*. Petits, trapus, voûtés, dotés d'une épaisse peau blanche recouverte de callosités, les Pygmachines sont quasiment aveugles et utilisent une sorte de sonar pour se déplacer dans les zones les plus obscures de Chasma.

À l'opposé de toutes les autres espèces humanoïdes de Nirgal, les Pygmachines, quoique vertébrés, ne possèdent aucune femelle et naissent dans certaines veines du sol. Ressemblant à une poche placentaire sombre, cet «œuf» organique se forme dans les couches souterraines, généralement entre deux parois volcaniques. Il développe en son sein un embryon primitif, se nourrissant des matières nutritives filtrées par diverses roches métamorphiques.

Il faut compter plusieurs années avant que le nouveau *Fellök* parvienne à maturité, l'œuf s'asséchant peu à peu pour permettre au nouveau-né de sortir avec l'apparence d'un jeune enfant de deux ou trois ans. Ces poches, indispensables à la survie de la race, sont toujours protégées soigneusement par les adultes. Chaque nouveau-né est encadré par plusieurs tuteurs, chargés de son apprentissage et de ses soins.

Du fait de cette nature étrange, inexplicable, les Pygmachines possèdent un lien intime avec le sous-sol et ses secrets. Pour preuve les morceaux de quartz parcourant leur peau ou leur étrange squelette, plus proche du fer que de la silice. Leurs sens leur permettent de sentir la présence de nappes de gaz, de charbon ou de minerais et ils possèdent une capacité naturelle à travailler ces éléments, à les forger, les tailler, les affiner ou les assembler. Leur attirance pour le fer en devient parfois malade, comme si la terre nourricière avait choisi de les punir en les recrachant de son organisme. Se sentant parfois «incomplets», ils n'hésitent pas à s'insérer différentes tiges métalliques, bijoux de fer et morceaux mécaniques directement dans la chair et sous la peau.

Occupant les territoires les plus profonds de Chasma, ils furent rapidement utilisés par les Silicates, plus évolués et désireux de profiter de cette main d'œuvre primitive. Plus petits, moins puissants, les Pygmachines furent asservis par le puissant Empire de l'Hypogée.

À leur demande, les nains de Chasma réalisèrent de nombreuses inventions, vagues images issues des visions des précognitifs. Ils combinèrent l'Encre et le pétrole, afin de faire fonctionner les Constructeurs, ces gigantesques foreuses chargées de bâtir puits, hyper structures et galeries. Ils fabriquèrent également les Tripodes, ces titanesques machines articulées, gardiennes de la surface. Ils réussirent même à appréhender la vapeur, pour concevoir d'importants chemins de fer parcourant Planitia et les profondeurs de la terre. Sans oublier les armures sophistiquées capables de résister au froid et les armes lourdes, destructrices, comme les arbalètes à implosion ou les saigneurs (des épées aux lames de tronçonneuses).

Ils apprirent énormément de ces créations, s'accaparant certains concepts basiques pour mettre au point des automates complexes, comme les *Kromasectes*, ces petits insectes de cuivre capables de répondre à des ordres simples. Sans oublier les redoutables *larves machines*, ces automates conçus pour faire la guerre (comme les *Humungus* qui se cachent sous le sable pour découper leurs ennemis à l'aide de scies circulaires).

Défiant l'autorité de leurs maîtres, ils tentèrent à de nombreuses reprises de se rebeller, d'abord par quelques tentatives d'assassinats contre des Princes, ensuite par le biais d'une alliance avec les Furiens de la surface. Les puissants cyclopes reçurent en contrepartie de leur aide le fameux bras mécanique, leur permettant de manier leur hache monumentale avec beaucoup plus d'aisance. Malheureusement, un mal inconnu obligea les Furiens à tromper les Pygmachines pour demander l'aide des Silicates, condamnant les traîtres à un sort épouvantable. De nombreux œufs furent détruits, limitant dramatiquement leur population et transformant les Pygmachines en espèce sur le déclin.

Seule la chute de la Ruche permit aux *Fellök* de s'affranchir une fois pour toutes du joug des Silicates, condamnant dans le même temps les quelques survivants à vivre en surface. Sous l'immonde soleil lointain, dans la clarté de la lumière morte. Les souterrains étant tombés aux mains des Pilleurs de Corps, ils ont également perdu tout espoir dans la possibilité de voir leur espèce renaître. Nombreux sont ceux qui tentent une expédition vers le fond, à la recherche des derniers œufs si précieux, seuls capables de permettre à leur race de survivre au temps.

Pragmatiques, les Pygmachines ne croient qu'à la matérialité des choses, à ce qui peut être touché, manipulé. Ils ont horreur de l'Encre, de ses effets et de ses mensonges. Ils préfèrent l'odeur du métal et de la poudre. Particulièrement hiérarchisée (presque instinctivement à la manière d'insectes ayant chacun un rôle précis dans la colonie), la société des Pygmachines est divisée en trois grands ordres, références à la trinité de divinités qu'ils vénèrent : *Bouche de Fer*, *Doigts de Fer* et *Œil de Fer*. Ces dieux sont la manifestation d'une seule et même déesse, la Procréatrice, dont certains racontent qu'elle murmure parfois dans les longs couloirs enténébrés. Les *Bouches de Fer* sont les tuteurs et les dirigeants, les *Doigts de Fer* les constructeurs et les mineurs, tandis que les *Oeils-de-Fer* sont les guerriers et les éclaireurs.

Même après la quasi destruction de leur population, les Pygmachines, les enfants de la terre, continuent à s'accrocher à leurs traditions et leurs instincts, bien tristes reliques dont il ne reste quasiment plus rien.

- **Taille/poids** : maximum 1m50 pour 110 kilos
- **Peau** : blanche et calleuse
- **Yeux** : blancs, cornée embryonnaire
- **Pilosité** : blanche et importante sur l'ensemble du corps
- **Signe particulier** : oreilles et dents pointues, sens sonar remplaçant la vue
- **Langue** : Stridulation (claquements produits par des membranes placées dans la gorge)
- **Noms typiques** : *Orka Œil de fer*, *Trrak Bouche de Fer*, *Virr Doigts de fer*
- **Dates importantes de l'espèce (segments chronologiques)** :
Début de leur esclavage (922ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary -288)
Réalisation des premiers outils de Technoprescience (953ème Cocon du Ciel de Plomb / Versary -9)
Première grande tentative d'évasion (984ème Cocon du Ciel de Plomb/ Versary 270)
Seconde grande tentative d'évasion (102ème Cocon du Ciel de Sable / Versary 1331)
Trahison des Furiens (102ème Cocon du Ciel de Sable/ Versary 1332)
Invasion des Pilleurs et liberté (103ème Cocon du Ciel de Sable / Versary 1341)



Furien

« Le monde est beaucoup moins impressionnant vu d'en haut »
-- Pour une poignée de dollars

Ces redoutables cyclopes à la peau rouge, dépassant régulièrement les deux mètres de hauteur, se sont longtemps multipliés sur la plaine de Kilima (rebaptisée Elysium par les Silicates), avant de rejoindre la lointaine Cydonia ou les dunes de Syrtis Major pour échapper aux éruptions. Dotés d'un fort instinct grégaire, les Furiens vivent dans une société matriarcale où chaque membre de la communauté est particulièrement lié aux autres. Impossible pour un Furien de trahir son clan, ses amis, sa famille, voire de les abandonner pour vivre une vie de solitude. Du moins, c'était le cas avant que la Ruche ne bouleverse Nirgal et ne rebatte violemment les cartes.

Ces colosses à l'œil unique ont toujours vénéré le soleil, la pupille incandescente qu'ils nomment simplement *Kalijuna*. Ils croient en ses effets bénéfiques, en sa sagesse et deviennent nerveux lorsqu'il se voile à cause d'une tempête planétaire ou du brouillard coagulant. Ils ont même construit une œuvre monumentale à sa gloire sur la plaine de Cydonia : un gigantesque visage de pierre, à l'œil unique, regardant vers le ciel. Sans oublier les immenses statues sculptées dans la roche.

Lorsque la nuit tombe, les Furiens racontent que *Kalijuna* disparaît dans les souterrains, attiré par les trésors des Silicates qui cherchent à le séduire, le piéger pour le garder éternellement au creux de l'obscurité. Chaque cyclope prie alors chaque nuit, pour que le soleil brillant résiste encore aux cités d'en bas et revienne réchauffer leur épiderme cramoisi.

Les Furiens détestent la pénombre, les ténèbres et craignent par-dessus tout les territoires inconnus de Chasma. Lorsqu'ils doivent voyager à la nuit tombée ou dans des catacombes obscures et abandonnées, ils parent leur corps de fétiches, peintures et bijoux représentant le pouvoir du soleil, censé les aider à revenir chez eux.

Contrairement à ce que laisse supposer leur aspect, aux muscles puissants pour poursuivre les proies dans les grandes plaines, les Furiens sont bien plus habiles avec des armes à distance. En effet, leur œil leur octroie une redoutable acuité visuelle, très efficace pour repérer une cible lointaine et atteindre les parties vitales des créatures les plus véloces. Mais cela leur a également joué des tours, notamment durant les nombreuses guerres tribales les ayant jadis opposés aux Squals, aux Maadim, aux Blecks et aux prédateurs d'Utopia et d'Hesperia. Avec un champ visuel limité, une quasi absence de perception du relief et un iris atrophié, un Furien peut être affronté aisément au corps à corps ou dans la pénombre. Placez-vous légèrement sur son côté, en position d'attaque et vous pouvez parfois vous retrouver dans un véritable angle mort. Une aubaine pour permettre à David de mettre fin à Goliath, sans que le géant ait eu le temps de lever le petit doigt.

C'est cette faiblesse naturelle qui permit à quelques Pygmachines de mettre au point une alliance avec ce peuple, réputé pour sa robustesse et son incapacité à se rendre. Désireux de s'affranchir des Silicates, les nains proposèrent aux Furiens de corriger ce problème, afin de les transformer en maîtres véritables de la surface. Ils élaborèrent un harnais mécanique, capable de soutenir une hache particulièrement lourde (parfois appelée « hache à trois mains ») nommée *Shokawindoo*. En utilisant ce harnais « gyroscopique » simplifié, composé d'une lourde ceinture, d'un roulement à billes et d'un bras articulé, le Furien peut effectuer des mouvements amples sur plus de 180 degrés.

Sans le moindre effort, le cyclope peut maintenir l'arme monumentale avec une seule main, effectuer des coups latéraux répétés, afin de boucher tous les angles morts l'empêchant de riposter. Présentez-vous face à un Furien doté d'une *Shokawindoo* et vous vous retrouverez tranché en plusieurs morceaux de bonne épaisseur, sans même avoir eu le temps de profiter de son talon d'Achille.

En échange de cette invention, les cyclopes devaient simplement s'engager à protéger les Pygmachines durant leur tentative de rébellion. Tout était prévu : les petits ouvriers des Silicates devaient s'exiler en surface, s'emparant de leurs œufs et des savoirs des précognitifs, avant de se mettre sous la protection bienfaitrice des Furiens.

Les Silicates avaient toujours évité de s'opposer aux cyclopes rouges par le passé, leurs connaissances de Planitia et leur robustesse les rendant très résistants à l'Encre. Même durant ces périodes sombres où l'Empire avait ravagé les forêts des Squals et aspiré les rivières et les lacs, les terres des Furiens avaient toujours été épargnées. Sans doute que les lointaines guerres contre les Maadim avaient transformé les cyclopes en partenaires potentiels pour les Silicates. Le jour où les sages du volcan se décideraient à abattre la civilisation de Chasma, il serait simple pour les Princes du dessous de faire pencher la balance de leur côté.

Mais ils n'eurent guère besoin d'attendre cet instant fatidique, qui n'arriva d'ailleurs jamais. Pendant que les Pygmachines équipaient les Furiens de leur harnais, les femelles cyclopes étaient touchées par un mal inconnu.

Leur peau se couvrit progressivement de marques noires, elles s'affaiblirent, devinrent stériles et furent incapables de donner le sein aux plus jeunes. Mourantes, elles plongèrent les Furiens dans un profond désarroi, paralysant leur espèce, leur volonté et fragilisant totalement leur communauté. Incapables de trouver un remède, malgré plusieurs tentatives auprès des Maadim pour trouver une solution grâce aux hommes-médecine, les Furiens se tournèrent vers les Silicates qui disposaient de la civilisation la plus avancée de Nirgal.

Le peuple de Chasma avait depuis longtemps abandonné les anciens rites médicaux, les pitoyables potions magiques et les fétiches pour chasser le mauvais esprit. À l'aide des précognitifs, les Silicates savaient désormais effectuer des opérations complexes, recoudre un ventre, disséquer un corps, extraire une tumeur maligne et mettre au point des solutions capables de calmer la douleur. Ils n'avouèrent jamais aux Furiens que cette maladie provenait de l'eau, polluée en profondeur par les bains des Lothos et les produits acides utilisés pour concevoir leurs machineries. Mais ils en profitèrent pour découvrir les manigances des Pygmachines et pousser les cyclopes à les trahir, en échange de la vie de leurs femmes.

Le risque était trop élevé de voir leurs compagnes disparaître et, malgré leurs tourments et leurs doutes, les Furiens acceptèrent ce marché, condamnant les Pygmachines à tomber dans un traquenard le jour de leur tentative d'évasion. Au moment où ils s'apprêtaient à rejoindre la surface, en suivant des tunnels secrets creusés pour l'occasion, les nains furent surpris par une partie de l'armée Silicate qui décima tous les meneurs et procéda à la destruction des œufs. Par pur esprit de représailles.

Les femelles cyclopes furent longuement soignées, à l'aide d'injections chargées d'Encre, qui rendirent les nouveaux-nés plus sensibles à ses effets. Quand leurs douleurs disparurent, les Silicates repartirent vers les profondeurs et les Furiens n'entendirent plus parler des Pygmachines. Les harnais de fer restèrent très longtemps sans utilité, rangés dans des coffres ou sous les tapis des cahutes, comme s'ils représentaient la plus grande honte du peuple Furien. Leur trahison. Seule la chute de la Ruche obligea les cyclopes à ressortir ces mécanismes, afin de pouvoir lutter avec plus d'efficacité contre cette nouvelle menace. Rares sont les Furiens capables de soutenir le regard des quelques Pygmachines ayant échappé à l'horreur des limbes. Encore plus rares sont ceux ne cherchant pas à réparer l'erreur de leur espèce, en aidant les nains à récupérer leur progéniture dans les terres noires de Chasma.

Quoiqu'il advienne, les deux races sont désormais liées.

- **Taille/poids** : maximum 2m20 pour 180 kilos
- **Peau** : rouge
- **Yeux** : un œil, de couleur claire
- **Pilosité** : peu abondante
- **Signe particulier** : champ de vision réduit, forte quantité de silicium dans l'organisme
- **Langue** : Dialecte Solis (claquements de langue)
- **Noms typiques** : Crâne épais, Dent cassée, Phalange coupée, Pupille claire
- **Dates importantes de l'espèce (segments chronologiques)** :
Premières guerres tribales (30ème Cocon du Ciel de Sable)
Maladie des femelles (102ème Cocon du Ciel de Sable)
Trahison des Pygmachines et pacte avec les Silicates (102ème Cocon du Ciel de Sable)
Invasion des Pilleurs et apparition des deux lunes (103ème Cocon du Ciel de Sable)



Squal

«Tu dois admettre qu'il est possible que Dieu ne t'aime pas du tout. Il ne t'a jamais voulu. En toute probabilité, il te déteste et ce n'est pas ce qu'il peut t'arriver de pire. On n'a pas besoin de lui mec ! On n'en a rien à foutre de la damnation ni de sa foutue rédemption. On est les enfants non désirés de Dieu, très bien !»
-- Tyler Durden - Fight Club

Les Squals habitaient jadis les grandes jungles bleues de Deadalia, affleurant la grande mer d'Usawoti (l'ancienne Mare Australe) ainsi que les froides forêts d'Acidalia et Utopia. Particulièrement belliqueux, les hommes lézards étaient réputés pour leur sauvagerie et leur incapacité à partager leur territoire avec qui que ce soit. Ils n'hésitaient pas à attaquer tous les chasseurs s'approchant trop près de leurs précieuses frondaisons, les massacrant sans la moindre once de pitié et utilisant –disait-on– la chair des victimes pour nourrir leurs petits et leurs os pour créer des armes sommaires.

Cet esprit hostile plongea les Squals dans de multiples guerres tribales contre toutes les espèces suffisamment folles ou inconscientes pour s'implanter à proximité de leur terre nourricière. Les Maadim et les Furiens en firent les frais, même si les nomades Bleeks furent les plus grandes victimes de cette sauvagerie. Si l'on excepte évidemment les autres tribus Squals, qui n'hésitaient pas à s'affronter pour la possession d'un lac ou d'une modeste chute d'eau pourtant sans grand intérêt.

Lorsque l'Empire Silicate s'intéressa à leur eau et leurs arbres, les Squals eurent toutes les peines du monde à stopper les machines, les bûcherons et les Fakirs. Chargés de récupérer ces précieuses ressources afin d'entretenir leur «grand plan» destiné à enrayer le futur, les émissaires de Chasma n'hésitèrent pas à effectuer le plus grand génocide de l'histoire de Nirgal. «Génocide»... Le mot est assez fort pour exprimer toute l'horreur qui s'abattit sur les Squals, leur peuple étant littéralement décimé par les armes Silicates et leurs illusions insupportables. Les rares survivants n'échappèrent à la mort que par chance, et les forêts furent détruites progressivement, laissant un peu plus de place au désert et à la sécheresse glacée, renforcée par la chimie des Silicates recrachée dans l'atmosphère.

Les Squals ayant survécu aux attaques se transformèrent peu à peu en terroristes, en mercenaires, désabusés, suicidaires, n'hésitant pas à commettre les pires attentats au cœur même de Chasma. L'espèce Squal devint synonyme de rareté et de mort, une mort aussi froide que le sang parcourant leurs veines reptiliennes. Des assassins, silencieux et agiles.

La chute de la Ruche, plusieurs années plus tard, sonna la vengeance des Squals mais fit basculer Nirgal dans un conflit généralisé. Désormais intégrés dans les différentes communautés de la surface, les derniers Squals sont toujours considérés avec inquiétude mais leurs capacités offensives restent un atout précieux. Ils ne restent dorénavant plus qu'une poignée de ces hommes lézards, imperturbables et distants, incapables d'oublier le mal qu'on leur a fait. Tant qu'il y aura des Pilleurs de Corps pour rassembler les peuples, les Squals feront l'effort de mettre leur esprit de vengeance de côté pour tenter de venir en aide à ceux qui les ont recueillis. Les âmes charitables qui leur ont ouvert leurs portes pour les cacher dans les greniers et les caves, loin du regard des Silicates. Mais si le monde doit mourir demain, alors tous les Princes de Chasma périront égorgés avant que le dernier Squal ne mette un genou à terre.

Jadis, les Squals vénéraient de nombreux esprits élémentaires de l'eau et de la forêt, comme les totems d'Arawaru ou Ahi Tiupa. À présent, les hommes reptiles sont devenus agnostiques, voyant dans le

monde un gigantesque mensonge, une supercherie inventée par les Silicates et leur pouvoir sur l'esprit. Tout n'est qu'illusion, rien n'existe vraiment et Nirgal n'est rien d'autre que «Ndaki», le grand purgatoire où toutes les âmes convergent pour vivre une éternité de souffrance dans le désert gelé ou les ténèbres des démons albinos.

Depuis des générations, les Squals connaissent les secrets des grottes de Stygie. Dans ces gigantesques cavités obscures, à demi immergées par des eaux riches en Lothos, les jeunes Squals viennent passer à l'âge adulte.

Au moment de sa dernière mue, chaque jeune Squal est enfermé dans une des cavernes de Stygie, dans le silence, le froid et l'obscurité. Il y est laissé, prisonnier, aussi longtemps que son instinct de survie lui permet de résister à la faim. De plus en plus faible, au seuil de la mort, le regard du Squal atteint alors un autre stade de perception, capable de transpercer les ténèbres, de voir les esprits se cachant dans la nuit. D'apercevoir Katipo Taipo, le titan, le monstre, celui que les Maadim appelle l'Araignée Boréale et qui n'est autre que le géolier de ce monde. La bête démesurée, se cachant derrière l'illusion.

À sa sortie, si le Squal est suffisamment fort pour récupérer des privations, il maîtrise l'art ancestral du *Kaamkata*. Une technique martiale lui permettant d'utiliser lames et couteaux avec une habileté surnaturelle.

Le *Kaamkata* oblige le Squal à porter continuellement une dizaine de lames (minimum) sur lui, chacune ayant un rôle bien défini en combat (lames pour trancher des nerfs, poinçons, créant de vives saignées, courbes pour éviscérer, courtes pour sectionner un muscle... etc.). Selon leur adversaire, avec une rapidité extraordinaire, les Squals dégainent différentes lames, les rengainent, les jettent à terre avant d'en sortir d'autres, pour effectuer de nouvelles manœuvres : paralyser le bras de l'ennemi qui porte son arme, avant de lui trancher les veines principales des jambes pour le faire chuter...etc.

Une connaissance des organes, des points vitaux, mais surtout des faiblesses et des positions de combat, qui paraît presque intuitive. En véritable équarisseur, le Squal est quasiment capable de vous démembrer par petits bouts sans jamais vous faire perdre conscience. Histoire que vous profitiez au maximum de la souffrance de l'instant.

Fins, de taille moyenne, aux muscles noueux et à la peau reptilienne, les Squals sont des créatures à sang froid qui ont besoin de peu de chaleur pour survivre (leur température corporelle moyenne leur permettant de résister au climat de Planitia). Ils sont dotés d'une queue préhensile qu'ils utilisent parfois en combat et muent plusieurs fois durant leur jeunesse avant d'atteindre leur taille adulte. Cette mue est généralement utilisée pour fabriquer le *Paoa*, une sorte de tabac apaisant, fumé dans de petits narguils portatifs.

- **Taille/poids** : maximum 1m75 pour 65 kilos
- **Peau** : écailles vertes, jaunes et bleues, renforcées par le silicium
- **Yeux** : jaunes, à doubles paupières
- **Pilosité** : aucune
- **Signe particulier** : queue préhensile, sang froid
- **Langue** : Jargon bifidien (sifflements aigus)
- **Noms typiques** : *Shanaa-Shanahi, Shan-Shanti, Shun-Shi, Shying*

- **Dates importantes de l'espèce (segments chronologiques)** :
Premières guerres tribales (30ème Cocon du Ciel de Sable)
Invasion des Silicates (960ème Cocon du Ciel de Plomb)
Extermination de leur race (964ème Cocon du Ciel de Plomb)
Invasion des Pilleurs (103ème Cocon du Ciel de Sable)



Bleek

«*Depuis que ça a commencé, qui avez-vous tué ?
Vous ne seriez pas vivant si vous n'aviez tué personne.*»
-- Major Henri West - 28 Jours plus tard

Bien que les Bleeks disposent, à l'instar des autres espèces de Nirgal, d'un squelette composé de silice (et non de carbone) ils sont ce qui se rapprochait le plus de l'humain standard. Du moins, avant que les Silicates n'en décident autrement.

Originaires du bassin d'Helas, trace d'un monumental cratère qui défigura Nirgal aux origines, les Bleeks durent fuir cette zone après la destruction de leurs habitations par de nombreuses tempêtes de sable planétaires. L'hostilité des autres espèces et la rudesse de certains royaumes de Planitia les transformèrent en un peuple nomade, occupant différentes zones du globe, notamment l'immense désert d'Ifren-Sinai et les alentours de la Plaie de Wakan. Condamné à l'exode, le peuple Bleek fut considéré comme une race de pilliers, de voleurs, attaquant les villages et les troupeaux. Persécutés par les Squals, les Furiens, les Maadim et les nombreuses créatures malfaisantes hantant les terres de Gorgonum Chaos et Arcadia, les Bleeks finirent par se regrouper à proximité des principales entrées de Chasma. Seuls les Silicates paraissaient tolérer les humains de Nirgal, voire les considérer avec intérêt et déférence. En effet, le peuple des profondeurs cherchait depuis longtemps des alliés en surface, afin d'étendre leur pouvoir et d'effectuer les longs chantiers nécessaires à leur évolution. Habitué à gérer les caprices de Planitia, à y travailler et à s'y déplacer, les Bleeks apparurent rapidement comme un moyen efficace de concevoir les premières voies ferrées, les cheminées des hauts-fourneaux et des processeurs sub-terrestres. Un peuple servile, quasiment corvéable à merci, pour peu qu'on lui offre quelques avantages matériels et une protection indéfectible. En plus d'un peu de chaleur, pour pouvoir mieux résister à la rigueur des nuits.

Au fil du temps, les Bleeks devinrent ainsi les nouveaux serviteurs de l'Empire Silicate. Bien moins rebelles que les Pygmachines, ils participèrent à des chantiers d'importance et leur fidélité fut grandement récompensée. Soutenus par les Silicates, ils bâtirent les plus grandes et les plus belles cités de la surface, comme Argyre et les immenses ziggourats des Bosporos.

Quand la civilisation souterraine commença à modifier le monde dans un but inconnu, détruisant les forêts des Squals, mettant la main sur les ressources de la surface pour façonner leurs créations et leurs cités, les Bleeks furent les premiers à les soutenir dans leur action. Fermant les yeux sur l'esclavagisme des Pygmachines et les destructions en masse, les Bleeks entrèrent parfois en guerre avec certains de leurs semblables, trop obnubilés par de basses notions de territoire. Ils acceptèrent même de participer aux recherches des Silicates, visant à aller toujours plus loin dans la connaissance des corps et des êtres. Un nombre incroyable de Bleeks choisirent de se sacrifier volontairement pour faire progresser la «science», dans l'espoir de voir les Silicates leur apporter puissance et immortalité.

Ces expériences, menées sur les Bleeks au fil des années, firent évoluer leur organisme en introduisant une archéobactérie dans leur sang. Un tardigrade microscopique, capable de résister aux conditions climatiques les plus extrêmes, à la maladie et aux privations. Peu à peu, de génération en génération, les Bleeks devinrent de plus en plus résistants, leur organisme s'adaptant au froid, à la faim et à la chaleur, jusqu'à devenir les rois de la survie en milieu hostile. Un Bleek peut rester des heures dans un froid polaire, sans risquer de mourir d'hypothermie. Lorsque l'eau vient à manquer, sa peau s'assèche, le transformant en momie parcheminée. Mais il

peut continuer à vivre jusqu'au moment où il trouvera un peu d'eau pour retrouver son apparence. Rien ne semble pouvoir affaiblir cette machine, conçue pour le travail d'endurance en surface.

Seuls alliés du monde souterrain, les Bleeks furent initiés à l'Encre, aux cliqueteurs et aux automates. De nombreux membres de cette espèce rejoignirent progressivement les cités ténébreuses de Chasma, attirés par leur richesse et la promesse de jours meilleurs, laissant en surface tous les esprits chagrins ou bien trop violents pour correspondre à la société parfaite imaginée par les Silicates.

Lorsque les lourdes portes d'Iridium se refermèrent, les Bleeks exclus commencèrent à douter, tout en continuant néanmoins à commercer avec les mondes du dessous. La chute de la météorite qui contenait la Ruche porta un coup effroyable à leur population, détruisant la monumentale citadelle d'Argyre et transformant les cités humaines en avant-poste de l'horreur.

Situées le plus souvent à proximité des entrées de Chasma, elles furent logiquement les premières à connaître les attaques des Pilleurs de Corps. Des cadavres monstrueux crachant la Rouille pénétrèrent derrière les fortifications à la nuit tombée, utilisant des galeries souterraines pour venir chercher les victimes dans leur propre lit. Des demeures disparurent sous terre, avalées par cette terrifiante termitière originaire du vide sidéral. Plus d'une centaine de cités relativement importantes furent ainsi transformées en immense vide, des gouffres infernaux occupant désormais le sable sur lequel elles furent bâties par le passé. Comme si des milliers de vies avaient disparu, en l'espace d'une nuit, dans des sables mouvants.

Paradoxalement, les Bleeks furent les premiers à tenter d'organiser la riposte, accueillant les survivants de toutes les races, construisant des havres dans des lieux moins exposés aux attaques, envoyant des émissaires pour convaincre les Maadim ou les Furiens de joindre leurs forces. Avec plus ou moins de succès.

Aujourd'hui, les Bleeks demeurent toujours l'espèce la plus résistante de Nirgal. Celle disposant de la meilleure aptitude pour survivre, capable de subsister en plein désert, dans les neiges des pôles ou dans les profondeurs de la terre. Assez forte pour s'adapter à tous les milieux, dans les conditions les plus difficiles, pour continuer encore et toujours.

À l'origine, les Bleeks ont la peau sombre (couleur ébène ou café selon leur ethnie d'origine), les cheveux et les yeux noirs. Mais les générations ayant rejoint les cités souterraines ont fini par voir leur épiderme s'éclaircir, avant d'acquiescer des globes oculaires mieux adaptés aux lieux obscurs de Chasma. De taille moyenne, les Bleeks de la surface vénèrent plusieurs divinités, dont *Changa* le dieu du soleil et sa femme la déesse *Changawake*. Tandis que ceux des profondeurs ont rallié la croyance des Silicates en la Veuve, la princesse noire, le visage imparfait du futur et la mère des Lothos (en fait l'Araignée Boréale dans une version modernisée et privée de ses traditions passéistes).

- **Taille/poids** : maximum 1m80 pour 90 kilos
- **Peau** : ébène à l'origine
- **Yeux** : noirs à l'origine
- **Pilosité** : cheveux bouclés ou crépus, pilosité moyenne
- **Signe particulier** : organisme modifié par les Silicates, peuvent tenir une semaine sans nourriture, ni eau et résister à des températures oscillant de -80° à +80°.
- **Langue** : Dialecte Chrysorrhœas (mots articulés et claquements de mâchoires, censés imiter les Stridulations des Silicates)
- **Noms typiques** : *Argon, Centry, Havoc, Obsidian, Turok*
- **Dates importantes de l'espèce (segments chronologiques)** :
Premières guerres tribales (30ème Cocon du Ciel de Sable)
Arrivée des Silicates (960ème Cocon du Ciel de Plomb)
Guerres auprès des Silicates (964ème Cocon du Ciel de Plomb)
Construction d'Argyre (967ème Cocon du Ciel de Plomb)
Invasion des Pilleurs (103ème Cocon du Ciel de Sable)



CREER UN SURVIVANT



«Ils disent que les gens ne croient plus aux héros. Qu'ils aillent se faire foutre ! Toi et moi, Max, on va leur en donner des héros.»

-- Mad Max

Les joueurs de *Sable Rouge* incarnent des personnages de la surface de Nirgal : mercenaires, protecteurs, messagers, soldats, bannis, survivants du dessous... Après plusieurs années de reconstruction et de calme relatif, les horreurs de Chasma commencent à remonter vers Planitia. Selon leurs envies et celles du Maître de Jeu, ils pourront agir comme une compagnie de francs tireurs, chassant les trésors des profondeurs, à moins qu'ils ne deviennent les protecteurs d'une petite communauté perdue dans le désert martien, ou des éclaireurs recherchant d'autres survivants, voire des héros suicidaires se lançant dans une terrifiante odyssée, à la poursuite de la Reine des Pilleurs de Corps...

Pour créer un personnage de *Sable Rouge*, chaque joueur va simplement devoir choisir à quel peuple celui-ci appartient, quelle est son origine, quelle était sa vie avant la chute de la Ruche, ce qu'il est devenu après le cataclysme et ce qui motive désormais ses actions. Est-il un anti-héros désabusé ? Une gueule cassée sans ambitions ? Un survivant que rien ne peut arrêter ? Un idéaliste cherchant un moyen de sauver ce qui peut encore l'être ?

Autopsie

Avant de voir plus en détails le processus de création, faisons tout d'abord un point sur les divers éléments chiffrés qui composent un personnage de *Sable Rouge* :

Caractéristiques

Tous les personnages de *Sable Rouge* sont déterminés par 10 caractéristiques différentes, dont les valeurs oscillent de 0 à 10. Ces caractéristiques sont les suivantes :

Dimension : cette caractéristique est ce qui distingue la souris du mastodonte, la proie du gros gibier. Elle ne représente pas uniquement la taille du héros ou du personnage non-joueur, mais sa puissance globale, son échelle, ce qui permet à un Mégaptère Sili-cium de broyer une caravane de Pieds Rouges sur son passage. Sans même éternuer. Plus une créature est grande, énorme, dévastatrice, surdimensionnée, boostée aux hormones de colosse et plus sa caractéristique en Dimension est élevée.

Chaque point en Dimension offre une réussite automatique à chaque action réalisée. Ainsi, un Géant de limaille doté d'un score de 2 en Dimension bénéficie de 2 réussites automatiques à chacun de ses lancers de dés, du fait de ses proportions démesurées.

Muscles : sur Nirgal, les muscles sont sans aucun doute les outils les plus utilisés. Peut-être même avant une bonne cervelle. Cette caractéristique mesure la force du personnage, la largeur de ses biceps, sa capacité à perforer le crâne d'un Pilleur avec une simple pichenette.

Carcasse : s'en prendre plein les dents est le lot quotidien des occupants de la planète rouge. Entre le froid, la lave, les maladies, les plaies et les saloperies qui rôdent dans le sable, il y a de quoi finir régulièrement en plat principal pour les charognards. Cette caractéristique détermine la résistance du personnage, sa constitution, sa capacité à résister aux coups, à la fatigue, à la soif, la faim et à cette vacherie de climat.

Articulations : cette valeur mesure la souplesse et l'agilité du personnage, ainsi que ses réflexes et sa dextérité manuelle. Posséder un score élevé en Articulations permet d'agir rapidement, de manier une lame avec aisance, un *Cliqueteur* ou d'être suffisamment habile de ses mains pour pouvoir planter un couteau entre les yeux d'un adversaire un peu trop grossier.

Crâne : cette caractéristique définit les capacités mentales du personnage, son intelligence, sa logique, sa mémoire, sa vivacité d'esprit et plus largement sa faculté à percuter rapidement sur un indice.

Sens : dans un univers où la survie est le maître mot, savoir utiliser ses sens pour entendre un battement de cœur sous le sable, ob-

Dim. Taille/Poids

- | | |
|----|--|
| 0 | De 0 cm à 2,50 mètres. Entre 0 et 200 kgs |
| 1 | De 2,51 mètres à 5 mètres. Entre 251 et 500 kgs |
| 2 | De 5,1 mètres à 10 mètres. Entre 501 kilos et 5 tonnes |
| 3 | De 10,1 mètres à 15 mètres. Entre 5 et 15 tonnes |
| 4 | De 15,1 mètres à 20 mètres. Entre 15 et 30 tonnes |
| 5 | De 20,1 mètres à 25 mètres. Entre 30 et 50 tonnes |
| 6 | De 25,1 mètres à 40 mètres. Entre 50 et 100 tonnes |
| 7 | De 40,1 mètres à 60 mètres. Entre 100 et 200 tonnes |
| 8 | De 60,1 mètres à 100 mètres. Entre 200 et 500 tonnes |
| 9 | De 100,1 mètres à 200 mètres. Entre 500 et 1000 tonnes |
| 10 | Plus de 200 mètres. Plus de 1000 tonnes |

server la silhouette d'un Pyrodactyle dans le lointain ou sentir l'odeur de la putréfaction est plus qu'utile. Cette caractéristique représente l'efficacité des cinq sens du personnage, sa perception du monde extérieur, son odorat, son ouïe, son toucher...etc.

Peau : cette caractéristique détermine l'apparence physique du personnage, la beauté de ses traits, l'harmonie de sa silhouette, le charme de son corps pour un autre individu de la même espèce. Les critères de beauté étant très différents d'un peuple à un autre, cette caractéristique passe à 1 dès lors qu'elle est utilisée face à un PJ ou PNJ d'une race différente (sauf exception déterminée par le Maître de Jeu).

Style : le style est une caractéristique différente de la Peau et qui agit de la même manière sur toutes les espèces. Elle représente le charisme, l'aura, la démarche, le look, l'allure, la façon de combattre du personnage. Ce qui le rend impressionnant, étonnant, frappant pour n'importe quel témoin. Un personnage doté d'une forte valeur en Style marque toujours les esprits, rien qu'en entrant dans une pièce ou en expédiant une abomination dans la tombe. Bref, il a une sacrée gueule.

Sacrifice : cette caractéristique est ce qui distingue le pied-tendre de l'aventurier, le pleutre du *pistolero*. Elle représente la volonté, le sang-froid, la force mentale qui permet à un individu de se dépasser, pour accomplir des exploits, faire face seul à une meute de Pilleurs, se jeter dans le vide, regarder la Mort dans les yeux en lui signalant qu'elle a la braguette ouverte.

C'est la valeur dans la caractéristique Sacrifice qui détermine également le nombre de D20 que le personnage peut lancer, au grand maximum, afin de tenter une action. Représentation de la ténacité du personnage, de son héroïsme, de son expérience et de sa capacité à se dépasser, cette caractéristique est autant une prise de risque que le moyen de venir à bout d'une situation désespérée, par un acte démentiel. Les individus ayant un Sacrifice moins élevé seront trop lâches, faibles ou froids pour regarder la mort en face, mais disposeront également de certains moyens pour augmenter leurs réussites.

Morbus-Chaos : rares sont les individus à avoir survécu à la « morsure » d'un Pilleur de Corps. Lorsque ce scolopendre de métal pénètre votre chair, ne fait plus qu'un avec votre colonne vertébrale, il est déjà trop tard. Vous n'êtes désormais rien d'autre qu'un cadavre qui marche, suant la Rouille par tous les pores. Le person-

nage fait partie de ces exceptions, de ces personnes ayant survécu au parasite, de ces êtres pourvus d'un Pilleur asséché dans le dos, excroissance abjecte devenue indispensable. Cette caractéristique permet de mesurer le lien que le personnage possède avec la Ruche, les facultés hybrides que le parasite lui a laissées.

Plus le personnage dispose d'une valeur élevée en Morbus Chaos et plus il se rapproche affreusement d'un des démons de la Ruche. Une bête parmi les bêtes.

Les effets du Morbus Chaos sont décrits plus longuement dans le chapitre qui lui est consacré.

Influences

Tous les personnages ne sont pas issus du même peuple, du même milieu, du même territoire et ne sont pas habitués aux mêmes règles. Un Bleek ayant passé la majorité de sa vie en surface a appris à survivre avec cet environnement, la poussière, le froid nocturne. Il connaît les dangers de Planitia, ses prédateurs, les endroits où trouver des tubercules, comment récupérer de l'humidité dans les fissures des ravins. Plongez-le dans Chasma et il perdra rapidement ses repères, devant parfois tâtonner pour se déplacer, ne sachant plus comment se diriger sans un ciel au dessus de sa tête, comment survivre dans les galeries aluminium des Silicates. A l'inverse, un personnage n'ayant connu que les limbes de Chasma se sera adapté à ses ténèbres, aux hallucinations de l'Encre, aux rivières de métal, aux bassins de Lothos et aux étages mécaniques. Par contre l'exposer au soleil de la surface, à son immensité, le plongera dans une certaine panique.

Les Influences sont là pour mesurer les avantages et handicaps du personnage lorsqu'il se trouve sur tel ou tel terrain, ou dans une situation précise. Ils fonctionnent comme des bonus ou des malus aux caractéristiques et/ou aux compétences du personnage.

Exemple : un Pygmachine disposant d'une valeur de +2 dans son Influence Chasma, bénéficie donc de 2 points supplémentaires à ses compétences lorsqu'il se trouve dans cet environnement familier ou lorsqu'il utilise une compétence qui le concerne.

A l'opposé, avec -1 en Planitia, il souffre d'1 point en moins lorsqu'il effectue un test sur la surface de Nirgal ou concernant son histoire, sa géographie, ses spécificités...etc. Cf Mécanique interne, pour plus de précisions.

Ces valeurs jouent également un rôle sur l'apparence du personnage et ses propres facultés. Ainsi, un personnage doté d'une forte valeur en Chasma sera sans doute presque nyctalope et arborera une peau très pâle.

Les Influences sont au nombre de 4 et déterminées par la race et l'historique du personnage :

Planitia : la valeur de cette influence s'applique à toutes les caractéristiques et/ou compétences du personnage (à l'exception des compétences d'Interactions et de Réalité) à partir du moment où celui-ci se trouve en surface ou fait un test concernant un élément de la surface.

Chasma : cette influence de terrain s'applique à toutes les caractéristiques et/ou compétences (à l'exception des compétences d'Interactions et de Réalité) lorsque le personnage agit dans les profondeurs de Nirgal ou fait un test concernant Chasma.

Rouille : cette influence s'applique à toutes les caractéristiques et/ou compétences (à l'exception des compétences d'Interactions et de Réalité) du personnage lorsqu'il se trouve dans une zone envahie par les Pilleurs de Corps ou fait un test les concernant.

La Rouille est une matière acide et corruptrice, qui laisse des marques indélébiles dans un lieu, en transforme l'allure, les ressources et rend parfois toxique la moindre flaque d'eau. Se trouver au cœur même d'un de ces «nids» a de quoi perturber l'esprit de ceux qui ne sont pas habitués à côtoyer les Pilleurs d'aussi près. La crainte de la contagion et les croyances au sujet de la Rouille, sont telles qu'elle est devenue depuis longtemps un véritable facteur de terreur. Et sans connaissance à son sujet, il est très facile de consommer une nourriture corrompue ou de faire trembler la garde de son épée.

Les influences de Planitia, Chasma et Rouille ne s'appliquent pas aux compétences d'Interactions et de Réalité.

Renommée : cette Influence définit la popularité du personnage, son prestige, sa réputation. Un personnage doté d'un bonus en Renommée sera quelqu'un de connu, de célèbre, qui pourra aisément s'adresser à un Seigneur de Guerre ou convaincre des troupes de se placer sous ses ordres. A l'inverse, un personnage doté d'une Renommée négative sera connu pour ses méfaits, ses crimes, pour son caractère de brute épaisse, de malfrat, de tyran. Les pires tueurs de l'univers de *Sable Rouge* disposent d'une valeur négative importante dans cette Influence et s'ils ne peuvent guère convaincre une colonie de fermiers de leur obéir (sauf sous la menace), il peuvent sans peine former des troupes de pillards patibulaires. **Cette Influence s'applique uniquement aux compétences d'Interactions.**

Disposer d'une Renommée négative, au contraire des autres Influences, n'est pas toujours un inconvénient. Selon le statut de l'interlocuteur, posséder une mauvaise réputation deviendra parfois un véritable avantage, lorsqu'apparaître comme une «légende noble et droite» ne fera que compliquer les choses.

Exemple : un personnage doté d'une Renommée négative souffrira d'un malus, de la valeur de cette Influence, lorsqu'il utilisera une compétence d'Interaction face à un Prince ou une personne honnête connaissant sa sombre réputation. Par contre, ce malus deviendra un bonus lorsque le personnage s'adressera à des desperados ou des malfrats, plus sensibles à sa triste renommée. Si disposer d'une forte Renommée est un avantage pour parlementer avec des armées, des diplomates et des messagers de la paix, il se transforme en véritable malus lorsqu'il s'agit de mettre une bande de sinistres salopards dans sa poche.

Libre au Maître de Jeu d'utiliser cette Influence pour donner un avantage aux assassins et autres plaies de Nirgal lorsqu'ils communiquent avec leurs semblables.

Selon les exploits, les scénarios et les actions du personnage, sa Renommée évoluera, transformant le hors-la-loi en mythe, ou l'ancien soldat dévoué en monstre. Le genre de légende dont on conte les exploits aux enfants, pour leur montrer qu'il existe parfois bien pire que les Pilleurs de Corps sur cette fichue planète.

Il n'est pas nécessaire d'être bon ou loyal pour survivre dans *Sable Rouge*, mais de faire les bons choix, parfois au détriment des autres, pour améliorer ses chances de voir un nouveau jour se lever.

Jauges

Les jauges sont des réceptacles de points, qui augmentent régulièrement en fonction des scénarios. Elles représentent, à la manière d'un tableau de bord, l'état de santé général du personnage : son niveau de fatigue, son état nerveux, la quantité d'Encre présente dans ses veines ... Tout cela variant au fil des combats, des aventures et des blessures. Elles fonctionnent toutes de la même manière : le personnage emmagasine des points (points de bles-

sure, de panique, d'Encre) au fur et à mesure du scénario et lorsque ces points atteignent un certain palier, il en subit les effets. Le plus souvent, ces derniers prendront la forme de malus définis à l'avance.

Santé : cette jauge indique l'état physique du personnage. Sa force vitale. Chaque fois qu'il subit des dégâts, reçoit des coups, lutte contre le froid, la faim, le poison, la Rouille, il reçoit un certain nombre de points de blessures. Lorsque ces points atteignent un certain seuil (*cf. création de personnage*), le héros est victime de malus... Ou meurt.

Panique : cette jauge définit l'état mental du personnage. A force d'être confronté à l'horreur, aux Pilleurs de Corps, à la disparition effroyable de ses compagnons, le personnage peut emmagasiner des points de panique. Lorsque ces points atteignent un palier (*cf. création de personnage*), l'aventurier subit des malus à ses actions ou devient incapable d'agir normalement.

Encre : l'Encre est la seule et unique source pour manipuler la réalité, par le biais du *Lumbo* ou de la *Précokinésie*. Sans Encre, aucune «magie» n'est possible. Éphémère, l'Encre ne reste pas longtemps dans l'organisme et doit être injectée dans le sang (par le biais de canules, de pompes, d'épingles, de seringues) ou inhalée pour pouvoir être utilisée. Selon la dose consommée, le personnage gagne un certain nombre de points d'Encre (généralement pendant une certaine période). Lorsque ces points parviennent à un certain seuil, le personnage peut bénéficier de bonus importants à ses rituels, voire souffrir d'effets secondaires plus ou moins inquiétants. Ceux qui tournent le dos à l'Araignée ont bien plus de chance d'échapper aux atrocités qui rôdent dans son néant.

Pools

Contrairement aux jauges, qui varient principalement selon les événements extérieurs, les affrontements et les règles du jeu, les pools sont de véritables réserves de points dans lesquelles le joueur peut puiser librement.

Actions : ce pool est une réserve de points, pouvant être dépensée par le personnage durant un combat pour effectuer des Manœuvres. Mouvement rapide, saut arrière, attaque précise, coup spécial, empalement, démembrement tactique sont autant de choses que les personnages peuvent effectuer en échange de points d'Actions, selon leurs stratégies de combat. En effet, tous les personnages-joueurs ne disposent pas des mêmes Manœuvres, celles-ci changeant et évoluant selon leur espèce, leur activité, leur histoire et leur manière de terrasser un adversaire. Du guerrier brutal tranchant ses victimes en deux, au sabreur s'attaquant aux points vitaux, en passant par le duelliste utilisant des colts pour plomber son ennemi, *Sable Rouge* permet au joueur de personnaliser son héros pour lui octroyer un vrai style de combat. *Reportez-vous au chapitre sur le Combat pour plus de détails.*

Prémonition : pour rester en vie sur Nirgal, il faut savoir allier la force de caractère, l'instinct de survie et la chance. Le simple fait d'être parvenus à résister à un Pilleur de Corps prouve que les personnages sont dans le bon sens du vent. Les points de Prémonition représentent ce facteur chance, cet élément du destin qui permet au guerrier de se rattraper au dernier moment à un piton rocheux, au lieu de tomber au cœur du volcan. En réalité, il est surtout une capacité presque innée à anticiper les événements, l'Encre ayant parfois donné à de nombreuses personnes la faculté de deviner le futur. Sans même s'en rendre compte.

Cette jauge est une réserve de points de destin, que le joueur peut utiliser librement pour améliorer les succès de son personnage.

Chaque point de Prémonition permet de bénéficier d'une réussite automatique à n'importe quel lancer de dés. Cette réserve se renouvelle à chaque début de nouveau scénario.

Build'Up : enfin cette réserve un peu particulière permet au personnage de bâtir son historique, son background, ses liens, alliances, rivalités et connaissances au fil des scénarios. En rencontrant un PNJ, par exemple, le joueur pourra décider que son personnage l'a connu par le passé. Après avoir dépensé un certain nombre de points de *Build'Up*, selon les rapports qu'il souhaite créer avec ce PNJ, le joueur devra inventer ce qui lie son personnage à ce dernier. Par le biais d'une anecdote ou d'un récit, le joueur créera ainsi pour son personnage tout un historique de gens, de lieux, d'objets, d'adversaires mythiques croisés par le passé, qui pourront lui apporter des avantages ponctuels ou la promesse d'aventures bien plus personnelles. *Reportez-vous au chapitre consacré au Build'Up pour plus de détails.*

Manœuvres

Les Manœuvres représentent la palette de coups du personnage, sa façon de se déplacer, d'attaquer, d'esquiver, de parer et de finir un adversaire. Bref, de combattre.

Les Manœuvres sont des combinaisons d'attaques, des bottes, des « coups spéciaux » auxquels le personnage peut faire appel pour produire de plus grands dommages, percer une armure, produire un saignement abondant...etc. Elles sont regroupées en petits groupes, ou « pavés » sur la feuille de personnage et peuvent être utilisées en échange de points d'Actions.

Les effets des Manœuvres sont différents, permettant de se mouvoir rapidement en combat, de prendre l'initiative, d'atteindre un organe précis, de produire un maximum de dommages, d'améliorer ses chances de parade ou sa protection. Voire de récupérer de nouveaux points d'Actions, pour pouvoir se battre plus longtemps.

Certaines Manœuvres peuvent également être créées par le joueur lui-même, afin de personnaliser les techniques de combat de son personnage. Dans ce cas, elles sont nommées « Coups spéciaux ».

Compétences

Ce sont les connaissances du personnage. Sa capacité à manier une épée, pister une proie, poser un piège, réparer un Tripode, soigner une blessure, négocier une trêve, utiliser l'Encre...

Toutes les compétences ont une valeur allant de 0 à 10. Elles sont réparties en 7 grandes familles : *Confrontation, Physique, Environnement, Technique, Savoirs, Interactions et Réalité.*

Chaque compétence est liée avec une ou plusieurs caractéristiques, avec laquelle elle est généralement associée lors d'un lancer de dés. La caractéristique est indiquée entre parenthèses à côté de l'intitulé de la compétence. Le Maître de Jeu peut choisir d'associer une compétence à une autre caractéristique que celle indiquée, lorsqu'il le juge nécessaire.

Confrontation

Cogner (Articulations) : cette compétence permet au personnage de se battre à mains nues, d'attaquer ou de parer les coups adverses.

Lancer une arme de jet (Articulations) : grâce à cette connaissance, le personnage sait manier les armes destinées à être lancées pour blesser un adversaire. Comme les couteaux de lancer, les découpeurs rotatifs, les javelots, les frondes, voire de simples pierres. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer uniquement. En cas de

tentative de parade au contact avec un couteau de lancer, par exemple, le personnage pourra faire appel à sa compétence en *Manier une arme tranchante*. Avec le risque d'endommager l'arme utilisée.

Manier un bouclier (Articulations) : cette compétence permet au personnage d'utiliser un bouclier. Cette connaissance peut-être utilisée pour parer, mais également pour frapper en utilisant le bouclier comme une arme (avec la Manoeuvre requise).

Manier une arme tranchante (Articulations) : cette compétence permet au personnage d'utiliser une lame à une main, comme un poignard, une dague, un sabre, une épée, une hache, une scramasaxe ou toute autre lame légère à un seul ou double tranchant. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer (avec des manoeuvres Bras Armé) et parer.

Manier une arme tranchante lourde (Articulations) : cette compétence donne au personnage la possibilité de manier une lame lourde, comme une *Shokawindoo*, une épée à deux mains, une claymore, une hache à deux mains, une spatha Silicate et toute autre lame lourde ou de taille à un seul ou à double tranchant. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer (avec des manoeuvres Bras Armé) et parer.

Manier une arme d'écrasement (Articulations) : à l'aide de cette compétence, le personnage sait utiliser les armes contondantes comme un fléau, un bâton ferré, un marteau à deux mains, une pioche de guerre et toute autre masse ou arme destinée à broyer un adversaire. Cette compétence est utilisable pour attaquer et parer.

Manier une arme d'empalement (Articulations) : cette compétence permet au personnage d'utiliser une arme d'hast, comme une lance, une faux, une hallebarde ou une pique. Bref toute arme longue placée sur un manche et destinée, généralement, à empaler un adversaire. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer et parer.

Manipuler une arme de siège (Articulations) : cette compétence offre au personnage la possibilité d'utiliser des armes de guerre lourdes, comme les canons des Tripodes, les armes embarquées sur des machines à vapeur ou de simples balistes. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer uniquement avec une Manoeuvre d'attaque standard.

Manier une arme mécanique (Articulations) : grâce à cette compétence le personnage est en mesure d'utiliser les armes de corps à corps mécanisées, comme les lames-tronçonneuses Pygmachines ou les saigneurs Silicates. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer et parer.

Utiliser une arme à poudre (Articulations) : avec cette aptitude, le personnage est capable d'utiliser toutes les formes de *Cliquetours*, colts, armes à feu et assimilées utilisant la poudre. Qu'il s'agisse des canons courts aux carabines perce organes. Cette compétence peut être utilisée pour attaquer uniquement. En cas de tentative de parade avec une carabine, par exemple, le personnage pourra faire appel à sa compétence en *Manier une arme d'écrasement*. Avec le risque d'endommager l'arme utilisée.

Utiliser une arme de tir (Articulations) : cette compétence permet au personnage d'utiliser une arme à distance comme un arc, une arbalète ou une sarbacane. Cette compétence ne peut être utilisée que pour attaquer. En cas de tentative de parade au contact avec une arbalète, par exemple, le personnage pourra faire appel à sa compétence en *Manier une arme tranchante* ou *Manier une arme d'écrasement* (certaines arbalètes disposent d'une lame incorporée, qui peut être utilisée à la manière d'une baïonnette). Avec le risque d'endommager l'arme utilisée.

Physique

Courir (Articulations) : avec cette compétence, le personnage est en mesure de courir vite ou de ménager sa fatigue pour se déplacer rapidement sur une longue distance. Rien de tel pour semer le prédateur qui vous colle au train.

Esquiver (Articulations) : permet d'éviter un coup, une attaque, en sautant de côté ou se mettant en dehors de la trajectoire d'un danger. Pendant un combat, cette compétence est utilisée avec les Manœuvres Défensives d'esquive.

Grimper (Muscles) : cette compétence permet au personnage d'escalader un mur, une paroi ou d'entamer l'ascension d'un volcan géant de la planète rouge.

Résister aux toxiques (Carcasse) : cette connaissance permet au personnage de mieux résister aux venins, aux poisons, aux drogues (autres que l'Encre), voire tout simplement aux effets de l'alcool.

Sauter un obstacle (Articulations) : pour sauter par dessus une faille, une fosse ou une colonie de fourmis dévoreuses de chair.

Soulever (Muscles) : savoir soulever et transporter des charges lourdes est une véritable capacité, ne serait-ce que pour déplacer un compagnon blessé sur son dos, porter des métaux d'un point à un autre à bout de bras, maintenir une vasque remplie d'eau calée sur son crâne ou tracter les câbles des ascenseurs primitifs des parois de Marineris. Cette compétence permet au personnage de savoir soulever, tracter et porter de lourdes charges, sans trop souffrir.

Environnement

Fouiller (Sens) : cette compétence permet au personnage de fouiller méthodiquement une pièce, un lieu, afin de trouver une information ou des biens de valeur.

Localiser une menace (Sens) : pour survivre sur Nirgal ou être une sentinelle efficace, apte à protéger une colonie, il faut savoir repérer le moindre bruit, le plus petit élément inhabituel dans l'environnement (odeur, son, mouvement...). Avec cette compétence, le personnage sait observer et ressentir la présence d'une menace. Non par un simple sixième sens, mais par un recoupement de sensations et d'indices fugitifs.

Piller (Sens) : contrairement à la compétence «Fouiller», celle-ci a juste pour but de voler un maximum d'objets précieux en un minimum de temps (sur un corps, dans une pièce, une colonie...). Sans délicatesse, ni minutie, le but du pillage est d'être rapide et d'avoir le coup d'œil pour mettre la main sur les artefacts les plus intéressants.

Pister une proie (Sens) : pour suivre une piste, des traces de pas, de sang, traquer un animal ou un ennemi.

Repérer son chemin (Sens) : savoir s'orienter est une notion particulièrement vitale sur Nirgal. Entre les paysages gigantesques de la surface et les étages de Chasma, où des étranges radios émettent des codes pour indiquer les directions, il faut savoir se référer aux lunes, aux étoiles, au sommet d'Olympus ou aux indications émises pour ne pas errer jusqu'à la mort. Cette capacité permet au personnage de trouver son chemin pour ne pas s'égarer.

Se déplacer avec une monture (Articulations) : après la marche, l'utilisation de montures (comme les Wagyl, les reptiles bipèdes) est le meilleur moyen de se déplacer sur Nirgal. À l'aide de cette compétence, le personnage est capable de se faire obéir d'une monture et de l'utiliser pour se mouvoir.

Se dissimuler (Crâne) : il est parfois préférable de se cacher plutôt que d'affronter une créature gigantesque ou une meute de Pilleurs de Corps. Avec cette compétence, le personnage est en mesure de se cacher dans l'ombre, de trouver rapidement une cachette pour dissimuler sa présence.

Se mouvoir en silence (Articulations) : permet de marcher silencieusement, afin de ne pas attirer l'attention d'un prédateur ou d'un ennemi.

Trouver de l'eau (Crâne ou Sens) : avant même la recherche de nourriture, celle de l'eau est une lutte perpétuelle. Sans eau, aucune vie n'est possible et depuis l'apogée des Silicates et leur déclin, il devient encore plus difficile de trouver une nappe souterraine sans marcher pendant des kilomètres. Cette compétence permet au personnage de trouver quelques litres d'eau, au fond d'un puits abandonné, d'une fosse quasiment asséchée ou en pressant un petit animal visqueux, proliférant sur les feuilles des derniers arbres encore debout.

Trouver de la nourriture (Crâne ou Sens) : se nourrir est la quête principale de bon nombre d'habitants de Nirgal. Dans un environnement aussi aride, il faut savoir identifier les reptiles pouvant être cuits sans craindre un empoisonnement mortel, les bulbes de végétaux consommables dans certaines fosses, distinguer les lichens de Chasma, savoir chasser des insectes apportant une des sources de nourriture... À l'aide de cette compétence, le personnage a appris à récupérer de la nourriture pour survivre et à différencier les éléments mortels (ou indigestes) de ceux pouvant être consommés sans crainte.

Trouver un refuge (Crâne) : le climat de Nirgal est tel qu'il est impensable de vouloir survivre en voyageant de nuit, lorsque le brouillard coagulant se lève ou que le vent découpant hurle dans le lointain. Savoir trouver un refuge pour s'abriter, se réchauffer ou se mettre à l'abri du danger est indispensable et cette compétence permet de repérer les meilleurs endroits pour se protéger.

Technique

Crocheter un mécanisme (Articulations) : pour forcer portes, serrures, coffres, ouvertures et tous les mécanismes de sécurité.

Cultiver les Lothos (Crâne) : les Lothos sont des créatures particulièrement fragiles, qui nécessitent de grandes connaissances pour pouvoir être maintenues dans des réservoirs, se multiplier et produire de l'Encre en quantité. Cette compétence apporte au personnage de nombreux savoirs sur les Lothos, leurs spécificités et la manière de les exploiter.

Démolir (Crâne) : pour disposer des explosifs de façon stratégique afin de condamner une galerie infestée, un puits, générer un éboulement, créer une ouverture...

Fabriquer des onguents (Crâne) : pour récupérer des ingrédients naturels, minéraux ou végétaux, afin de concevoir des potions curatives ou anti-douleurs. voire toxiques ou psychotropes.

Forer et sonder (Crâne) : concevoir des galeries souterraines, programmer des Constructeurs, repérer des filons de métaux, exploiter des mines, sont autant de domaines concentrés dans cette compétence. Avec celle-ci, le personnage est également en mesure de creuser un puits.

Piloter un engin volant (Crâne) : avec cette compétence, le personnage est en mesure de piloter un ballon ou tout autre engin volant, utilisé dans certaines régions de Nirgal pour survoler des zones très dangereuses ou toxiques.

Piloter un Tripode (Crâne) : à l'aide de cette compétence, le personnage est apte à activer et diriger un drone de fer des Silicates. Particulièrement rare depuis la Chute, cet engin de guerre est un véritable monstre articulé, prenant généralement la forme d'une structure de dix mètres de haut juchée sur trois jambes mécaniques.

Piloter une locomotive (Crâne) : le personnage peut faire appel à cette compétence pour diriger et utiliser une locomotive à vapeur, sur rails ou sur câble.

Préparer des aliments (Crâne) : « cuisiner » est un grand mot sur Nirgal. Même si certains lieux de restauration existent encore, à l'instar de « saloon » miteux perdus dans le désert, la raréfaction des ressources oblige surtout les habitants à faire avec ce qu'ils ont sous la main. Avec cette compétence, le personnage est en mesure de préparer de la nourriture pour la rendre consommable, voire carrément agréable au palais. Quitte à recouvrir un serpent cuit de piment pour cacher son goût infect.

Réparer (Crâne) : cette compétence est ce qui se rapproche le plus de la notion de bricolage. Grâce à elle, le personnage sera en capacité de réparer une arme, une fissure dans une muraille, un impact dans un armure, voire un artefact de Technoprescience. Pour peu qu'il dispose de connaissances sur la technologie des Silicates.

Travailler la céramique (Crâne) : avec cette compétence, le personnage sait travailler l'argile et la terre cuite pour concevoir des poteries décoratives et/ou utilitaires.

Travailler la pierre (Crâne) : permet de sculpter, découper et creuser la pierre afin de concevoir des demeures troglodytes, des fortifications ou des armes primitives.

Travailler le bois et les os (Crâne) : pour sculpter, bûcheronner, découper le bois afin de construire des arcs, des échelles, des tables, des chaises ou de véritables murailles. Permet également d'utiliser des ossements pour façonner des armes et des objets.

Travailler le cuir (Crâne) : pour travailler la peau (animale ou non) afin de concevoir vêtements et armures légères. Le personnage peut également utiliser cette compétence afin de concevoir des vêtements ou tout autre objet à base de textile. Une majorité des vêtements de Planitia sont conçus à l'aide de peaux de différents reptiles.

Travailler le sol (Crâne) : le personnage dispose de riches connaissances en agriculture, afin d'irriguer le sol et de pouvoir cultiver une terre sèche et pauvre. Depuis la dislocation de l'Empire Silicate, les avancées dans ce domaine commencent à se perdre et il se peut que le personnage fasse partie des dernières personnes à connaître certaines techniques d'agronomie. Comme la conception des réseaux d'irrigation, la culture hydroponique, les cercles de blés, les espèces végétales nécessitant très peu d'eau...etc.

Travailler les fluides (Crâne) : cette compétence permet au personnage d'exploiter, de travailler les huiles (pétrole...) et de fabriquer des explosifs liquides.

Travailler les métaux (Crâne) : cette compétence permet au personnage de travailler le fer et l'Iridium par la forge, pour concevoir des armes, des armures, des objets ou des engins métalliques.

Savoirs

Bâtir (Crâne) : le personnage possède de solides connaissances en matière de construction et d'architecture. Il sait comment bâtir une habitation, une tour, un palais et surtout, des remparts efficaces contre les assauts des créatures de Nirgal.

Connaître Nirgal (Crâne) : cette compétence regroupe tout ce qui concerne la planète rouge, que ce soit son histoire, sa géographie, son évolution, sa flore, sa faune, ses particularités et sa météorologie. Savoir reconnaître une tempête planétaire ou connaître l'existence des Ohgrs sont autant d'éléments qui peuvent aider sérieusement le personnage.

Créer ou décrypter un code (Crâne) : pour déchiffrer un code inconnu, une énigme, un casse-tête ou élaborer un système crypté.

Créer une oeuvre artistique (Crâne) : peinture picturale, musique, sculpture massive, poésie grivoise, le personnage possède des connaissances artistiques et sait les mettre en application.

Cultes (Crâne) : avec cette compétence, le personnage possède une excellente connaissance des divinités de Nirgal, des religions, de leurs dogmes. Si le personnage possède un score supérieur ou égal à 5 dans cette compétence, il est même en mesure d'effectuer des cérémonies du vent au sommet d'une Ziggourat ou de réaliser les prières d'un culte.

Culture étrangère (à préciser) (Crâne) : le personnage possède un ensemble de savoirs concernant une autre espèce de Nirgal. Qu'il s'agisse de sa langue, de ses habitudes, de ses moeurs ou de ses croyances, le personnage est en mesure d'éviter un tabou ou de vexer une personne en agissant à l'encontre de son peuple. Si le personnage possède une valeur supérieure ou égale à 3, il sait parler la langue de cette espèce. Et si cette valeur dépasse 4, il sait de plus lire et écrire dans cette langue étrangère.

A noter que le personnage peut développer plusieurs compétences de ce type, afin de pouvoir communiquer avec les espèces de son choix.

Toutes les langues de Nirgal sont très gutturales, composées de claquements, de sifflements, de vibrations, de sons non articulés produits par des membranes internes. De nombreux habitants ont des bases de Stridulation (la langue des Silicates), du fait de leur influence sur l'histoire de Nirgal durant des siècles.

Les personnages risquent régulièrement de rencontrer des problèmes pour se faire comprendre. Posséder quelques bases dans une autre langue est toujours un plus sur Nirgal, afin de pouvoir commercer ou simplement demander de l'aide.

A noter que tous les personnages ayant choisi de se lier, dès la création, à d'autres personnages-joueurs disposent au moins d'un score de 1 dans leur culture.

Culture native (Crâne) : cette compétence représente l'amplitude des connaissances du personnage en ce qui concerne la culture et les traditions de sa propre espèce. Rites (passage à l'âge adulte, cérémonies, célébrations mortuaires...), tabous, superstitions, lois, valeurs, sont autant d'éléments formant un groupe, une espèce et une société déterminée. De plus, si le personnage possède une valeur supérieure ou égale à 4 dans cette capacité, il est en mesure de lire et d'écrire dans sa langue natale. En dessous, il n'en connaît que des bribes et fait partie de la grande majorité des civilisations de Nirgal, dont les connaissances commencent à disparaître.

Dresser (Crâne) : pour dresser et éduquer une monture, afin de la rendre capable de transporter une personne ou de la marchandise.



Manipuler les organismes (Crâne) : les Silicates ne se sont pas arrêtés à une simple médecine évoluée. Ils n'ont pas hésité à transformer la chair, à faire évoluer les êtres, à leur insérer bombes d'Encre ou bactéries pour en faire de véritables mutants. Cette compétence recoupe tous les savoirs Silicates concernant l'évolution des espèces et le moyen de créer des «monstres» en cuve. Comme les Précognitifs.

Mettre au point un stratagème (Crâne) : cette compétence permet au personnage de fabriquer un piège ou de mettre au point un plan d'attaque, voire une véritable stratégie militaire. Comme monter un traquenard pour piéger un convoi dans un ravin.

Soigner (Crâne) : pour soigner les blessures et guérir les maladies. Une grande partie des soigneurs de Nirgal utilisent des techniques simples, à base d'onguents, de saignées, là où les Silicates font appel à une véritable médecine pour cautériser les plaies et réparer les os brisés.

Technoprescience (Crâne) : un personnage disposant de cette compétence est familiarisé avec la technologie Silicate, plus particulièrement avec les créations des Précognitifs. Ce savoir peut lui permettre de comprendre le fonctionnement d'une machine, pour la réparer ou créer un modèle équivalent. Les individus disposant de cette connaissance deviennent de plus en plus rares sur Nirgal, les anciennes inventions des Silicates tombant peu à peu dans l'oubli et la désuétude.

Tracer une carte (Crâne) : pour dessiner précisément un plan ou la carte d'une région, d'un réseau de galeries, d'un lieu déterminé. Depuis la chute, les cartes sont très rares et de nombreux Pieds Rouges (des voyageurs de la surface) ont un rôle de cartographes, non pas pour indiquer des cités mais plutôt pour rayer celles qui ont disparu.

Interactions

Arrêter un conflit (Crâne) : pour négocier une trêve avec diplomatie, parlementer pour la paix avec une autre colonie ou une tribu.

Commander des hommes (Style) : pour diriger une troupe, une compagnie ou une armée. Cette compétence permet essentiellement de les commander avec efficacité pour effectuer des assauts, des manœuvres ou des expéditions punitives d'envergure. Voire de simples pillages.

Diriger une colonie (Crâne ou Style) : pour gérer les ressources et les habitants d'une colonie, afin d'organiser sa vie quotidienne et sa survie. Diriger une colonie, c'est autant agir comme un médiateur pour calmer les tensions, les peurs, que savoir économiser la nourriture et l'eau de la communauté.

Envoûter (Peau ou Style) : pour aguicher et séduire une personne du même sexe ou opposé, afin de satisfaire des besoins sexuels. Certains individus peuvent également utiliser cette compétence pour faire la cour à une autre personne, bien que ce type de romance ne soit prisé que par les raffinés Silicates. La galanterie n'a jamais atteint la surface, en fait, les femmes n'apprécient pas être considérées comme un simple «sexe faible».

Faire pâlir un adversaire (Style) : cette compétence permet au personnage d'intimider un adversaire, de le faire reculer ou de lui faire perdre ses moyens. Bref, plus généralement, de l'effrayer.

Humilier (Crâne) : avec cette compétence, le personnage est en mesure de décocher l'insulte qui fait mouche ou la petite phrase assassine, capable de rabaisser n'importe qui.

Mentir (Crâne) : pour baratiner et inventer des mensonges avec beaucoup d'aplomb.

Négocier un troc (Crâne) : pour marchander, discuter la valeur d'un objet, obtenir un plus grand prix d'échange. Sur Nirgal, seul le troc fait loi, la monnaie Silicate n'ayant plus de valeur depuis la chute. D'ailleurs, cette monnaie n'a jamais eu la moindre importance sur Planitia, même durant la « colonisation » forcée de la surface.

Se faire respecter (Style) : pour imposer son autorité face à une foule, des colons ou des criminels afin de les obliger à écouter ou se taire. Avec une forte valeur dans cette compétence, le personnage dégage une véritable autorité naturelle, capable de moucher n'importe quel troubleur.

Torturer (Crâne) : permet d'obtenir des informations par le biais de diverses méthodes violentes, pouvant aussi bien consister en un passage à tabac qu'à un enterrement de la victime sous le sable, au milieu d'une fourmilière géante.

Tricher (Crâne) : pour tricher au jeu ou effectuer des petits tours de passe-passe. Au risque de finir au bout d'une corde.

Réalité

Lumbo (Crâne) : cette compétence permet au personnage d'utiliser l'Encre pour récupérer des savoirs anciens, des souvenirs ou dupliquer des capacités animales.

Précokinésie (Crâne) : cette compétence permet au personnage d'utiliser l'Encre pour manipuler la réalité, le « futur » et créer des illusions puissantes.

Ces deux compétences et leur utilisation sont expliquées plus en détail dans le chapitre « Encre ».

Création de Personnage

Chaque personnage est composé de « cubes », de différents archétypes se combinant entre eux pour déterminer ses scores et sa psychologie générale. Chaque Cube contient des modificateurs aux caractéristiques, compétences et influences que le joueur doit prendre en compte afin de déterminer l'ensemble des facultés de son héros.

Au début de la création, tous les scores du personnage (caractéristiques, compétences...) ont une valeur égale à 0. Chaque Cube permet de modifier cette valeur initiale, selon les choix du joueur. Lors de chaque étape, de chaque cube, le joueur doit noter précisément sur sa feuille de personnage les modificateurs apportés par sa sélection. La race, l'origine, la profession du personnage avant que la Ruche ne tombe, ce qu'il est devenu par la suite...etc. Sont autant de facteurs qui vont apporter bonus et malus aux différents scores chiffrés composant le personnage de *Sable Rouge*. Toutes ces phases de la création peuvent permettre au joueur d'échanger avec le Maître de Jeu, afin de tisser les grandes lignes de l'historique du personnage.

À la fin de la création, le joueur dispose de « points libres » qui lui permettent d'apporter sa dernière touche personnelle aux aptitudes de son (anti) héros.

Score total de la caractéristique ou de la compétence

0-1	Faible
2-3	Médiocre
4-5	Moyen
6-7	Fort
8-9	Très fort
10	Exceptionnel

Cube 1 : Espèce

Le joueur doit d'abord déterminer à quel peuple appartient son personnage parmi les six espèces jouables proposées (*reportez-vous à leur description un peu plus haut*). Il existe évidemment bien d'autres espèces vivantes sur Nirgal, dont les Ohgrs, les Sutrés ou les géants. Mais celles-ci n'ont jamais réussi à coexister ou, même, à vivre plus enfermés ensemble plus d'une heure. De plus, ces six espèces sont sans aucun doute les plus nombreuses et surtout, celles qui ont marqué l'histoire de la planète à de nombreuses reprises. Par leurs constructions, leurs découvertes, leurs avancées ou leur main mise sur des territoires entiers. Contrairement aux autres qui, malgré des balbutiements de société, ne sont finalement rien d'autres que des prédateurs primitifs ou des animaux hostiles aux silhouettes vaguement anthropomorphes.

Selon l'espèce sélectionnée, le joueur devra noter les premiers modificateurs à apporter aux valeurs de son personnage, comme indiqué ci-dessous.

Maadim

Caractéristiques :

Dimension : 0	Muscles : +2	Carcasse : +2
Articulations : +2	Crâne : +2	Sens : +2
Peau : +2	Style : +1	Sacrifice : +2
Morbus-Chaos : 0		

Influences : Planitia +1 / Chasma -1 / Rouille -1 / Renommée 0

Manœuvres :

- Coup de bélier (Mains Nues)
- Balestra (Bras Armé)
- Embroider (Bras Armé)
- Pression (Bras Armé)
- Parade circulaire (Défense)
- Encre (Mouvement)
- Coup Spécial

Sable Rouge

Compétences :

Manier une arme d'empalement +1
Trouver de l'eau +2
Fabriquer des onguents +1
Culture native +2
Soigner +2
Lumbo +2

Silicate

Caractéristiques :

Dimension : 0	Muscles : +1	Carcasse : +1
Articulations : +2	Crâne : +3	Sens : +2
Peau : +2	Style : +2	Sacrifice : +2
Morbus-Chaos : 0		

Influences : Planitia -1 / Chasma +1 / Rouille -1 / Renommée 0

Manœuvres :

Atemi (Mains Nues)
Attaque rapide (Bras Armé)
Feinte (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Parade à la volée (Défense)
Encre (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Coup Spécial

Compétences :

Manier une arme tranchante +1
Manier une arme mécanique +1
Se déplacer avec une monture +1
Cultiver les Lothos +1
Culture native +1
Technoprescience +2
Manipuler les organismes +1
Précokinésie +2

Furien

Caractéristiques :

Dimension : 0	Muscles : +3	Carcasse : +2
Articulations : +2	Crâne : +1	Sens : +1
Peau : +2	Style : +2	Sacrifice : +2
Morbus-Chaos : 0		

Influences : Planitia +1 / Chasma -2 / Rouille 0 / Renommée 0

Manœuvres :

Coup de mule (Mains Nues)
Brise reins (Mains Nues)
Fendant (Bras Armé)
Volte (Bras Armé)
Tir Visé (Distance)
Tac (Défense)
Coup Spécial

Compétences :

Manier une arme tranchante lourde +2
Utiliser une arme de tir +2
Cogner +1
Soulever +1
Repérer son chemin +1
Trouver de l'eau +1
Travailler la pierre +1
Culture native +1

Pygmachine

Caractéristiques :

Dimension : 0	Muscles : +2	Carcasse : +2
Articulations : +3	Crâne : +2	Sens : +1
Peau : +2	Style : +1	Sacrifice : +2
Morbus-Chaos : 0		

Influences : Planitia -2 / Chasma +2 / Rouille -1 / Renommée 0

Manœuvres :

Casse rotule (Mains Nues)
Projection (Mains Nues)
Attaque au fer (Bras Armé)
Double coup (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Parade bouclier (Défense)
Recharger (Mouvement)
Coup Spécial

Compétences :

Utiliser une arme à poudre +1
Manier une arme mécanique +1
Résister aux toxiques +1
Travailler les métaux +2
Réparer +2
Technoprescience +2
Culture native +1

Squal

Caractéristiques :

Dimension : 0	Muscles : +2	Carcasse : +1
Articulations : +3	Crâne : +1	Sens : +2
Peau : +1	Style : +2	Sacrifice : +3
Morbus-Chaos : 0		

Influences : Planitia +1 / Chasma -1 / Rouille -1 / Renommée 0

Manœuvres :

Coup sauté (Mains Nues)
Kaamkata Coupe-gorge (Bras Armé)
Kaamkata Perce-organes (Bras Armé)
Kaamkata Tranche-artères (Bras Armé)
Kaamkata Tranche-tendons (Bras Armé)
Kaamkata - Perfore muscles (Distance)
Esquive acrobatique (Défense)
Saut arrière (Mouvement)
Coup Spécial

Compétences :

Manier une arme tranchante +3
Esquiver +2
Se dissimuler +1
Se mouvoir en silence +1
Crocheter un mécanisme +1
Culture native +1
Humilier +1

Bleek

Caractéristiques :

Dimension : 0	Muscles : +1	Carcasse : +3
Articulations : +2	Crâne : +2	Sens : +2
Peau : +2	Style : +1	Sacrifice : +2
Morbus-Chaos : 0		

Influences : Planitia +1 / Chasma 0 / Rouille -2 / Renommée 0

Manœuvres :

Azemi (Mains Nues)
Projection (Mains Nues)
Désarmement (Bras Armé)
Pourfendre (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Parade circulaire (Défense)
Parade de récupération (Défense)
Coup Spécial

Compétences :

Manier une arme d'empalement +1
Trouver de la nourriture +1
Trouver de l'eau +1
Localiser une menace +1
Futer et sonder +1
Culture native +2
Connaitre Nirgal +2
Cultes +1

Cube 2 : Origine

L'Origine, c'est l'environnement dont est issu le personnage et celui dans lequel il a appris à vivre : Chasma ou Planitia. Même si de nombreuses espèces sont liées intimement à la surface ou aux profondeurs de Nirgal, rares sont celles à ne pas avoir vu certains de leurs membres rejoindre les villes souterraines, enfanter dans des milieux très différents de leur propre terre d'origine, ou, à l'inverse, avoir été chassés à la surface par la société parfaite des Silicates.

Libre au joueur de vouloir incarner un Bleek, au teint pâle, n'ayant connu que les fastes de l'Empire chthonien ou, à l'inverse, un Silicate déviant ayant été enfermé dans un Necronom durant une bonne partie de son existence. En fonction de ce milieu originel dans lequel le personnage est né, puis celui dans lequel il a navigué une bonne partie de sa vie, ses connaissances du monde (ses influences) seront bien différentes.

Le personnage est né à Chasma et a vécu à Chasma

Influences : Planitia -1 / Chasma +1 / Rouille +0 / Renommée +0

Le personnage est né à Chasma mais a vécu à Planitia

Influences : Planitia +1 / Chasma +1 / Rouille +0 / Renommée +0

Le personnage est né à Planitia et a vécu à Planitia

Influences : Planitia +1 / Chasma -1 / Rouille +0 / Renommée +0

Le personnage est né à Planitia mais a vécu à Chasma

Influences : Planitia +1 / Chasma +1 / Rouille +0 / Renommée +0

Cube 3 : Ce qui fut

Ce cube représente le passé du personnage, ce qu'il était, ce qu'il faisait avant que les villages ne disparaissent et que la Ruche ne transforme le monde en gigantesque visage barré de cicatrices. Bref, quelle était sa vie, sa profession avant la Chute ? Avant que l'invasion des Pilleurs de Corps ne l'oblige à s'endurcir, à abandonner ses rêves et à trouver une nouvelle voie pour subsister.

Le joueur doit choisir un seul cube parmi les suivants et noter sur sa feuille de personnage les modificateurs apportés.

Artisan

Forgeron, tanneur, archier, sellier, boulanger, barbier, boucher, cordonnier, aubergiste, saulnier, porteur d'eau... Vous occupiez un métier artisanal dans une cité de Nirgal. Vous avez appris à travailler différentes matières, à les vendre ou à les échanger par le troc. Si vous avez exercé en surface, vous avez dû faire face à l'occupation des Silicates, aux nombreuses pénuries et aux pillages des tribus barbares. Mais si vous avez appris votre métier sous terre, vous vous êtes trouvé en contact avec des Princes, des Ducs et des Rois, dans un luxe sans pareil. Peut-être étiez-vous le meilleur coutelier de Chasma ou le pourpointier, dont on dit que les armures de cuir sont capables d'arrêter n'importe quel plomb ?

Caractéristiques :

Articulations : +2	Crâne : +1	Sens : +1
Style : +1		

Compétences :

Travailler une matière (au choix) +4
Travailler une matière (au choix) +3
Réparer +1
Culture étrangère (à préciser) +1
Négocier un troc +1

Artiste

Il fut une époque où l'art, même primitif, avait encore un peu d'importance sur Nirgal. Mais depuis la Chute de la Ruche, la peinture, la sculpture ou la musique ont disparu pour laisser place au son des lames qui s'entrechoquent. Vous étiez un artiste. Peut-être un soliste faisant vibrer les pierres, un souffleur de *didgeridoo*, un sculpteur d'ossements, un peintre de renom ou un simple saltimbanque, ne cherchant qu'à amuser des cours et des passants par le jonglage, la magie ou en avalant des sabres ?

Caractéristiques :

Articulations : +2	Crâne : +1	Peau : +1
Style : +1		

Compétences :

Cogner +1
Trouver de l'eau +1
Crocheter un mécanisme +1
Culture native +1
Créer une oeuvre artistique +3
Envoûter +1
Tricher +2

Big Bug

Seigneur de guerre, Prince de Chasma, noble baignant dans les rêveries de l'Encre, vous avez fait partie des plus hautes sphères de Nirgal. Celles qui ne connaissent pas la famine, le froid ou l'insécurité. A l'abri du besoin, tout le monde était à votre service pour rendre votre existence plus facile. Vous étiez le gros insecte autour duquel tournait toute une cour, cherchant désespérément à vous plaire et s'abreuvant de votre pouvoir. Autrefois, vous aviez tout.

Caractéristiques :

Crâne : +1 Sens : +1 Peau : +1
Style : +2

Influences : Renommée +1

Compétences :

Culture native +1
Culture étrangère (à préciser) +1
Mettre au point un stratagème +1
Connaître Nirgal +1
Se faire respecter +2
Commander des hommes +2
Humilier +2

Bronco Buster

Parmi les différents moyens de locomotion utilisés par les voyageurs de Nirgal, les montures restent des compagnons privilégiés. Qu'il s'agisse des Wagyl, ces imposants reptiles bipèdes, ou des Centipedes, ces longs scolopendres, vous avez appris à les capturer, les dresser et les élever. Excellent cavalier, aguerri au pistage de vos proies, vous n'avez jamais hésité à poursuivre des troupeaux sur de grandes distances pour capturer des spécimens au lasso ou à l'aiguillon anesthésiant. Il vous est arrivé plus d'une fois de chuter violemment d'une de ces bêtes de selle, en tentant de lui apprendre à respecter son cavalier. Peut-être avez-vous eu la responsabilité d'une ferme ou d'une centaine de « pur sang » ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Articulations : +1 Crâne : +1
Sens : +1 Style : +1

Compétences :

Lancer une arme de jet +1
Pister une proie +1
Se déplacer avec une monture +3
Se mouvoir en silence +1
Dresser +3
Négocier un troc +1

Chasseur de primes

Avant que la Ruche ne change la face du monde, les Silicates ont toujours eu besoin d'hommes de main, de guerriers chargés d'éliminer les fauteurs de trouble. Vous étiez un de ces individus, entraîné au combat et à la traque, payé pour détruire les rebelles, les esprits révolutionnaires et les assassins de précognitifs. Un collaborateur de l'Empire, engagé en secret pour poursuivre les spécimens les plus recherchés, jusqu'en surface ou dans les galeries les plus profondes. Pour cautériser les vilaines verrues compliquant le travail des cités de Chasma, cherchant un moyen d'empêcher un destin inéluctable. Oh bien sûr, il vous est arrivé de mettre simplement vos talents au service d'une petite ville du Nord, menacée par un égorgueur quelconque. Mais rien ne vous a autant rapporté que de traquer un hors-la-loi, ac-

tivement recherché par les Silicates. Nul ne sait ce qu'il est advenu de lui par la suite, une fois vos menottes d'acier passées autour de ses poignets. Seuls les plus chanceux ont simplement été condamnés à vivre pour toujours en surface.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Articulations : +2 Sens : +1
Style : +1

Influences : Renommée -1

Compétences :

Manier une arme d'empalement +2
Utiliser une arme de tir +2
Cogner +1
Esquiver +1
Pister une proie +2
Fouiller +1
Faire pâlir un adversaire +1

Colporteur

Commerçant itinérant, harangueur de foule ou simple charlatan, vous n'avez jamais hésité à traverser des territoires désolés pour rejoindre une cité ou un village de primitifs, charmés par vos tirades et vos breloques brillantes. Vous êtes souvent passé à deux doigts de la mort, par simple appât du gain. Et votre désir de dénicher des raretés pour les revendre, vous a régulièrement conduit dans les coins les plus reculés de la planète. Charismatique et beau parleur, vous avez appris à faire commerce de tout en surface, le sac à dos rempli de babioles, tandis que les profondeurs vous ont certainement permis d'obtenir une petite richesse personnelle. Là où le colporteur de Chasma était un bourgeois aux vêtements modernes, fréquentant les plus nobles, celui de Planitia est un marchand forain couvert d'oripeaux, capable de piller votre propre marchandise.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Peau : +1
Style : +1

Compétences :

Repérer son chemin +1
Crocheter un mécanisme +1
Culture native +1
Connaître Nirgal +1
Négocier un troc +3
Mentir +2
Tricher +1

Cultivateur

Contrairement aux pionniers, vous avez préféré une existence calme et sereine, à proximité d'une bourgade plus importante. Vous avez mis vos connaissances du sol au profit d'une ou plusieurs cultures importantes, donnant aux terres stériles un semblant d'utilité ou vous occupant avec soin des énormes bassins des Lothos. Casanier, vous avez régulièrement échappé aux guerres et aux affrontements, avant que des pillards ne viennent détruire vos récoltes ou vos oasis. Spécialisé dans l'irrigation, la conception des puits et le maintien en vie des derniers spécimens végétaux, vous êtes peut-être parvenu à transformer des hectares de terre chargés d'oxyde de fer en champs d'oignons et de céréales. A moins que les Lothos et l'Encre n'aient plus de secrets pour vous ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Carcasse : +1 Articulations : +1
Crâne : +1 Sens : +1

Compétences :

Trouver de l'eau +1
Se déplacer avec une monture +1
Travailler le bois et les os +1
Travailler le sol +3
Préparer des aliments +1
Cultiver les Lothos (si Silicate) +1 sinon Dresser +1
Bâtir +2

Ecclésiaste

Vous avez été pendant de longues années le représentant d'une religion, le garant d'une foi et le porte-parole des divinités de votre peuple. Peut-être la Procréatrice, la Veuve ou les esprits élémentaires des Squal, comme Arawaru. A moins que vous n'ayez été un grand prêtre d'Argyre, priant Changa et son épouse lors d'importantes cérémonies. Convaincu de la supériorité de votre culte, vous avez probablement lutté contre l'incroyance des Silicates ou parcouru des kilomètres pour convertir des peuplades sauvages du désert. Arme au poing. Vous avez retiré de vos années de prêtrise des connaissances et savoirs importants sur l'histoire du monde, sur les hommes de pouvoir et les secrets les mieux gardés des religions les plus primitives de la mystérieuse planète rouge.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Sens : +1
Sacrifice : +1

Compétences :

Manier une arme tranchante +1
Utiliser une arme de tir +1
Se déplacer avec une monture +1
Culture native +2
Connaître Nirgal +1
Cultes +3
Envoûter +1

Egaliseur

Pendant de longues années, vous avez été l'expression de la loi dans votre cité, votre village, votre tribu. Juge, enquêteur, limier, inquisiteur, vous avez joué un rôle important dans le contrôle, l'arbitrage et la répression du crime. Pour le compte de la communauté, de notables influents, d'une petite ville paumée dans le désert martien ou celui des Silicates. Cette fonction vous a permis de connaître les méandres de la loi, de l'investigation, des procès expéditifs et de la torture. Peut-être avez-vous lutté contre l'oppression des Silicates ou contribué à envoyer de nombreux bandits à l'échafaud ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Carcasse : +1 Crâne : +1
Style : +1 Sacrifice : +1

Compétences :

Utiliser une arme de tir +1
Utiliser une arme à poudre +1
Culture native +1
Culture étrangère (à préciser) +1
Se faire respecter +2
Commander des hommes +2
Torturer +2

Esclave

Vous avez été un serviteur, un esclave opprimé, le valet d'un Prince ou d'un chef de guerre. Vous ne comptez plus le nombre de coups de fouet que vous avez reçu, les humiliations dont vous avez été victime, avant de vous rebeller ou de vous échapper en surface. Mais vous avez également beaucoup appris auprès de vos maîtres et avez endurci votre couenne pour résister à l'adversité.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Carcasse : +2 Crâne : +1
Sacrifice : +1

Compétences :

Manier une arme d'empalement +2
Courir +1
Sauter un obstacle +1
Trouver de la nourriture +1
Préparer des aliments +1
Culture étrangère (à préciser) +2
Mentir +2

Fakir

L'Encre n'a jamais eu de secrets pour vous. En vous injectant le venin des créatures aquatiques en grande quantité dans les veines, à l'aide de canules, d'aiguilles ou de dards mécaniques traversant votre épiderme, vous êtes devenu accroc aux hallucinations. Et avez choisi de devenir un des terrifiants sorciers au service de l'Empire Silicate. Vous avez été utilisé pour tisser des simulacres, des illusions géantes décorant les galeries souterraines et les palais, pour donner vie à des serviteurs fantasmagoriques qui ignorent leur propre nature.

Parfois, vous avez combattu en surface, le corps recouvert d'une armure protégeant du froid et de la lumière, remplie d'Encre pour couvrir les soldats de Chasma. Votre pouvoir sur la réalité vous a permis de créer des armes, des défenses, des sortilèges irréels capables de convaincre les esprits les moins robustes. Vous avez fait fuir des Squal de leur forêt nourricière en les persuadant qu'elle était en feu, vous avez exterminé des rebelles en recouvrant leur corps d'essaims de fourmis carnivores illusoire, vous avez abattu des hors-la-loi en duel, en terrassant leur cœur d'une balle mentale.

A plusieurs reprises, vous avez cru devenir fou, en observant le silence éternel et les formes cyclopéennes de la Veuve, l'Ogrim-Nacha : l'Araignée Boréale. En lui faisant face pour maîtriser le temps et l'espace, vous avez perdu un peu de votre esprit, pour échapper à sa progéniture traquant les Fakirs les moins prudents. Beaucoup se sont transformés en coquille vide en ne parvenant pas à revenir dans le réel, tandis que d'autres sont devenus des cocons de divinités en phase d'éclosion. Des démons qu'il faut brûler jusqu'au dernier, car rien ne doit s'échapper de la dimension de celle qui tisse la toile du destin.

Vous avez certainement connu les grands conseils de Précognitifs et les immenses bassins de Lothos, occupant des kilomètres dans les coins les plus sécurisés de l'Empire souterrain. Peut-être même avez-vous eu un rôle important dans le Grand Plan des Silicates, conçu pour empêcher l'Apocalypse ?

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Peau : +1
Sacrifice : +1

Manœuvres :

Encre (Mouvement)

Sable Rouge

Compétences :

Utiliser une arme à poudre +1
Cultiver les Lothos +1
Technoprescience +2
Culture native +1
Manipuler les organismes +1
Envoûter +1
Précokinésie +3

Homme-Médecine

Un médecin a toujours été bien différent entre Chasma et Planitia. Peut-être avez-vous été un médecin de la surface, Maadim, Squal, Furien ou Bleek ? Dans ce cas, vous avez appris à utiliser les plantes rares, les toxines des araignées, à fabriquer des onguents et des potions de soin, tout en faisant appel aux esprits pour éloigner les maux. Entre le marabout et le rebouteux, vous avez su réparer les os brisés, les peaux brûlées et guérir les infections, parfois même à l'aide de bribes de savoirs Silicates.

Ou peut-être avez-vous plutôt été un médecin de Chasma ? Et dans ce cas vous avez acquis de grands savoirs en terme de chirurgie, de pharmacologie, d'anatomie. Vous avez participé à des expériences répugnantes en cuves, à des greffes contre-nature, à des autopsies pour retranscrire ces connaissances dans les archives des Silicates. Plus qu'un simple soigneur, vous avez permis à la médecine de votre peuple de faire un prodigieux bond en avant (équivalente à celle du début de notre XIX^{ème} siècle), au prix de nombreux sacrifices, en s'affranchissant des croyances et des superstitions pour la transformer en véritable science. Quitte à donner naissance à des aberrations organiques, rejetées au plus profond de Nirgal. Ou à la surface.

Caractéristiques :

Articulations : +2 Crâne : +2 Sens : +1

Compétences :

Résister aux toxiques +1
Fabriquer des onguents +2
Préparer des aliments +1
Technoprescience +1
Soigner +4
Manipuler les organismes +1

Hors-la-loi

Vous avez échappé de justesse à la pendaison, suite à de nombreux larcins commis dans différentes petites villes. A moins que vous n'ayez été exclu des cités souterraines et enfermé dans un Necronom : une pyramide-prison, construite en surface. Voleur, pillard, assassin, condamné, truand, terroriste anti-Silicates, vous avez perpétré de nombreux crimes pour votre propre compte ou bien au nom d'une cause bien plus grande. Pourtant, aux yeux de beaucoup, vous êtes resté un paria aux mains couvertes de sang. Peut-être même une légende sanguinaire de la planète rouge.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Carcasse : +1 Articulations : +1
Sacrifice : +1

Influences : Renommée -1

Compétences :

Manier une arme tranchante +2
Lancer une arme de jet +1
Utiliser une arme à poudre +1

Courir +1
Se dissimuler +2
Trouver un refuge +1
Piller +1
Torturer +1

Maraudeur Cimmerium

Tous les ennemis des Silicates n'ont pas connu l'exil en surface, la crémation dans les coulées de lave souterraines, les hallucinations mortelles ou la hache du bourreau. Certains sont devenus bien malgré eux des guerriers d'élite, dociles et puissants. Votre crâne a été ouvert pour y placer une « bombe d'Encre » sophistiquée, un mécanisme perfide vous transformant en arme humaine et en simple marionnette, incapable de désobéir aux ordres d'un Silicate. Toute désobéissance vous condamnant à des souffrances sans fin, à des cauchemars horribles ou à l'explosion sanglante de votre boîte crânienne. A cause de ce dispositif, vous avez accepté de démanteler les forces de vos propres amis, trahi vos proches et combattu du côté de l'Empire. Privé de véritable libre arbitre, vous avez fini par oublier vos crimes et vos actes, vivant dans un rêve éveillé, ponctué d'illusions abjectes façonnées par cette terrifiante bombe mentale. Avec la raréfaction de l'Encre qu'elle contenait, vous avez fini progressivement par retrouver un semblant de volonté, sans savoir véritablement si tout ce que vous avez vécu était un rêve ou la réalité. Il vous reste tant de souvenirs à retrouver, tant de choses à réparer, tant de fautes à expier.

Caractéristiques :

Muscles : +2 Carcasse : +2 Articulations : +1
Sacrifice : +1

Influences : Renommée -1

Compétences :

Manier une arme tranchante lourde +2
Utiliser une arme de tir +2
Cogner +2
Esquiver +1
Pister une proie +1
Se déplacer avec une monture +1
Faire pâlir un adversaire +1

Moloki

Vous avez appris à utiliser l'Encre par le biais du Lumbo, pour comprendre les liens qui unissent les espèces vivantes entre elles, pour apprendre à tisser des vœux et faire vibrer les cordes du passé. Maadim vous-même ou rare initié à leurs savoirs ancestraux, vous avez compris qu'il est interdit de tenter de changer l'avenir ou de l'apercevoir.

Vous avez essentiellement utilisé cette magie pour aider vos proches, votre communauté en vous connectant avec l'esprit des anciens ou pour « copier » la capacité d'un animal. Considéré comme un chaman et un sage, vous avez toujours utilisé le venin des Lothos avec prudence et parcimonie, en le brûlant dans des Masques Fumants ou en le frottant contre votre peau.

Vous connaissez les dangers qui errent dans le monde de l'Araignée Boréale et c'est toujours avec énormément de déférence et de respect que vous avez tourné le dos à cette divinité fuligineuse, pour ne pas croiser son regard monstrueux et apercevoir le vide démentiel de sa dimension. Certaines tribus ont parfois parcouru des kilomètres sur le plateau de Tharsis afin de venir à votre rencontre, pour apprendre des savoirs anciens ou procéder aux ultimes sacre-

ments d'un disparu. Sans vous en rendre compte, il vous est arrivé de nombreuses fois de converser avec un mort, comme s'il n'était rien d'autre qu'un simple compagnon d'aventure.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Peau : +1
Sacrifice : +1

Manœuvres :

Encre (Mouvement)

Compétences :

Grimper +1
Pister une proie +1
Fabriquer des onguents +1
Culture native +2
Soigner +1
Cultes +1
Lumbo +3

Pionnier

Planitia est une immense étendue de terres rouges, fendues de canaux, de cratères et de larges plaines comme autant de traces d'anciennes mers disparues. Face aux grandes cités perchées et aux tribus de voraces, vous aviez décidé de chercher la fortune en explorant des zones inconnues. Histoire de mettre la main sur des terres irrigables, cultivables ou sur des filons précieux. Voire pour vous installer avec votre famille au pied d'une jolie petite dune, décorée de buissons rampants. Votre «havre de paix», en somme. Cultivateur et mineur, vous avez appris à construire des canaux artificiels, à faire pousser le mil, à trouver des sources d'eau ou à exploiter l'Iridium dans les grandes mines d'Eutopia. Mais vous avez surtout appris à chasser, à pister et à défendre vos baraquements isolés.

Caractéristiques :

Muscles : +2 Carcasse : +1 Articulations : +1
Sens : +1

Compétences :

Pister une proie +2
Trouver de l'eau +2
Travailler le sol +2
Forer et sonder +2
Bâtir +1
Négocier un troc +1

Sagamore

Vous avez été un chef de tribu dominant, dirigeant votre petite communauté avec poigne pour lui permettre de résister à la rudesse de Planitia. Considéré comme un sage, plus que comme un simple guerrier, vous avez su faire perdurer les savoirs de vos ancêtres et les traditions au cœur de votre fratrie. Jusqu'à ce que vous soyez exilé, trahi ou que vos semblables ne disparaissent pour de bon ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Crâne : +1 Style : +2
Sacrifice : +1

Compétences :

Cogner +1
Trouver un refuge +1
Travailler le sol +1
Culture native +3

Cultes +1
Commander des hommes +1
Diriger une colonie +2

Scribe

Vous avez été un lettré, un libre penseur chargé de compiler les connaissances ou d'apporter un peu de poésie dans un univers de violence. Architecte, enlumineur, historien, «scientifique» ou simple écrivain, vos brûlots incendiaires contre les Silicates vous ont sûrement condamné à la surface glacée, à moins que vous n'avez simplement participé aux constructions des plus belles ziggourats de Nirgal. Vous détenez certainement de nombreux savoirs disparus, détruits avec l'éradication des plus grandes cités. Sans oublier la capacité, fort peu répandue, de savoir lire et écrire. A moins que vous n'avez été à l'origine de certaines théories jugées fantasques, sur l'évolution ou l'astronomie ?

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +3 Peau : +1

Compétences :

Bâtir +2
Culture native +5
Culture étrangère (à préciser) +1
Tracer une carte +1
Connaître Nirgal +1

Soldat

Vous avez œuvré pour la sécurité d'une tribu, d'un village, d'une cité, d'un peuple ou d'un Empire. En tant que soldat, vous avez appris à vous battre, à obéir aux consignes et utiliser un terrain favorable pour repousser un ennemi. Si vous avez été soldat en surface, d'une tribu Maadim, Furien, Squal ou d'une colonie Bleek, vous avez été un guerrier tribal émérite, chargé de défendre les familles, les remparts des villages et les lieux de cultes ou tabous. Mais si vous avez mis vos dons au service des Silicates, il est probable que vous avez appris à servir dans la plus grande armée du monde, à piloter un Tripode, à manier les *cliqueteurs*, les armes de la technoprescience et les canons juchés sur les locomotives. Dans le but d'asservir la surface et ses habitants.

Caractéristiques :

Muscles : +2 Carcasse : +1 Articulations : +1
Sacrifice : +1

Compétences :

Manier une arme tranchante +1
Manier une arme d'empalement +1
Utiliser une arme de tir +1
Manipuler une arme de siège +1
Cogner +1
Se déplacer avec une monture +1
Piloter un Tripode (si Silicate)+1 sinon Soigner +1
Mettre au point un stratagème +1
Commander des hommes +2

Tête de Rail

La mécanique a fait une entrée fracassante en surface il y a plusieurs siècles, lorsque les Silicates ont décidé de transformer Nirgal pour poursuivre leur grand plan. Vous avez fait partie de ces nombreux mécaniciens, de ces fourmis zélées qui ont œuvré pour

construire les objets imaginés par les précognitifs, mis en place les réseaux de chemin de fer (sur rails ou par câble) et les gigantesques hauts fourneaux souterrains. Vous avez contribué à la fabrication des cités mécaniques de Chasma, peut-être même à la conception de la redoutable pieuvre de Copernicus et aux articulations des Tripodes. Bon gré ou mal gré, vous avez travaillé pour l'Empire Silicate et appris à façonner le fer, à créer des *cliqueteurs*, à réparer des armures articulées et à apprivoiser le savoir-faire des Pygmachines.

Caractéristiques :

Articulations : +2 Crâne : +2 Sens : +1

Compétences :

Manier une arme mécanique +1
Piloter un Tripode +2
Piloter une locomotive +2
Travailler les métaux +2
Forer et sonder +1
Technoprescience +1
Culture étrangère (à préciser) +1

Cube 4 : Ce qui est

Ce cube détermine ce que le personnage est devenu, une fois que la surface martienne s'est transformée en monde dévasté, en territoire sauvage. Après la chute de la Ruche. Il lui a fallu survivre, parfois au prix de ses anciennes croyances et aspirations. Certains lettrés sont devenus des mercenaires sans scrupules, de braves pionniers se sont transformés en *desperados* et des gens honorables ont appris à détruire pour pouvoir continuer à vivre.

Cette phase de la création du personnage est l'occasion de réfléchir à ce qu'il est devenu, ce qui lui est arrivé après l'invasion des Pilleurs de Corps. De nombreux métiers n'existent plus, remplacés par des fonctions plus simples, ayant germé face à la guerre et aux parasites ayant renversé les Silicates. D'autres ont simplement évolué, le plus souvent d'une manière peu engageante. Face à la mort, même les survivants les plus intègres n'ont pas hésité à commettre les actes les plus révoltants.

Le joueur doit choisir un seul cube parmi les suivants et noter sur sa feuille de personnage les modificateurs apportés. Cette « profession » est celle que le personnage aura au début du premier scénario de Sable Rouge, après qu'il soit devenu une *Vertèbres de Fer*.

Bricoleur de Soupe

«Je serai vous, je ne marcherai pas sur ce fil là.»

Les Bricoleurs de Soupe connaissent le maniement des fluides, des huiles et des explosifs (notamment une forme primitive de nitroglycérine, particulièrement délicate à manipuler et transporter). Comme vos congénères, vous intervenez en premier pour ouvrir un puits ou refermer une galerie bien trop dangereuse. Mineur et artificier, vous savez fabriquer de petites bombes incendiaires et construire un tunnel capable de traverser une montagne pour raccorder deux vallées. Depuis la fin du conflit, face aux Pilleurs, vous avez repris le chemin de Chasma pour trouver de nouveaux filons d'Iridium ou piéger des zones souillées par la Rouille, afin d'améliorer les défenses d'une colonie.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Sacrifice : +1
Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Contre-offensive (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Contre-riposte (Défense)
Parade bouclier (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manipuler une arme de siège +1
Résister aux toxiques +1
Travailler les fluides +2
Forer et sonder +2
Démolir +2
Bâtir +1
Mettre au point un stratagème +1

Colon

«Si vous sortez de la colonie cette nuit, vous êtes tous morts.»

Vous êtes un membre important d'une petite communauté, un des piliers d'un groupe de survivants ayant réussi à subsister aux Pilleurs de Corps. Vous vivez dans un assemblage de fortifications, à flanc de montagne ou dans une succession de niches troglodytes. Vous disposez de nombreuses connaissances en matière de culture et d'irrigation, peut-être même êtes-vous le dernier à pouvoir nourrir la colonie ? Exploitant une terre placée à plusieurs kilomètres de votre clan, vous devez régulièrement sortir (et ainsi vous exposer) pour récolter votre maigre butin ou récupérer de l'eau dans des canyons isolés. Impressionné par le monde extérieur, vous avez été traumatisé par des années de survie et vous vous méfiez toujours des étrangers se présentant à vos portes. Le repli a développé chez nombre de colons une forte propension à la méfiance, la paranoïa, un instinct de protection excessif... Et une certaine dose de consanguinité, transformant des colonies en repaires de dégénérés et de barbares.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Crâne : +1 Sens : +1
Sacrifice : +1 Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Coup de mule (Mains Nues)
Attaque rapide (Bras Armé)
Pourfendre (Bras Armé)
Tir Visé (Distance)
Ouverture (Défense)
Parade bouclier (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Utiliser une arme de tir +1
Trouver de la nourriture +1
Repérer son chemin +1
Trouver de l'eau +1
Travailler une matière (au choix) +1
Travailler le sol +2
Forer et sonder +1
Diriger une colonie +2

Desperado

«On avait dit qu'on faisait cinquante-cinquante, sale résidu d'enfoiré de Syrtis Major !»

Vous êtes un pillard, un vandale, un dévaliseur de convois, un écumeur n'hésitant pas à prendre d'assaut les colonies solitaires pour vous emparer de leur nourriture, de l'iridium et de leurs femmes. Véritable charognard vivant sur le dos des autres, vous n'hésitez pas à massacrer des malheureux pour pouvoir survivre. Comme nombre de Desperados, vous avez progressivement abandonné les rapines contre les tribus pour vous concentrer sur les trésors de Chasma. Quasiment abandonné, cet univers de ténèbres recèle nombre de merveilles, de savoirs et objets précieux, qui ne demandent qu'à être récoltés. Agissant le plus souvent en petits groupes, vous avez déjà parcouru des kilomètres de galeries et de niveaux souterrains pour mettre la main sur des armes de la technologie et des réserves d'Encre. Vous avez appris à repérer la rouille et à éviter certaines zones étranges, hantées par des simulacres ou les ombres de créatures inconnues.

Vos explorations et découvertes vous ont également permis d'apprendre le fonctionnement de certaines créations Silicates. Il n'est ainsi pas rare de croiser des Desperados utilisant une locomotive à l'abandon, un Tripode miraculeusement restauré ou un des canons lanceur d'Humungus des Pygmachines : une arme dont l'ogive renferme un automate (l'Humungus), bardé de lames rotatives, capable de s'enfouir dans le sable pour découper ses adversaires.

Caractéristiques :

Carcasse : +1 Articulations : +1 Sens : +1
Sacrifice : +1 Morbus-Chaos : +1

Influences : Renommée -1 / Rouille +1

Manœuvres :

Coup de mule (Mains Nues)
Duel (Distance)
Tir multiple (Distance)
Tir Visé (Distance)
Ouverture (Défense)
Parade bouclier (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Menace (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme d'empalement +1
Utiliser une arme de tir +1
Esquiver +1
Courir +1
Se mouvoir en silence +1
Piller +3
Négocier un troc +1
Humilier +1

Etoile de Plomb

«C'est moi qui fait la loi de ce côté de Marineris, tripes de Wagyl. Tu n'étais pas encore sorti de ta vieille mère que je bouffais déjà de la viande de Mégaptère au petit déjeuner.»

Depuis que la Ruche est arrivée, tout va de travers. Lorsque ce ne sont plus les Pilleurs de Corps qui se chargent d'attaquer les colonies, ce sont des pillards et des compagnies de suturés dégénérés. Tous les étrangers peuvent faire partie d'un clan ennemi, être inté-

ressés par vos biens ou n'être que des Pilleurs «dormants» chargés de repérer les lieux avant l'assaut. Sans oublier les colons, peu enclins à recevoir des Silicates entre leurs murs et toujours prêts à exécuter les petites frappes ou les mercenaires semant la zizanie dans un «saloon».

Vous avez le rôle de l'autorité, du shérif dans cette petite communauté, celui qui décide des mesures à prendre, des personnes à exiler ou à attacher par les pieds le long d'une fosse. En véritable leader, vous dirigez la sécurité des remparts et des abords de la colonie, les rondes, les patrouilles et tentez régulièrement de calmer une population paniquée. Sans oublier les crimes mystérieux qui sont parfois découverts au petit matin. Pour beaucoup de gens, l'extérieur est une menace et même si les Pilleurs semblent avoir disparu, ils ne sont pas les seules hyènes attirées par l'odeur des survivants. Reste à savoir si vous êtes compétent ou si vous n'espérez rien d'autre que la destruction de cette ville fantôme que vous exécutez ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Articulations : +1 Style : +1
Sacrifice : +1 Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Brise reins (Mains Nues)
Balestra (Bras Armé)
Contre-offensive (Bras Armé)
Désarmement (Bras Armé)
Duel (Distance)
Tir Visé (Distance)
Tac (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Menace (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Utiliser une arme de tir +1
Cogner +1
Esquiver +1
Fouiller +1
Localiser une menace +1
Culture native +1
Connaître Nirgal +1
Commander des hommes +1
Arrêter un conflit +2

Faiseur de Veuves

«Qui va là ? Un pas de plus et mon canon vous apprend à crier le nom de votre mère.»

Vous êtes chargé d'assurer la défense d'une colonie, d'une personne, d'une tribu, d'une cité, de patrouiller dans ses rues, d'encadrer les convois qui en sortent et de monter la garde sur ses remparts. Protecteur, guerrier au teint buriné par les vents, les cheveux couverts de poussière, le corps barré de nombreuses cicatrices, vous avez repoussé des prédateurs géants à de nombreuses reprises et combattu pendant de longues années la voracité des Pilleurs de Corps.

Aujourd'hui, vous faites partie de ces derniers combattants solides, capables d'encaisser les pires attaques et de résister jusqu'à la mort pour empêcher un ennemi de pénétrer dans l'enceinte que vous protégez. Votre surnom vient de nombreuses rumeurs concernant les protecteurs des cités, connus pour leur combativité, leur férocité et leur faculté à décimer des hordes de desperados. Habitué aux échouffourées, vous êtes un guetteur, un guérillero et un fin stratège. Peut-être même le garde du corps d'un Prince, d'une Reine-sorcière... Ou d'un des derniers précognitifs ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Carcasse : +1 Sens : +1
Sacrifice : +1 Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Coup de bélier (Mains Nues)
Attaque au fer (Bras Armé)
Double coup (Bras Armé)
Gore (Bras Armé)
Volte (Bras Armé)
Tir Visé (Distance)
Parade circulaire (Défense)
Tac (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Menace (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme d'empalement +2
Utiliser une arme de tir +2
Manipuler une arme de siège +1
Cogner +1
Esquiver +1
Localiser une menace +1
Faire pâlir un adversaire +1
Commander des hommes +1

Ferrailleur

«Ma parole, mais vous n'avez jamais vu un ascenseur, tas de dégénérés surfaciens !?»

Ancien mécanicien, monteur de rails, assembleur d'éléments de technoprescience ou simple obsédé par la récupération, vous êtes tout ce qui reste comme «machiniste» sur Nirgal. Vous passez le plus clair de votre temps à récupérer des débris de machines Silicates, restes d'engins et d'objets, pour tenter de les restaurer ou leur donner une nouvelle vie.

Les coques éventrées des Tripodes sont soudées aux remparts d'une colonie pour les renforcer, une locomotive sur rails est reconvertie en moyen de transport sur câble, des *cliqueteurs* sont fusionnés avec des armes blanches pour créer un nouveau genre de matériel offensif... Coupant, vissant, démontant, soudant, réinventant, vous essayez de préserver une technologie en voie de disparition dont plus personne ne connaît la conception (quand ce n'est pas l'usage).

Vous oscillez continuellement entre le bricoleur post-apocalyptique et l'archiviste, conservant des outils inutilisables pour pouvoir, un jour qui sait, en comprendre le fonctionnement ou ne surtout pas en oublier l'existence. La civilisation Silicate fut la plus avancée, en découvrant les automates, la poudre ou la vapeur, sans jamais partager son savoir avec les exclus de la surface et les tribus anciennes de Planitia. Maintenant que Chasma n'est plus qu'une zone morte, quelqu'un doit récupérer ces merveilles avant que le monde ne régresse. Quelqu'un doit réapprendre à les fabriquer et à s'en servir.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Sacrifice : +1
Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Attaque au fer (Bras Armé)
Pression (Bras Armé)
Ricochet (Distance)
Tir instinctif (Distance)

Contre-riposte (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme mécanique +1
Piloter un Tripode +1
Piloter une locomotive +1
Travailler les métaux +1
Réparer +3
Technoprescience +2
Créer ou décrypter un code +1

Gueule d'Horizon

«Ils ont allumé des feux sur toute la crête du Nord, jusqu'à la faille d'Aeolis. Avec les tourbillons de sable, on ne voit plus rien dans le fond de vallée. Y'a un machin vraiment très très gros qui a envie de nous bouffer on dirait !»

Les Gueules d'Horizon ne sont pas de simples vigies. Même si certaines ont pour mission de surveiller les alentours d'une colonie, perchées au sommet d'une tour de garde ou d'un antique pied de Tripode recyclé, la plupart travaillent dans des lieux bien plus dangereux. Et toujours en solitaires. Vous êtes un de ces individus, une de ces sentinelles aux sens développés, positionnée sur la tête d'une mesa, d'une crête ou d'un volcan qui allume des feux pour prévenir les habitants en contrebas d'un danger. Communiquant parfois d'une montagne à une autre, sur des centaines de kilomètres, en allumant des torches signalant des hordes en approche.

Seul, vous avez pour consigne d'observer les mouvements de poussières trahissant des cavaliers au galop, ou plus simplement la surveillance d'un gouffre gigantesque, cachant des grottes par lesquelles des ennemis peuvent s'extirper. Votre mission n'est pas de les affronter, mais de signaler immédiatement leur présence aux autres Gueules d'Horizon, par fumée ou lumière (voire signal radio primitif, certains individus ayant recyclé les étranges radios énonçant des chiffres que l'on retrouve dans Chasma, et qui permettaient d'orienter les Silicates à l'aide d'un code complexe). Plus tôt les colonies sont prévenues et plus vite les Faiseurs de Veuves peuvent préparer leur défense, sous la conduite d'une Etoile de plomb ou d'un simple chef tribal.

De votre côté, vous devez être discret, silencieux et ne pas révéler votre présence. Car même si la Gueule d'Horizon est toujours le premier témoin d'une apparition, il en est aussi fréquemment la première victime.

Habile pour la dissimulation et la survie, vos sens sont affûtés, qu'il s'agisse de la vue pour observer le lointain, l'ouïe pour capter un hurlement ou le toucher pour déceler une présence monumentale vibrant sous la roche pourpre.

Caractéristiques :

Crâne : +1 Sens : +2 Sacrifice : +1
Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Attaque rapide (Bras Armé)
Contre-offensive (Bras Armé)
Pourfendre (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Tir Visé (Distance)
Parade de récupération (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Utiliser une arme de tir +1
 Courir +1
 Grimper +1
 Se dissimuler +2
 Trouver un refuge +1
 Localiser une menace +4

Mercenaire :

« Cette saloperie visqueuse ? Je la brûle dès cette nuit si tu me laisses quelques minutes seul avec ta femme. Et t'avises pas de regarder par le trou de la serrure, colon. »

Savoir manier une arme est indispensable sur Nirgal. Il l'a toujours été. Mais depuis l'invasion des Pilleurs de Corps, savoir la manier avec précision et habileté est un impératif absolu. Chaque erreur pouvant vous condamner à être parasité à votre tour.

Le taux de mortalité élevé a envoyé de nombreux combattants d'excellence ad patres, laissant derrière eux des colonies sans guerriers solides, des villageois affaiblis et sans force, face à de nombreux ennemis. Cette sensation s'est avérée encore plus importante après la disparition des Pilleurs, des petites communautés se retrouvant sans hommes valides, sans maître de guerre pour leur enseigner les techniques martiales. Être un soldat « à louer » est devenu logiquement un bon moyen de survivre sur Nirgal, en particulier sur Planitia.

Par le troc, en échange de métaux, de nourritures, d'un couchage, d'artefacts ou d'un peu de plaisir intime, vous avez accepté de venir en aide ponctuellement à des colonies. Pour repousser une bande de desperados les harcelant sans cesse, pour terrasser des Surturés appâtés par la peau des jeunes enfants, pour enseigner le maniement des arbalètes ou des haches à des femmes dont les maris ne sont jamais revenus d'un puits de mine...etc. Nomade expert en combat, vous n'avez presque pas d'attache, vous mêlant à des communautés disparates, plus ou moins longtemps, selon votre trajet et vos besoins du moment.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Articulations : +1 Style : +1
 Sacrifice : +1 Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Attaque rapide (Bras Armé)
 Balestra (Bras Armé)
 Désarmement (Bras Armé)
 Double coup (Bras Armé)
 Gore (Bras Armé)
 Pression (Bras Armé)
 Duel (Distance)
 Tir instinctif (Distance)
 Parade à la volée (Défense)
 Manipulation (Mouvement)
 Menace (Mouvement)
 Recharger (Mouvement)
 Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme tranchante +2
 Lancer une arme de jet +1
 Utiliser une arme de tir +1
 Utiliser une arme à poudre +1
 Cogner +1
 Esquiver +1
 Repérer son chemin +1
 Faire pâlir un adversaire +1
 Négocier un troc +1

Pieds Rouges

« Eh ! Y'a-t-il encore quelqu'un en vie ici ? »

« Pieds Rouges » est le terme par lequel sont désignés les explorateurs de Nirgal, à cause de l'oxyde de fer contenu dans la poussière du sol qui recouvre leurs chaussures, leur donnant ainsi une teinte rouge-orangée. Ce sont certainement les seuls individus à oser parcourir de longues distances, dans le simple but de rallier des cités, des ruines et de répertorier ce qui a résisté à l'attaque de la Ruche. Certains jouent également le rôle de messagers, portant des missives entre les colonies ou ouvrant des passages en prévision d'un futur convoi. Aguerri au combat et à la survie, vous êtes un de ces prospecteurs, connaissant les effets des deux lunes sur les tempêtes planétaires et les mouvements telluriques des monstrueux Mégaptères Silicium. Habitué à résister au froid et aux prédateurs, vous savez trouver de l'eau, une grotte saine pour vous abriter pendant la nuit ou manipuler les lances de feu pour faire fuir les plus grands reptiles. Vous avez appris à reconnaître la nature du sol, les vallées de débâcle, les cratères riches en Iridium ou les dunes dissimulant des bunkers Silicates futuristes. Ainsi qu'éviter le vent découpant ou le brouillard coagulant.

La plupart des Pieds Rouges préfèrent la marche pour effectuer leur repérage, plus rarement l'utilisation d'une monture (rapide mais plus risquée du fait des vibrations produites par ses pas sur le sable). Certains ont tenté de voyager par la voie des airs, en utilisant des ballons. Malheureusement, si ces derniers sont très efficaces pour franchir des failles larges de plus de 70 kilomètres ou de hautes crêtes rocheuses, ces dirigeables se sont également révélés très fragiles face aux vents martiens et aux attaques de créatures volantes comme les redoutables Pyrodactyles.

Souvent fascinés par la physionomie de Nirgal, les Pieds Rouges peuvent parler des heures des larmes d'Ares Vallis, des sables noirs de Taal et de tous ces paysages aux échelles impressionnantes. Tous ces lieux immensurables où le voyageur ne se sent pas plus gros qu'un simple grain de poussière.

Caractéristiques :

Crâne : +1 Sens : +2 Sacrifice : +1
 Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Projection (Mains Nues)
 Embrocher (Bras Armé)
 Tir Visé (Distance)
 Ouverture (Défense)
 Parade de récupération (Défense)
 Manipulation (Mouvement)
 Recharger (Mouvement)
 Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme d'empalement +1
 Grimper +1
 Trouver de la nourriture +1
 Se dissimuler +1
 Repérer son chemin +1
 Trouver un refuge +1
 Trouver de l'eau +1
 Se déplacer avec une monture +1
 Tracer une carte +1
 Connaître Nirgal +1



Pistolero

«Tu as tellement la gueule d'un mec qui va mourir que je n'ai même pas envie de te laisser cent mètres d'avance.»

Il est dit que la lignée des Pistoleros existait déjà bien avant les Silicates n'aient mis la main sur Nirgal. Etrange et inexplicée, ce clan trouve ses racines dans les premiers chasseurs de la planète rouge, une race de combattants hors pair capables d'abattre les proies les plus massives. Une espèce humanoïde totalement éteinte, qui vivait bien avant le Ciel de l'Eau et que certains nomment : les *umzingeli*

Reconnaissables aux tatouages d'Encre couvrant leurs mains, les Pistoleros sont devenus une véritable légende, réputés pour leurs exploits et leur capacité à abattre les plus grandes sommités de Chasma sans jamais se faire prendre.

De nombreux anciens racontent qu'il y a toujours eu un nombre très précis de Pistoleros, une petite poignée de tueurs qui se renouvelle au fil de leurs morts et de leurs disparitions. Comme autant de réincarnations d'esprits *umzingeli*, préservant leurs souvenirs et leur trace dans ce monde. Chaque Pistolero mourant laissant la place à un nouveau pour le remplacer.

Vous êtes un Pistolero. Après de nombreuses nuits de cauchemars, où vous avez rêvé d'une secte étrange récitant votre nom dans une langue inconnue, vous avez vu vos mains se couvrir de tatouages d'Encre. Ces symboles hermétiques vous ont donné la capacité de manipuler toutes les armes avec talent, même si vous n'aviez encore jamais appris à vous en servir. Mais surtout, vous êtes doté du *Signe du Dernier Jour*. Comme tous les Pistoleros, vous pouvez terrasser par un seul et unique coup 5 victimes de votre choix, comme le nombre de symboles tatoués dans votre paume. Lorsque vous avez décidé qu'une personne doit devenir la cible du *Signe du Dernier Jour*, rien ni personne ne peut l'empêcher de mourir. Votre épée l'atteindra toujours, votre balle fera les ricochets nécessaires pour traverser sa boîte crânienne, le monstre géant sera atteint à un point vital...etc. Le sort lui-même s'abattra contre lui pour faciliter votre tâche. Et une fois son dernier souffle rendu, un des signes tatoués disparaîtra de votre peau.

Mais une fois vos cinq victimes annihilées, ce sera à votre tour de mourir. Et vous aurez beau retarder cette échéance, choisir vos cibles avec soin et ne pas utiliser le *Signe* à tort ou à travers, les anciens racontent que chaque Pistolero possède cinq adversaires prédestinés. Cinq cibles si fortes, si puissantes, si importantes que seul le *Signe du Dernier Jour* est en mesure de les abattre. Même s'il tente désespérément de les éviter.

Les rêves vous l'ont dit : vous êtes un messager de la Mort elle-même, un des fils de l'Araignée chargé de remettre le destin à sa place. Un enfant de la destruction.

Certains Pistoleros sont persuadés qu'ils ont pour but de rectifier le désordre orchestré par les Silicates. Pourtant, aucun Pistolero n'a de véritable mission. Agissant comme mercenaire, voyageur ou simple colon, vous êtes la main froide du destin, attendant que votre route croise des personnes qui ne demandent qu'à être éliminées, pour produire des effets à plus grande échelle. Sur une région, une ville, des générations, à la manière d'un grand jeu de dominos.

Et si les Pistoleros étaient les seuls à pouvoir atteindre la Reine Blanche ?

Caractéristiques :

Muscles : +1 Articulations : +2 Sacrifice : +1
Morbus-Chaos : +1

Influences : Renommée +1

Manœuvres :

Double coup (Bras Armé)
Gore (Bras Armé)
Volte (Bras Armé)
Empalement (Distance)
Ricochet (Distance)
Tir multiple (Distance)
Parade à la volée (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Menace (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme tranchante +1
Manier une arme tranchante lourde +1
Manier une arme d'écrasement +1
Manier une arme d'empalement +1
Lancer une arme de jet +1
Utiliser une arme de tir +1
Utiliser une arme à poudre +1
Manier un bouclier +1
Manier une arme mécanique +1
Cogner +1

Prêcheur

« Quelques centimètres de votre peau suffiront à prouver votre repentance envers mon Dieu, ma très chère soeur. »

Missionnaire, illuminé ou prêtre dément, vous parcourez la planète rouge pour convertir des survivants. Intimement convaincu que les Pilleurs de Corps sont une punition des esprits malins, vous avez décidé de lutter contre les monstres par la foi en votre divinité... Et le double tranchant de votre hache à deux mains. Le corps recouvert d'un manteau épais, la barbe pleine de poussière, les yeux protégés par des lunettes de soudeur, vous arpentez la surface et les profondeurs en quête d'âmes à sauver. Aussi éloquent que solide et brutal, vous êtes véritablement animé par votre croyance et n'hésitez jamais à trancher un corps en petits morceaux pour apaiser la douleur de vos Dieux. Vous êtes un moine-guerrier, le porte-parole d'une idole déchu et un terrible inquisiteur solitaire.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Crâne : +1 Sacrifice : +2
Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Casse rotules (Mains Nues)
Contre-offensive (Bras Armé)
Double coup (Bras Armé)
Fendant (Bras Armé)
Gore (Bras Armé)
Pression (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Parade bouclier (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Menace (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme tranchante lourde +2
Manier une arme d'écrasement +1
Cogner +1

Esquiver +1
Trouver de l'eau +1
Culture native +1
Cultes +2
Faire pâlir un adversaire +1

Prostitué(e)

« Je te préviens sale porc, si tu ne me payes pas sur le champ, je conserve ce qui pend entre tes jambes comme garantie. »

Vous avez appris à vendre vos atouts pour pouvoir survivre. Courtisan(e), fils ou fille de saloon, le plus vieux métier du monde existe également sur Nirgal et a toujours représenté un moyen efficace de se placer sous la protection de personnes puissantes et influentes. Surtout au sein de colonies dont personne ne sort des jours durant. Nourriture, armes, artefacts sont autant d'objets de troc que vous acceptez contre quelques moments de plaisir.

Mais gare à celui ou celle qui tente de vous escroquer ou d'abuser de vos charmes ! L'éventration et la décapitation ne sont pas l'apanage des guerriers. Sur Nirgal, les silhouettes envoûtantes connaissent l'intérêt du sabre et du décolleté.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Peau : +1 Style : +1
Sacrifice : +1 Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Atemi (Mains Nues)
Désarmement (Bras Armé)
Feinte (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Parade bouclier (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme tranchante +1
Cogner +1
Fouiller +1
Culture native +1
Se faire respecter +1
Négocier un troc +1
Envoûter +3
Mentir +1

Scieur d'Os

« Je n'ai plus d'alcool de roche, mais si tu mords cette ceinture de cuir, ça devrait te faire penser à autre chose. Au pire, dis-toi qu'il te restera toujours une autre main pour pouvoir te les gratter. »

L'absence de moyens médicaux, qu'ils soient traditionnels (plantes, onguents...) ou plus évolués, sans oublier la disparition de nombreux guérisseurs (victimes, eux aussi, des Pilleurs de Corps), vous ont obligé à devenir le chirurgien d'une colonie. Un médecin devant gérer les blessés avec les moyens du bord, et dans la limite de ses propres connaissances. Vous n'avez peut-être jamais pratiqué le moindre soin par le passé, mais désormais, vous voilà promu à un poste oscillant entre le boucher et le croque-mort. Amputant les membres, vérifiant qu'un corps ne contient pas des œufs, effectuant des saignées et des cautérisations au fer chauffé à blanc.

Vous avez rencontré de grosses difficultés pour utiliser des instruments médicaux Silicates, récupérés dans des cités effondrées, à moins que vous n'ayez dû faire face à des survivants opposés à certains procédés. Du fait de leur espèce ou de leur religion.

Le tablier couvert de sang, vous avez pratiqué un nombre considérable d'autopsies de Pilleurs de Corps, sur une table opératoire sommaire, afin de mieux comprendre leur fonctionnement, comme les ramifications des segments métalliques composant leur corps. Leur manière de se loger dans la moelle osseuse, de perforer l'épiderme à l'aide de leurs pattes multiples et grouillantes.

Vous avez également procédé à la dissection méthodique d'autres créatures, d'autres prédateurs, dans le seul but de faire évoluer la médecine et de continuer à répertorier des découvertes anatomiques, à la manière des empiristes Silicates. Vous savez pertinemment que ces derniers n'ont pas hésité à commettre des expériences infâmes, en greffant des cobayes entre eux ou en tentant de fusionner leur corps avec d'autres espèces animales. Peut-être avez-vous également procédé à ce type d'expérimentation contre nature ? Contre vous-même, qui sait, vous qui êtes Vertèbre de Fer ?

Dans tous les cas, même si vous n'êtes pas parvenu à créer un golem vivant à partir de chairs mortes, vous avez au moins repéré quelques faiblesses permettant aux combattants de mieux terrasser certaines créatures. Comme la défaillance d'un sens précis ou un organe interne plus fragile.

Pour vous, le meilleur moyen de connaître un ennemi et de savoir précisément ce qu'il cache dans ses entrailles. Même si pour cela, il faut découper préalablement ses côtes au sécateur.

Caractéristiques :

Articulations : +1 Crâne : +2 Sacrifice : +1
Morbus-Chaos : +1

Manœuvres :

Atemi (Mains Nues)
Attaque au fer (Bras Armé)
Tir instinctif (Distance)
Contre-riposte (Défense)
Manipulation (Mouvement)
Recharger (Mouvement)
Retraite (Mouvement)

Compétences :

Manier une arme tranchante +1
Fabriquer des onguents +1
Technoprescience +1
Culture native +1
Créer ou décrypter un code +1
Soigner +3
Manipuler les organismes +2

Cube 5 : Gimmick

Ce cube représente la mentalité actuelle du personnage, son attitude, son comportement, ce qui le motive, ce qui le pousse à agir, ce qui lui permet de continuer à vivre. Cet état psychologique n'est qu'une grande trame, une idée générale qui pourra évoluer au fil des aventures et dont le joueur pourra se servir pour incarner sa création. A-t-il encore de l'intérêt pour ce qui l'entoure ? Est-il capable de protéger une colonie ? Ne s'intéresse-t-il qu'à son propre sort ou aux misérables gains qu'il peut se faire en prospectant les hauts-fonds ?

Une gimmick est comme une petite partition simplifiée définissant les grands traits de caractère du personnage. Un peu à la manière d'un portrait chinois.

Le joueur doit choisir un seul cube parmi les suivants et noter ses modificateurs.

Simulacre ou Légende de la planète rouge ? (optionnel)

Comme Maître de Jeu, vous avez le choix d'utiliser certaines particularités de l'univers pour impliquer un peu plus les personnages-joueurs. Un des personnages est peut-être une véritable légende vivante, connue dans de nombreuses colonies et que beaucoup croient morte. À moins qu'il ne soit qu'un Simulacre, une illusion générée par l'Encre et devenue étrangement autonome... Sans qu'il ne connaisse la vérité sur sa véritable nature, son origine, ni si son « modèle » a réellement existé.

Après chaque création de personnage, le joueur doit lancer 1D20.

- Sur un 1, son personnage est un Simulacre.
- Sur un 20, il est une Légende. Et reçoit un bonus de +2 points en Renommée.

Brute

Rien ne vous plaît plus que le fracas des armes. Rien ne vous excite plus que le combat. Vous aimez réduire des Pilleurs de Corps à néant, fracasser des Ohgrs ou décimer des créatures tentant d'attaquer votre colonie. Amateur de duel, vous ne connaissez que la violence comme moyen d'expression. Chaque ennemi tombant à terre vous donne l'impression de repousser un peu plus le Mal qui s'est emparé de cette planète. Chaque mort violente, chaque déchaînement de rage, vous permet d'oublier le froid sidéral qui encombre votre esprit. Si Mars est le dieu de la guerre, alors vous êtes sans aucun doute un de ses enfants.

Traits de caractère en cinq mots : berzerk, violent, chien de guerre, dur à cuire, emporté.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Sacrifice : +1

Compétences :

Manier une arme tranchante lourde +1
Cogner +1
Faire pâlir un adversaire +1
Se faire respecter +2

Cœur brisé

Vous avez perdu votre famille, un ami ou un être cher dans le cataclysme. Votre femme a peut-être disparue au creux de la terre, vos enfants ont été dévorés par des Pilleurs de Corps ? A moins que vous n'ayez été obligé de les détruire vous-même, quand ils ont été parasités ? Hanté par vos souvenirs, vous n'êtes plus qu'une carcasse sans émotions, incapable de mettre fin à vos jours et continuant à vivre sans but. Ou par simple esprit de vengeance. Même si les Pilleurs de Corps n'ont pas réussi à vous transformer, vous espérez toujours retrouver vos proches au centre de Nirgal ou, plus simplement, les rejoindre au « paradis » après vous avoir donné votre vie pour réduire la Reine Blanche à néant.

Il n'y a rien de plus redoutable qu'un homme ou une femme qui a déjà tout perdu.

Traits de caractère en cinq mots : triste, mélancolique, vengeur, nostalgique, taciturne.

Caractéristiques :

Muscles : +1 Sacrifice : +1

Compétences :

Manier une arme d'empalement +2

Cogner +1

Localiser une menace +1

Faire pâlir un adversaire +1

Déchu

Votre civilisation est déclinante et vous avez perdu votre statut ainsi que toutes vos possessions. Mais vous ne voulez pas perdre votre honneur. Vous luttez pour sauvegarder le savoir de vos ancêtres, leur héritage, leurs connaissances et ne supportez pas qu'on salisse leur nom. Qu'il s'agisse d'un peuple, d'une tribu ou d'une colonie, vous ne cessez de repenser à la lointaine époque où vous viviez heureux. Nostalgique et amer, vous êtes prêt à vous battre pour récupérer une part de ce patrimoine et redorer votre blason. Au pire, laisser une trace indélébile dans l'Histoire maudite de ce monde.

Traits de caractère en cinq mots : nostalgique, ombrageux, susceptible, hautain, conservateur.

Caractéristiques :

Style : +1 Sacrifice : +1

Compétences :

Culture native +4

Se faire respecter +1

Déloyal

La seule idée qui vous hante est celle de votre mort. Terrifié par cette pensée, vous faites tout votre possible pour vous protéger, le plus souvent en vous cachant derrière les autres. menteur, traître et égoïste, vous êtes incapable de défendre les autres si c'est au péril de votre propre existence. Vous n'hésitez pas à trahir vos proches pour survivre... Quitte à leur planter une lame entre les omoplates.

Traits de caractère en cinq mots : menteur, couard, égoïste, hypocrite, félon.

Caractéristiques :

Crâne : +1 Style : +1

Compétences :

Torturer +1

Envoûter +1

Mentir +2

Tricher +1

Fouilleur

Vous êtes persuadé que la solution se trouve là, au centre du monde, dans les galeries souterraines et les étages de Chasma. La Ruche n'a pas traversé le cosmos pour rien et vous êtes convaincu de pouvoir trouver son message, son origine, son but. Vous n'acceptez pas la simple fatalité, encore moins le hasard. Tout a forcément une explication et vous devez la trouver !

Curieux et obstiné, vous êtes capable de prendre des risques vous découvrir les secrets des Silicates ou décrypter un étrange monolithe, perdu dans une fosse de Cydonia.

Traits de caractère en cinq mots : inventeur, curieux, fouineur, rêveur, idéaliste.

Caractéristiques :

Crâne : +1 Sacrifice : +1

Compétences :

Fouiller +1

Localiser une menace +1

Réparer +1

Technoprescience +2

Héros

Vous refusez d'abandonner, de laisser le désespoir vous envahir. Peu importe d'où provient la Ruche, peu importe que des peuples entiers aient été décimés. Vous êtes toujours debout et n'abandonnez jamais le combat. Tant que vous serez de ce monde, vous ferez votre possible pour protéger votre colonie, votre famille, vos amis et si on vous propose d'entamer une longue quête au centre du monde pour mettre enfin un terme à cette époque de ténèbres... Vous n'hésitez pas une seule seconde ! Bon et juste, vous n'hésitez pas à aider les autres et à partager votre maigre pitance avec les plus démunis.

Traits de caractère en cinq mots : loyal, droit, généreux, protecteur, honnête.

Caractéristiques :

Sacrifice : +2

Compétences :

Manier une arme d'empalement +1

Cogner +1

Repérer son chemin +1

Soigner +1

Arrêter un conflit +1

Ironique

Vous êtes un cynique, un être ayant un regard très détaché sur l'existence. Votre vie est un enfer, le monde est un purgatoire mais finalement quelle importance ? Vous vivez au jour le jour, profitant des choses tant qu'elles existent et n'hésitant pas à tourner les événements en dérision. Ou à pratiquer l'ironie pour ne pas devenir fou. Vous n'êtes ni un clown, ni un comique raté, vous êtes juste une personne sarcastique, sans doute un peu trop lucide sur son devenir. Vous allez mourir, vous en êtes intimement persuadé, mais ce n'est pas une raison pour vous morfondre. Il est toujours préférable de rire face à l'Apocalypse que de fuir son regard.

Traits de caractère en cinq mots : cynique, désabusé, flegmatique, taquin, méchant.

Caractéristiques :

Style : +1 Sacrifice : +1

Compétences :

Faire pâlir un adversaire +2

Se faire respecter +1

Humilier +2

Score

Planitia

-3 et -
-1 ou -2
0
+1 ou +2
+3 et +

Yeux quasi aveugles. Peau dépigmentée et très fragile au soleil.
Yeux très sensibles à la lumière du jour. Peau très pâle.
Peau légèrement hâlée.
Peau sombre. Yeux sombres. Habitué à la poussière et au vent.
Peau noire ou rouge. Yeux clairs. Insensible au soleil.

Score

Chasma

-3 et -
-1 ou -2
0
+1 ou +2
+3 et +

Peur panique de l'obscurité et des endroits clos.
Crainte de l'obscurité.
Arrive à se déplacer avec peu de lumière.
Nyctalope. Yeux blancs ou aux pupilles dilatées. Peut se déplacer dans l'obscurité sans peine.
Nyctalope prononcé. A la limite du sonar. Sens aigu des galeries.

Score

Rouille

-3 et -
-1 ou -2
0
+1 ou +2
+3 et +

Panique à la vue de la Rouille.
Crainte de la Rouille et des nids.
Arrive à traverser une zone corrodée.
Peau marquée de légères brûlures. Habitué à la Rouille.
Peau brûlée ou marquée par la Rouille. Reconnaît un nid sans peine.

Score

Renommée

-3 et -
-1 ou -2
0
+1 ou +2
+3 et +

Son nom est connu comme celui d'un démon. Un des pires êtres de Nirgal.
Son visage apparaît sur certains avis de recherche.
Néant
Connu pour certains de ses faits d'armes ou ses actions passées.
Célèbre et respecté. Un vrai héros ou une personne imminente.

Le montant de ce pécule dépend uniquement de l'âge du personnage (la catégorie d'âge variant selon son espèce) qui doit être choisi par le joueur, avec l'approbation du Maître de Jeu :

Catégorie d'Âge

Points libres

Jeune

20 points de caractéristiques / 50 points de compétences

Maadim (- de 40 ans), Silicate (- de 20 ans), Pygmachine (- de 30 ans), Furien (- de 20 ans), Squal (- de 10 ans), Bleek (- de 15 ans)

Mature

22 points de caractéristiques / 60 points de compétences

Maadim (entre 41 et 60 ans), Silicate (entre 21 et 30 ans), Pygmachine (entre 31 et 50 ans), Furien (entre 21 et 30 ans), Squal (entre 11 et 20 ans), Bleek (entre 21 et 30 ans)

Âgé

18 points de caractéristiques / 70 points de compétences

Maadim (plus de 60 ans), Silicate (plus de 30 ans), Pygmachine (plus de 50 ans), Furien (plus de 30 ans), Squal (plus de 20 ans), Bleek (plus de 30 ans)

Ces points peuvent être dépensés librement de la façon suivante :

1 point de caractéristique = +1 dans la caractéristique de son choix (excepté *Dimension* - Maximum 10)

1 point de compétence = +1 dans la compétence de son choix (Maximum 10)

1 point de compétence = 1 point dans un Coup Spécial

Un Coup spécial est une manœuvre inédite que le joueur est libre de créer totalement pendant la conception du personnage, à l'aide de ses points de compétences. Reportez-vous au chapitre «Créer une Manoeuvre» dans le chapitre *Hack'n'Slash* pour plus de détails.

Il n'est pas obligatoire de concevoir un Coup Spécial. Celui-ci peut être simplement abandonné ou généré plus tard pendant le jeu, grâce à l'expérience. Néanmoins, un Coup Spécial reste un moyen efficace de donner un certain cachet au héros et de lui attribuer un mouvement dévastateur, voire particulièrement meurtrier.

Cube 7 : Influences, Jauges, Pools

Maintenant que les scores des caractéristiques et des compétences sont fixés définitivement, il convient désormais de calculer les Influences, Jauges et Pools du personnage. Ainsi que leurs effets éventuels.

Influences : Planitia, Chasma, Rouille, Renommée

Le score total des différents Influences s'obtient très facilement. Pour cela, il suffit d'additionner et/ou soustraire les valeurs d'Influences indiquées par les 5 premiers cubes. Le résultat total doit être ensuite inscrit sur la feuille de personnage, dans la case correspondant.

En plus du bonus/malus, les Influences ont parfois un effet direct sur la morphologie du personnage ou certaines de ses aptitudes. Pour en prendre connaissance, il faut croiser le score de chaque Influence dans le tableau suivant et en noter le résultat :

Jauges : Santé, Panique, Encre

Les trois jauges fonctionnent à l'aide de seuils, de paliers. Une fois qu'un personnage a accumulé trop de points dans une jauge et que ces derniers dépassent un seuil précis, ses effets s'appliquent. Ainsi, un combattant de Nirgal ayant encaissé un nombre de points de blessures supérieur ou égal à un seuil de Santé, souffrira généralement de malus... voire d'une incapacité plus ou moins longue pour se battre.

Les effets des différentes jauges et de leurs seuils sont expliqués plus en détails dans les chapitres qui leur sont consacrés. Voici la manière dont ils doivent être calculés, afin de les indiquer sur la fiche de personnage :

Santé

Palier 1 (Plaie) = *Muscles + Carcasse + Sacrifice + Dimension*

Palier 2 (Mutilation) = $(Muscles + Carcasse + Sacrifice + Dimension) \times 2$

Palier 3 (Charogne) = $(Muscles + Carcasse + Sacrifice + Dimension) \times 3$

Lorsque le nombre de points de blessures subis par le personnage dépasse son troisième seuil de Santé, il meurt.

Panique

Palier 1 (Peur) : *Crâne + Sens + Sacrifice*

Palier 2 (Frayeur) : $(Crâne + Sens + Sacrifice) \times 2$

Palier 3 (Terreur) : $(Crâne + Sens + Sacrifice) \times 3$

Encre

Palier 1 (Ivresse) : *Carcasse + Sens + Sacrifice*

Palier 2 (Phantasme) : $(Carcasse + Sens + Sacrifice) \times 2$

Palier 3 (Extase) : $(Carcasse + Sens + Sacrifice) \times 3$

Si le personnage est un Fakir, chaque palier est automatiquement augmenté de +10. En effet, les Fakirs consomment régulièrement de grosses doses d'Encre et doivent en consommer toujours plus pour bénéficier de ses effets.

Pools : Actions, Prémonition, Build'Up

Les trois pools du personnage se définissent très simplement, de la façon suivante :

Actions

Points d'actions du personnage = *Carcasse + Articulations + Crâne + Style - Dimension*

Prémonition

La Prémonition est plus amplement décrite dans le chapitre suivant, consacré au système de résolution. C'est au Maître de Jeu de définir le nombre de points de Prémonition qu'il désire affecter à chaque personnage, selon l'héroïsme ou la rudesse qu'il souhaite appliquer à ses scénarios.

Un personnage peut disposer de 2, 5 ou 10 points de Prémonition au début de chaque partie, selon le mode de jeu sélectionné. De plus, un Fakir dispose de 5 points supplémentaires.

Build'Up

Tous les personnages commencent leur premier scénario avec **10 points de Build'Up**.

En tant que Maître de Jeu, vous avez la possibilité d'octroyer 2 points en bonus aux joueurs ayant inventé des liens avec d'autres personnages du même groupe. Ainsi, chaque personnage disposant dès le début de *Sable Rouge* d'une connexion avec un autre personnage-joueur (en créant une parenté, une ancienne amitié, une rivalité, une liaison, une alliance pour créer une bande...) pourra bénéficier de ce bonus. Cette création commune pourra ainsi faciliter la première rencontre entre les personnages ou accélérer le début de votre campagne. **Ce bonus ne s'applique qu'une seule fois.**

Dès qu'un personnage-joueur est lié à un autre, vous pouvez considérer que ce dernier dispose automatiquement d'un score de 1 dans sa langue (*Culture étrangère*), afin de leur permettre de communiquer entre eux.

Cube 8 : Finalisation et WarBag

Arrivé à ce stade, le personnage est quasiment terminé. Il ne reste plus au joueur qu'à définir son apparence générale, lui trouver un nom et sélectionner son WarBag : son équipement.

Le WarBag est typiquement la sacoche de guerre, le sac à dos rapiécé que les habitants de Nirgal transportent continuellement avec eux et qui contient le peu de matériel qu'ils sont parvenus à récupérer au fil des années. Celui-ci peut aussi bien contenir des armes, des vêtements, de l'Encre, que des objets particulièrement précieux aux yeux du personnage. Comme de lointains souvenirs conservés jalousement et qui peuvent avoir un rôle important durant les scénarios.

Tous les personnages ont droit à 20 points de Troc pour constituer librement leur WarBag.

Ce montant représente autant de points qui peuvent être dépensés pour acquérir des objets et artefacts dans la Table de Troc (cf. *Table de Troc* – dans le chapitre «Choses qui font saigner»).

MECANIQUE INTERNE



Dans ce chapitre est exposé le système général de *Sable Rouge*, qui permettra aux joueurs de savoir si leurs personnages réussissent ou non les actions entreprises.

Dans un environnement aussi hostile que Nirgal, ils devront régulièrement compter sur leur volonté et leur chance, pour contourner les dramatiques coups du sort.

Sable Rouge utilise des dés à vingt faces, ou D20.

Règle 1 : effectuer une action face à un obstacle

Cette règle de base intervient à partir du moment où le personnage tente de réaliser quelque chose, est confronté à une difficulté produite par un élément extérieur. Il peut aussi bien s'agir d'un objet, d'un événement naturel ou de tout autre obstacle autre qu'un adversaire. Exemple : crocheter une serrure, grimper une paroi rocheuse, s'orienter dans le noir, traverser une rivière souterraine, réparer une arme...

Pour effectuer cette action, le joueur doit lancer un certain nombre de dés à vingt faces et obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur de la caractéristique + la compétence utilisées. Chaque D20 ayant un résultat inférieur ou égal à cette somme est considéré comme une réussite. À l'opposé, tout résultat supérieur est considéré comme un échec.

Si le joueur obtient plus de réussites que d'échecs, l'action de son personnage est réussie. Dans tous les autres cas (égalité ou échecs supérieurs), l'action échoue.

Exemple : Havoc Crane tente de franchir une crevasse, formée sur son passage par un récent séisme. Pour cela le Maître de Jeu demande à un joueur de réaliser un lancer de dés, faisant appel à la caractéristique Articulations (5) et à la compétence Sauter un obstacle (4) du

personnage. Le joueur choisit de lancer 4D20 et obtient les résultats suivants : 6, 8, 9 et 13. Trois dés ont obtenu une valeur inférieure à 9 (5+4) et un seul a dépassé ce seuil. Soit 3 réussites et 1 échec. Havoc Crane parvient donc sans problème à franchir cet obstacle

C'est la valeur dans la caractéristique *Sacrifice* qui détermine le nombre de D20 que le personnage peut lancer, au grand maximum, afin de tenter une action. Le joueur est libre de lancer l'intégralité de ces D20 ou moins, selon la prise de risque qu'il souhaite engager. Les personnages dotés d'une caractéristique en Sacrifice élevée sont souvent des baroudeurs, des guerriers expérimentés, des sages capables de se dépasser pour se sortir du pétrin.

Exemple : avec une caractéristique de 6 en Sacrifice, le joueur de Havoc Crane peut choisir de lancer jusqu'à six D20 au maximum lorsqu'il effectue un test. Cependant, cette prise de risque peut également se retourner contre lui. À lancer trop de dés pour contrecarrer un obstacle imposant, on peut obtenir un échec plus important.

Selon l'action tentée, celle-ci peut s'avérer particulièrement difficile à réaliser. Cette difficulté est prise en compte par le tableau suivant. En fonction de la complexité de l'action, des échecs sont parfois ajoutés, c'est-à-dire qu'ils sont cumulés à ceux obtenus par le personnage. Ainsi, plus la difficulté de l'action augmente et plus le joueur est obligé de lancer plusieurs dés, afin d'obtenir un nombre suffisant de réussites.

Exemple : Havoc Crane tente cette fois-ci de remettre en marche un «saigneur», une épée tronçonneuse dotée d'une lame aux dents articulées. Particulièrement efficace pour repousser des assaillants dans des tunnels étroits. Trouvée dans les ruines d'un bunker Silicate de Chryse, l'arme est très abîmée et son mécanisme lourdement endommagé. Le Maître de Jeu considère que la difficulté est « Difficile » pour la remettre en fonction. Cela signifie que 2 échecs seront ajoutés automatiquement pour la prendre en compte.

Le joueur réalise donc un test de Crâne (5) + Technoprescience (6). Il doit ainsi obtenir des résultats inférieurs ou égaux à 11 (5+6). Prenant le maximum de risque, il lance les 6D20 de sa caractéristique Sacrifice et obtient les résultats suivants : 1, 4, 6, 8, 12, 14. Soit 4 réussites et 2 échecs. Malheureusement, la difficulté de l'action ajoute 2 échecs, ce qui fait passer leur total à 4. Avec 4 réussites et 4 échecs (égalité), l'action échoue et le saigneur reste totalement irréparable.

Difficulté de l'action

Facile

Moyen

Peu évident

Difficile

Très difficile

Bonus Malus

+1 Réussite auto.

Aucun

+1 échec

+2 échecs

+3 échecs

Toutes les compétences indiquent avec quelles caractéristiques elles sont généralement associées.

Règle 2 : effectuer une action face à un adversaire

Est considéré comme adversaire, tout être (animal, Pilleur, guerrier...) cherchant à battre le personnage dans un domaine précis. Il peut aussi bien s'agir du combat, de la course, de la chasse, du bras de fer et de tous les challenges où deux personnes (ou plus) s'opposent. À partir du moment où le personnage se trouve confronté à un opposant, utilisant ses propres capacités pour résister ou se défendre, on fait appel à cette règle.

Pour effectuer une action face à un adversaire, chaque opposant doit lancer un certain nombre de dés à vingt faces et obtenir un résultat inférieur ou égal à la somme de la caractéristique et de la compétence impliquées. Chaque D20 ayant un résultat inférieur ou égal à cette somme est considéré comme une réussite. À l'opposé, tout résultat strictement supérieur est considéré comme un échec. Ceux obtenant plus de réussites que d'échecs réalisent correctement leur action. Dans tous les autres cas (égalité ou échecs supérieurs), l'action échoue.

L'opposant obtenant le plus grand nombre de réussites, à partir du moment où l'action est réussie, l'emporte.

Exemple : Havoc Crane se retrouve seul au milieu d'une immense vallée de sable, après avoir tenté de semer des Enragés. Après quelques coups d'œil, il tente de se dissimuler au milieu d'un ensemble rocheux, creusant rapidement un abri sous une roche pour pouvoir s'y glisser. Peu de temps après, un Pilleur de Corps fait son apparition au sommet d'une colline, crachant de la Rouille à destination de ses congénères. Le teint cadavérique, un œil crevé, il avance péniblement en faisant traîner un long bras difforme, couvert de dents primitives et de lames osseuses. Aux aguets, il essaye de repérer les traces de Havoc Crane.

Echec dramatique et Réussite spectaculaire

Si le personnage n'obtient que des échecs, sans la moindre réussite lors d'un lancer de dés, on dit qu'il a obtenu un *échec dramatique*. Son action est véritablement catastrophique et risque d'entraîner des conséquences *désagréables*, à déterminer par le Maître de Jeu.

À l'inverse si le personnage n'obtient pas le moindre échec lors d'un test mais uniquement des réussites, c'est une *Réussite spectaculaire* ! L'action est parfaite, impressionnante et va bien au-delà du résultat escompté.

Le Maître de Jeu décide qu'il s'agit d'une opposition et que le joueur de Havoc Crane va devoir réaliser un test face au Pilleur de Corps. Tout échec condamnant certainement le personnage à voir d'immondes renforts rappliquer.

Havoc Crane fait un jet de Crâne (5) et de Se dissimuler (7), pour un total de 12. Face à lui, le Pilleur réalise un test de Sens (3) et de Pister une proie (8) pour un total de 11. Le joueur décide de lancer 5 dés (sur les 6 autorisés par sa caractéristique Sacrifice) et obtient 3 réussites pour 2 échecs. Son action est réussie mais parviendra-t-il pour autant à échapper aux sens du Pilleur ? Ce dernier, incarné par le Maître de Jeu, obtient quant à lui 2 réussites et 1 échec. Il réussit également son action mais Havoc Crane ayant obtenu le plus grand nombre de réussites, il parvient à se cacher efficacement sans que le Pilleur de Corps ne le repère.

En cas d'égalité ou de double échec, les adversaires ne parviennent pas à se départager. Les lames claquent, la proie reste à bonne distance, les muscles se tendent mais personne ne l'emporte. Un nouveau test est nécessaire.

Les PNJ disposent également d'une caractéristique *Sacrifice*, leur permettant d'améliorer leurs chances de succès. Libre au Maître de Jeu de choisir le nombre de D20 qu'il désire lancer.

Règle 3 : effectuer une action lorsqu'on ne possède pas de compétence

Il existe deux cas dans lesquels un personnage peut se trouver dans l'incapacité d'utiliser une compétence :

- **Tout d'abord certains tests peuvent ne pas nécessiter l'utilisation d'une connaissance précise.** C'est notamment le cas lorsque le Maître de Jeu désire tester uniquement les caractéristiques des personnages de *Sable Rouge*. Exemple : test de *Sens* pour repérer un bruit, test de *Muscles* pour bouger un rocher, test de *Carcasse* pour résister à une maladie, test de *Crâne* pour se remémorer un lointain souvenir...

Dans cette éventualité, la caractéristique est simplement multipliée par 2 et le personnage doit lancer le nombre de D20 de son choix (selon son *Sacrifice*) sous cette valeur. Tout résultat inférieur ou égal est une réussite, tandis que tout résultat supérieur est considéré comme un échec. Lorsque les réussites sont plus nombreuses que les échecs, la caractéristique a été testée avec succès et produit les effets désirés.

Exemple : Havoc Crane souhaite atteindre un laboratoire, bloqué derrière une porte en métal rouillée. Le Maître de Jeu demande à son joueur de réaliser un test sous son score en Muscles pour forcer l'ouverture. Comme ce jet ne fait pas appel à une connaissance précise, le score en Muscles de Havoc Crane (6) est multiplié par 2. Le joueur doit donc lancer le nombre de D20 de son choix, avec pour maximum le Sacrifice de Havoc Crane, sous une valeur de 12 (6x2). S'il obtient plus de réussites que d'échecs, il parviendra sans grande peine à forcer l'ouverture.

• **Dans l'autre cas, le personnage ne possède pas la compétence appropriée ou n'est pas du tout en mesure de l'utiliser.** Par exemple lorsqu'un individu tente de crocheter une serrure sans rien y connaître, essaye de dominer une monture sans connaissance en équitation... Bref lorsqu'il tente d'effectuer une action sans posséder la compétence adéquate.

Lorsque cela se produit, le joueur doit lancer le nombre de D20 de son choix (selon son *Sacrifice*) sous la valeur de la caractéristique associée. Là encore, tout résultat inférieur ou égal obtenu sur le dé est une réussite, tandis que tout résultat supérieur est considéré comme un échec. Le but étant d'obtenir un nombre de réussites plus important que les échecs.

Exemple : le mercenaire Havoc Crane se trouve bloqué dans les profondeurs de Chasma. Après avoir tourné en rond plusieurs heures, il parvient à rejoindre une vieille ligne de chemin de fer souterraine. Persuadé que celle-ci peut l'aider à rejoindre la surface, il essaye de faire démarrer une petite locomotive renforcée par une épaisse carapace d'acier. Ses connaissances en Technoprescience lui permettent sans problème de faire à nouveau vibrer la création Silicate mais lorsqu'il arrive un peu plus haut dans le tunnel, les choses se compliquent. Une meute de Pilleurs de Corps, attirée par les vibrations de la machine, essaye de la prendre d'assaut. Havoc Crane décide alors d'utiliser le canon-arbalète placé sur la locomotive pour terrasser ses poursuivants. Malheureusement, il ne sait pas utiliser ce type d'arme de guerre et ne possède aucune compétence pour la faire fonctionner avec précision. Le Maître de Jeu demande donc au joueur de Havoc Crane d'effectuer un jet sous sa caractéristique en Articulations (5). Il devra donc lancer les D20 de son choix, selon son Sacrifice, sous cette simple valeur de 5.

La table des difficultés peut évidemment être utilisée durant ces différents tests pour complexifier l'action réalisée.

Règle 4 : Malus, Bonus, Influences, Prémonition et Sacrifice

En plus des difficultés qui peuvent venir rajouter des échecs, les personnages sont susceptibles de bénéficier d'autres malus ou de bonus ponctuels. Qu'il s'agisse d'avantages dus à l'environnement, accordés par le Maître de Jeu ou choisis par les joueurs, ceux-ci peuvent s'avérer un atout précieux pour réussir les actions les plus complexes.

Ce chapitre présente les différents bonus et malus dont un personnage peut bénéficier, face à un obstacle, un adversaire ou lorsqu'il ne dispose pas de la compétence appropriée.

Influences

Ces dernières sont de véritables modificateurs de terrain qui s'appliquent à tous les lancers de dés, à partir du moment où le personnage se trouve au milieu de l'environnement concerné ou réalise un test en lien avec ce dernier. Ainsi, avec un score de +2 dans son influence Planitia, un personnage disposera d'un bonus de +2 à tous ses tests lorsqu'il évoluera à la surface de Nirgal ou lorsqu'il utilisera une compétence concernant Planitia (*ex : lors d'un test de Connaître Nirgal pour retrouver un élément historique de Planitia, cette Influence s'appliquera, même si le personnage se trouve physiquement dans les galeries souterraines*). Ce bonus vient s'ajouter à la somme de la caractéristique + la compétence, voire à la caractéristique seule si aucune connaissance n'est impliquée.

Si l'Influence provoque un malus, cette valeur est retirée à la somme testée (caractéristique + compétence, ou caractéristique seule) lorsque le lancer concerne ce milieu.

Le bonus/malus d'une Influence ne s'applique qu'au moment du lancer de dés. Ce modificateur ne vient pas augmenter constamment les caractéristiques. Un personnage ne sera pas nécessairement plus fort en surface, s'il dispose d'un bonus en Planitia, il sera simplement plus habitué à ce terrain. Et du coup, il pourra l'utiliser à son avantage, en sachant mieux le maîtriser.

Exemple : en reprenant notre scène précédente, durant laquelle Havoc Crane était poursuivi par des Pilleurs de Corps et tentait de leur échapper dans une locomotive Silicate, le fait de disposer d'une bonne influence en Chasma aurait été un atout précieux. En effet, avec un bonus de +1 en Chasma, Havoc Crane disposait d'un bonus de +1 lors de son jet sous sa compétence en Technoprescience, mais également lors de son test en Articulations pour utiliser le canon. La valeur de sa caractéristique serait alors passée à 6 (5+1) pour réaliser son lancer de dés.

À l'inverse, souffrir d'un malus de -1 en Chasma aurait fait baisser tous ces mêmes scores d'un point, Havoc Crane étant mal à l'aise dans les profondeurs de la planète.

Un score modifié par une Influence n'a pas de maximum (une caractéristique peut dépasser 10 par exemple) et ne peut pas tomber en dessous de 0.

Même si les influences sont susceptibles de modifier la caractéristique *Sacrifice*, seule sa valeur de base permet de savoir le nombre maximum de D20 que le joueur peut lancer.

Rappel : les influences de Planitia, Chasma et Rouille ne s'appliquent pas aux compétences d'Interactions et de Réalité. À l'opposé, l'influence de Renommée ne s'applique qu'aux compétences d'Interactions.

Le Maître de Jeu peut choisir d'appliquer un modificateur d'Influence lorsqu'il le souhaite, si le personnage tente d'effectuer une action utilisant un objet ou des éléments en provenance d'un lieu précis. Par exemple, il pourra choisir d'appliquer le malus de l'Influence Chasma d'un personnage situé en surface, si ce dernier tente de cuisiner des ingrédients étranges provenant du monde souterrain.

Il n'est pas toujours nécessaire de se trouver physiquement dans le milieu en question pour bénéficier des modificateurs. Dès lors qu'il est concerné dans un test (se souvenir du nom d'une ville de Chasma, identifier un prédateur de Planitia, connaître les cérémonies des cultes souterrains...), son Influence peut s'appliquer.

Dimension

La caractéristique *Dimension* représente le volume du héros et/ou du personnage non-joueur. Plus une créature dispose d'un score important en *Dimension* et plus cela signifie qu'elle est énorme, géante et particulièrement coriace.

Chaque point dans cette caractéristique offre 1 réussite automatique gratuite durant chaque test. Ainsi, un monstre monumental doté d'une valeur de 4 en *Dimension* bénéficie de 4 réussites automatiques lors de chacun de ses jets. Autant dire qu'il part avec une certaine longueur d'avance face à ses adversaires. Toutes les réussites supplémentaires obtenues lors d'un lancer de dés s'ajoutent évidemment à ces bonus de *Dimension*.

Sacrifice

Cette caractéristique est particulièrement importante, puisqu'en plus de définir la volonté et le sang-froid du personnage, elle indique surtout le nombre de D20 que le joueur peut lancer (au maximum). À l'aide de l'expérience, ce score pourra être amené à évoluer, rendant le personnage bien plus efficace et pugnace au fil de ses aventures. Les PNJ possèdent également une caractéristique *Sacrifice*, permettant au Maître de Jeu de prendre plus de risques pour ses propres figurants. À l'aide du *Sacrifice*, un individu peut jouer le tout pour le tout et tenter les actions les plus désespérées.

Le *Sacrifice* peut être amené à augmenter ou baisser brusquement en fonction de certaines situations. C'est notamment le cas avec les jauges de Panique et de Santé. Une jauge de Panique trop élevée aura parfois pour conséquence de faire baisser temporairement la caractéristique *Sacrifice*, le personnage étant trop atteint moralement pour pouvoir se dépasser. À l'opposé, une Jauge en Santé élevée produira un bonus en *Sacrifice*, un personnage au seuil de la mort étant capable de tenir encore debout malgré ses blessures, un sabre à la main, pour ne pas mourir en lâche.

Vous trouverez le fonctionnement précis des jauges dans le chapitre *Hack'n'Slash*, consacré au combat.

Prémonition

Le pool de Prémonition est une réserve de points de chance, que le joueur peut utiliser pour améliorer les résultats de son personnage. Si certains peuples mettent cette faculté à maîtriser le destin sur le compte de quelques dieux, il s'avère en réalité que l'abondance d'Encre durant l'apogée de l'Empire Silicate a ouvert les sens de nombreux individus. Sans en faire des médiums ou des devins, la faible quantité d'Encre présente dans l'air ambiant ou dans certains secteurs de Nirgal, a permis à des enfants et des adolescents de mieux anticiper leurs actions, une fois parvenus à l'âge adulte. Un peu comme si ce fluide les avait fait muter et leur avait offert la capacité, quasiment surnaturelle, de deviner le résultat d'un événement avant même qu'il ne se produise. Et de modifier leurs gestes pour en améliorer les chances de réussite. De quoi disposer d'un facteur chance bien plus important que la moyenne.

Les *Fakirs*, du fait de leur consommation régulière du venin des Lothos, sont particulièrement affectés par cette anticipation réactive. Un peu comme si leur regard avait toujours quelques millièmes de secondes d'avance sur la réalité. L'idéal pour échapper à un piège ou parer une attaque surprise.

Un personnage peut tout à fait ressentir l'utilisation d'un point de Prémonition dans le jeu, par le biais de flashes, de visions fugitives.

En échange d'1 point de Prémonition, le personnage bénéficie d'une réussite supplémentaire. Libre au joueur de dépenser plusieurs points en même temps, pour améliorer grandement le succès d'un test.

La réserve de Prémonition se régénère au début de chaque nouveau scénario. Cela signifie, par exemple, qu'un personnage doté de 10 points de Prémonition peut sans peine les dépenser en totalité durant une aventure. En effet, dès le début du scénario suivant, il possèdera à nouveau son pool de 10 points.

C'est à vous, Maître de Jeu, de définir le nombre de points de Prémonition dont disposent les personnages, selon le style d'histoires que vous souhaitez animer. Plus les personnages disposent de points de Prémonition et plus leurs actions sont héroïques, spectaculaires, trompant régulièrement la mort et le danger. À l'inverse, plus cette réserve est faible et plus les personnages doivent bien mesurer les risques et n'auront pas droit à la moindre erreur.

• **Mode Survival** : 2 points pour chaque personnage
Dans ce mode de jeu, les personnages doivent apprendre à gérer leurs actions avec réalisme et ne pas tenter l'impossible. Ce type de jeu est évidemment plus brutal et ne pardonne aucune faute.

• **Mode Normal** : 5 points pour chaque personnage
C'est le mode standard de *Sable Rouge*. Les personnages disposent d'un pool leur permettant de réaliser quelques actions d'exception, héroïques, mais ne minimise pas tous les risques pour autant.

• **Mode Tueur de Légendes** : 10 points pour chaque personnage
Ce mode est conçu pour obtenir les scénarios plus héroïques, où les personnages sont clairement des individus au-dessus de la moyenne.

Par principe, un personnage *Fakir* dispose d'un bonus supplémentaire de 5 points de Prémonition en plus de sa réserve ordinaire.

Jauges (Panique et Santé)

Les Jauges de Panique et de Santé, dont le fonctionnement est décrit dans le chapitre suivant, sont deux règles graduées augmentant au fil des rencontres et des mésaventures. Lorsqu'un personnage est blessé, souffre de la faim ou du froid, des points de blessures viennent s'ajouter dans sa Jauge de Santé. De l'autre côté, la jauge de Panique progresse à l'aide de points de panique, qui se cumulent entre eux au fur et à mesure que le personnage est confronté à la peur, la terreur ou aux effets de démence produits par l'Encre.

Lorsqu'une Jauge parvient à un certain seuil, elle produit des malus aux actions (en ajoutant des échecs), la douleur étant trop intense pour permettre au personnage-joueur d'agir normalement.

Bonus et Malus supplémentaires

En fonction des idées des joueurs, des actions des personnages ou de la situation, le Maître de Jeu reste libre d'attribuer des bonus ou des malus à leurs actions. En règle générale, un bonus prendra la forme d'un modificateur de +1 à +3 réussites automatiques. Un malus prendra quant à lui l'apparence d'un supplément de +1 à +3 échecs, à ajouter au score testé.

HACK'N SLASH



« Vos amis ont un taux de mortalité très élevé. Hier trois, aujourd'hui deux... »
 -- Harmonica - Il Etait une Fois dans l'Ouest

Inutile de se voiler la face : la violence est sans doute la forme d'expression la plus utilisée sur Nirgal. Entre une surface plongée dans le chaos et un univers enfoui hanté par des créatures de cauchemar, il est impossible de vivre longtemps sans savoir manier le moindre sabre. Pourtant, pour survivre aux bêtes hostiles, il faut surtout apprendre à fuir, à se cacher ou à utiliser les faiblesses de son adversaire. Dans un monde où certains ennemis vous attaquent en meutes ou dépassent les plus grandes dunes d'une tête, mieux vaut être capable de courir vite plutôt que de dégainer son arme à tout bout de champ.

Les paragraphes suivants détaillent les règles de combat, les blessures, les soins et les jauges utilisées pour déterminer l'état de santé des personnages.

Actions

Le pool d'Actions est le point central du système de combat. Ce compteur représente le nombre de Manœuvres, de coups, qu'un personnage peut effectuer pendant un duel ou un affrontement plus imposant. Plus un héros possède de points d'actions et plus il lui est possible d'enchaîner des combinaisons d'attaques, de parades, de ripostes et de frapper avec brutalité.

Selon les Manœuvres que le personnage désire réaliser pour blesser son adversaire, il doit miser un certain nombre de points d'Actions (chaque Manœuvre a un coût précis).

Si la Manœuvre échoue, les points sont dépensés et soustraits immédiatement de sa réserve.

Par contre, en cas de réussite, le personnage conserve ces points d'Actions.

Le fait d'échouer à de nombreuses reprises en tentant de réaliser des attaques dévastatrices diminuera plus rapidement cette réserve. Tandis qu'en réussissant les manœuvres, en s'économisant et en faisant preuve de stratégie, le personnage pourra combattre bien plus longtemps.

Arrivé à 0 en points d'Actions durant un combat, un personnage devient totalement incapable de se battre. Il est harassé et n'a guère d'autre choix que de rendre les armes ou d'attendre le coup de grâce.

Heureusement, à partir de l'instant où le personnage prend le dessus sur un adversaire, enchaîne les succès, ses manœuvres peuvent lui permettre de conserver ses points d'Actions pour continuer à agir.

Lancer les dés pour se battre

Pour toucher une cible et effectuer correctement une Manœuvre, il convient de réaliser un lancer de dés. Pour cela, on fait appel à la règle n°2 : *effectuer une action face à un adversaire*.

Le personnage attaquant doit tester la compétence de combat utilisée durant sa Manœuvre (*Manier une arme tranchante, Lancer une arme de jet...*) associée à la caractéristique qui en dépend, et lancer un nombre de D20 dont les résultats doivent être inférieurs ou égaux à cette somme.

Cette action est ensuite opposée à la défense de l'adversaire, qui varie selon la forme du combat (au contact ou à distance) :

- **Dans le cas d'un combat au corps à corps ou avec le bras armé** (avec une arme blanche par exemple), l'adversaire peut faire appel à une compétence de parade ou d'esquive pour éviter l'attaque. La valeur de la compétence est alors additionnée à celle de la caractéristique dont elle dépend, et l'adversaire doit lancer les D20 de son choix.

Chaque D20 ayant un résultat inférieur ou égal à cette somme est considéré comme une réussite. A l'opposé, tout résultat strictement supérieur est considéré comme un échec.

Si le défenseur obtient plus de réussites que d'échecs, il réalise correctement son action. Dans tous les autres cas (égalité ou échecs supérieurs), l'action échoue.

Le combattant obtenant le maximum de réussites à son test, à partir du moment où l'action est réussie, l'emporte. S'il s'agit de l'attaquant, il touche. Si c'est le défenseur, il pare ou esquive l'attaque.

Le combattant qui a remporté l'opposition conserve les points d'Actions investis dans sa Manœuvre. Tandis que le perdant doit les soustraire de sa réserve.

En cas d'égalité ou d'échec général, tous les combattants perdent leurs points d'Actions.

Exemple : Havoc Crane affronte un Chasseur de scalps sur la plaine d'Aurora Sinus. Durant une manœuvre d'attaque, il choisit d'effectuer une Balestra avec son épée, c'est-à-dire un bond en avant suivi d'un coup. Pour déterminer s'il parvient à toucher la créature, Havoc Crane doit faire un test sous sa caractéristique Articulations (5) + sa compétence en Manier une arme tranchante (7). Il choisit de lancer 5D20 sous cette valeur de 12 (5+7) et obtient 4 réussites. Face à lui le Chasseur de scalps, joué par le Maître de Jeu, peut dépenser des points d'actions pour tenter de parer ou d'esquiver l'attaque. Il peut aussi ne rien faire. Le MJ décide néanmoins de faire esquiver le monstre du désert. Pour cela, celui-ci doit réaliser un test sous sa caractéristique Articulations (8) et sa compétence en Esquive (6). Il lance 4D20 sous ce total de 14 (8+6) mais n'obtient que 3 réussites. Le Chasseur de scalps a réussi son action mais Havoc Crane est bien plus rapide.

Comme il a obtenu le plus grand nombre de réussites, le personnage-joueur touche la créature avec son épée et n'a pas besoin de dépenser les points d'Actions de sa manœuvre. A l'inverse du Chasseur de scalps qui doit les enlever de sa réserve.

L'adversaire, selon sa réserve en points d'actions ou son choix stratégique, peut préférer ne pas faire appel à une manœuvre de parade ou d'esquive. Dans cette éventualité, il ne lui est pas possible d'utiliser sa compétence défensive et doit simplement réaliser un lancer sous sa caractéristique en Articulations (non multipliée). Il s'agit d'une simple **défense naturelle**, ou esquive réflexe, qui est beaucoup moins efficace qu'une manœuvre de protection.

Cette défense naturelle ne coûte aucun point d'Actions, ce qui est son seul avantage.

Exemple : en reprenant le combat précédent, le Chasseur de scalps aurait pu tenter d'économiser de l'énergie et des points d'action en n'esquivant pas sciemment. Dans ce cas, il se serait contenté d'effectuer un test sous sa seule valeur en Articulations (soit 8) pour prendre en compte sa défense instinctive.

• **Dans le cas d'un combat à distance, à l'aide d'une arme de lancer, à projectiles ou d'une arme à poudre**, l'adversaire peut également tenter une esquive ou une parade. Cependant, la valeur de l'attaquant est modifiée par la portée de l'arme.

Ainsi chaque arme à distance dispose d'une échelle de portée et de modificateurs, qui viennent ajouter des échecs au test de l'attaquant. Moins l'arme est puissante et vélocité, plus ce malus est important et complexifie la tentative d'esquive du défenseur.

Lorsque l'Arbalète indique ceci à côté de sa description, par exemple : *Portée Longue (150-300 m) + 2 échecs*, cela signifie simplement que si l'adversaire se trouve à plus de 150 mètres, le tireur souffre d'un malus de +2 échecs qui sont ajoutés lors de son test pour toucher.

Exemple : toujours poursuivi sur sa locomotive, Havoc Crane décide d'utiliser un couteau de lancer pour repousser un Pilleur qui s'est accroché à l'engin. L'immonde créature se trouve à dix mètres environ, tentant de monter sur un des wagons. Après avoir utilisé la manœuvre adéquate, le joueur de Havoc Crane doit réaliser un test sous sa compétence Lancer une arme de jet + Articulations. Cependant, son adversaire se trouvant à une bonne portée, il doit la prendre en compte pour effectuer son jet. Le couteau de lancer indique un malus de +2 échecs pour une Portée Longue (10-20 mètres). Ces 2 échecs sont donc cumulés à ceux du test d'Havoc Crane pour savoir s'il parvient, oui ou non, à toucher la créature.

Les types de manœuvre ont une grande importance lorsqu'il s'agit de se défendre face à une attaque à distance. En effet, la plupart des parades ne permettent pas d'arrêter le plomb d'un Cliqueur ou d'un canon de Pygmachine, là où l'esquive est bien plus efficace pour essayer d'échapper à ce coup de feu. Cependant quelques fines lames, disposent parfois de manœuvres défensives, mieux adaptées à ce genre d'attaque.

Déroulement d'un combat

Un combat n'est pas divisé en tours ou en rounds. Dans *Sable Rouge*, l'important est de savoir utiliser ses manœuvres, le plus rapidement possible et d'en garder suffisamment sous le coude pour pouvoir contrecarrer les attaques adverses.

1- Au début de chaque nouveau combat, tous les personnages-joueurs doivent déterminer leurs cibles, leurs adversaires. Même s'il est assez courant que chaque personnage n'ait à terrasser qu'un ennemi à la fois, un joueur peut très bien choisir de s'en prendre à plusieurs cibles en même temps. Les règles ne changent pas mais son personnage devra du coup utiliser bien plus de points d'actions et donc, risquer de s'épuiser plus vite. Mais nous y reviendrons plus loin.

Exemple : Havoc Crane et son associé Deux Tonnes, un Furien armé de deux cliqueurs, ont décidé de fouiller une ancienne structure souterraine Silicate. À l'affût du moindre bruit, les deux mercenaires font surtout attention à ne pas tomber sur une éventuelle trace de Rouille. Après plusieurs mètres dans la pénombre, Deux Tonnes serrant nerveusement ses fétiches, ils parviennent jusqu'à un laboratoire en pitoyable état. À peine ont-ils le temps de repérer un tunnel creusé dans la paroi d'un des murs, que deux Pilleurs de Corps s'en échappent. Cages thoraciques déformées, crâne pourvu de mâchoires multiples, ils ont transformé des cadavres de Silicates en monstres abominables crachant de la rouille acide. Havoc Crane décide d'attaquer le premier à l'épée, tandis que Deux Tonnes, cigare aux lèvres, saisit un de ses colts pour plomber le second avec les quelques balles qui lui restent.

2- Une fois que la cible est désignée, les joueurs doivent simplement choisir quelle première Manœuvre leur personnage utilise, en la sélectionnant dans leur liste personnalisée. Chaque personnage, durant sa création, a ainsi composé différents pavés de Manœuvres qui représentent sa palette de coups.

Chaque Manœuvre possède un prix en points d'actions qui doivent être dépensés en cas d'échec lors de l'opposition. De son côté, le Maître de Jeu fait de même avec ses PNJ.

Les points d'actions ne sont pas dépensés immédiatement car ils sont liés au succès ou non de la manœuvre. Ils représentent l'engagement physique et l'énergie placée dans le mouvement.



Exemple : les joueurs de Deux Tonnes et Havoc Crane consultent les pavés de manœuvres de leurs personnages respectifs pour choisir leur type d'action. Havoc Crane choisit la manœuvre Volte dans le pavé Bras Armé, étant donné qu'il frappe à l'aide d'une épée. L'avantage de ce mouvement est que, s'il est un peu plus difficile à porter (la manœuvre impose un échec automatique), il améliore notablement les dégâts effectués. Elle coûte 4 points d'actions en cas d'échec. De son côté, Deux Tonnes se contente d'une manœuvre Tir Standard dans son pavé Distance. C'est un tir simple, effectué avec un seul cliquetier. Cette manœuvre coûte 1 seul point d'action qui sera déduit du pool d'Actions du cyclope si ce dernier ne parvient pas à toucher sa cible. Face à eux, le Maître de Jeu sélectionne la même manœuvre pour les deux Pilleurs de Corps : une attaque à mains nues classique, qui coûte 2 points d'actions.

3- Dès que cette manœuvre est choisie, il convient désormais de calculer la *Réaction* de chaque participant au combat. Celle-ci représente la vitesse de réaction de chaque combattant, afin de savoir qui agit le premier. Certaines manœuvres permettent d'améliorer grandement cette *Réaction*, notamment dans le cas des attaques avec mouvement.

Réaction de base = Articulations + Crâne - Dimension

Cette somme basique pouvant être modifiée par un bonus ou un malus octroyé par la manœuvre utilisée.

La personne dotée de la plus grande valeur en *Réaction* effectue sa manœuvre en premier. Puis les autres l'effectuent ensuite dans un ordre décroissant (de la plus forte à la plus petite valeur en *Réaction*). En cas d'égalité, les manœuvres sont simplement réalisées en même temps.

Exemple : maintenant que les différents adversaires ont choisi leur toute première manœuvre, il convient de savoir lequel d'entre eux l'effectue en premier. Pour cela, il suffit simplement d'ajouter l'éventuel bonus/malus de Réaction, octroyé par la manœuvre sélectionnée, à la somme des caractéristiques Articulations + Crâne - Dimension. Avec un bonus de +1 donné par son attaque à distance, qui ne nécessite aucun déplacement, Deux Tonnes obtient une Réaction totale de 13 (6 en Articulations + 6 en Crâne - 0 en Dimension + 1). Les Pilleurs de Corps le suivent avec une Réaction de 11, tandis que Havoc Crane est obligé d'agir en dernier. Sa manœuvre, même puissante, provoque un malus de -2 en réaction, ce qui lui donne uniquement un total de 10 (7 en Articulations + 5 en Crâne - 0 en Dimension - 2). L'ordre d'action est donc le suivant : Deux Tonnes, Pilleur 1, Pilleur 2, Havoc Crane.

4- Pour réaliser sa Manœuvre, le personnage doit effectuer un test sous la compétence utilisée et la caractéristique qui en dépend (modifiée éventuellement par un bonus offert par la manœuvre). Ainsi, un guerrier tentant de frapper un adversaire avec sa hache à l'aide d'une manœuvre de « Fendant », doit simplement effectuer un lancer de dés sous sa compétence *Manier une arme tranchante*. Pour le reste, on applique les règles décrites dans le paragraphe précédent (*Lancer les dés pour se battre*) selon que le combat se déroule au contact ou à distance.

L'adversaire visé par une manœuvre d'attaque a le droit, à **tout moment**, de dépenser des points d'actions supplémentaires pour réaliser une manœuvre de Défense comme une parade ou une esquive (ou toute autre manœuvre disponible). Dans cette éventualité, il peut faire un test de compétence pour essayer d'échapper à la manœuvre adverse. Les points d'actions devront être dépensés, à l'instar des autres Manœuvres, uniquement en cas d'échec.

Si l'adversaire ne souhaite pas du tout éviter l'attaque, il se contente de réaliser un test sous sa caractéristique en *Articulations* pour réaliser une défense réflexe.

Exemple : Deux Tonnes ayant la réaction la plus élevée, il est le premier à agir. Il dégaine rapidement son pistolet rudimentaire et tire sur le Pilleur 2. Pour toucher, son joueur doit effectuer un test à l'aide de sa compétence Utiliser une arme à poudre + le score de sa caractéristique Articulations. Sa manœuvre de Tir Standard ne lui procure aucun bonus à sa compétence. Par contre, la portée de sa cible lui donne un malus de +1 échec. Il doit réaliser un lancer sous une valeur totale de 16. Pour cela il choisit de lancer 5D20 et obtient 4 réussites et 1 échec, auquel il ajoute l'échec octroyé par la portée de son arme. Malgré cela, son tir est donc réussi (4 réussites contre 2 échecs).

Face à lui, le Pilleur 2 peut tenter une manœuvre d'Esquive, ne disposant pas de mouvement de parade capable d'arrêter un plomb à pleine vitesse. Néanmoins, le Maître de Jeu estime que le Pilleur de Corps n'utilise pas de manœuvre de défense, se contentant d'une simple défense réflexe. Il lance donc 3D20 sous sa simple valeur en Articulations et n'obtient qu'une seule malheureuse réussite. Le Pilleur est donc touché par le tir du puissant cyclope.

Grâce à son succès Deux Tonnes n'a pas besoin de dépenser le point d'actions de sa Manœuvre. Et le Pilleur, malgré son échec, ne perd aucun point d'actions non plus du fait de sa défense naturelle (qui ne coûte aucun point d'actions).

Par ordre de réaction, c'est ensuite au tour du Pilleur 1 d'agir. Celui-ci fait face à Havoc Crane et utilise une manœuvre de corps à corps pour blesser le personnage, en tentant de lui perforer les jambes avec ses bras bardés d'excroissances osseuses. Pour cela, il utilise sa compétence en Cognier associée à sa caractéristique en Articulations. Sa manœuvre lui procure un bonus de +1 réussite. Le Maître de Jeu choisit de lancer 5D20 pour le Pilleur 1 et obtient 3 réussites, auxquelles il convient de rajouter celle octroyée par la manœuvre. Soit 4 !

Le joueur d'Havoc Crane décide d'utiliser une manœuvre de Défense pour contrer cette manœuvre redoutable. Au risque de perdre 3 points d'Actions, il fait appel à une Parade circulaire, capable d'amortir un coup plus aisément. Comme il utilise son épée à une main pour l'effectuer, il doit logiquement faire appel à sa compétence Manier une arme tranchante, associée à sa caractéristique en Articulations.

Après avoir pris en compte les bonus et malus apportés par cette manœuvre défensive, Havoc Crane, il décide de lancer 6D20 et obtient également 4 réussites ! Égalité. Les armes s'entrechoquent violemment mais personne n'est blessé. Par contre, les deux adversaires perdent les points d'Actions investis dans leurs Manœuvres respectives, aucun combattant n'ayant remporté l'opposition.

5- Si la Manœuvre de l'attaquant a réussi, on en applique les effets (Prime et Combo) et il n'a pas besoin de dépenser les points d'Actions.

Dans le cas d'une attaque, les dégâts sont calculés en prenant en compte les éventuels modificateurs apportés par la manœuvre et la protection de la cible (cf *Dommages et Blessures*). Par contre, si c'est le défenseur qui a remporté cette passe d'armes en obtenant le plus grand nombre de réussites, la manœuvre de l'attaquant échoue et c'est lui qui conserve ses points d'Actions, investis dans son mouvement défensif.

Exemple : Deux Tonnes est donc parvenu à toucher le Pilleur qu'il a pris pour cible. Il convient donc désormais de calculer les points de blessures qu'il inflige. Son Cliqueteur produit 13 points de dommages et sa manœuvre n'apporte aucun bonus aux dégâts, ni combo. Son tir produit donc au total 13 points de blessures, auxquels il faut soustraire la protection du Pilleur 2. Au final, Deux Tonnes cause 7 points de blessures à son adversaire. Ces derniers sont notés dans la jauge de Santé de la créature.

Décomptage des Points d'Actions

Pour faciliter le décomptage des points d'Actions, en évitant de gommer la feuille de personnage à tout bout de champ, celle-ci fournit 40 cases dans ses bordures droite et gauche. Soit le maximum de points d'Actions qu'un personnage de *Sable Rouge* peut posséder.

Pour utiliser ce compteur, c'est très simple : chaque joueur doit noircir les cases (donc les points) dont son personnage ne dispose pas. Exemple : un personnage doté de 35 points d'Actions, noircira les 5 dernières (soit les cases 36, 37, 38, 39 et 40).

Pendant le jeu, chaque fois que le personnage perd des points d'Actions, il déplace un dé, une pièce, une gomme ou tout autre objet sur ces cases. En reprenant notre exemple précédent, le joueur pose un dé sur la case 35 en début de combat. Et s'il perd 5 points d'Actions suite à une Manœuvre ratée, il déplacera simplement son dé sur la case 30.

Grâce à ses 4 réussites, Deux Tonnes a également le droit de préciser la localisation de son tir. Sans conviction, le joueur de Deux Tonnes choisit la tête, sachant pertinemment que cela n'empêche nullement un Pilleur de Corps d'agir.

Certaines manœuvres défensives donnent des bonus en protection, à ajouter à l'armure du défenseur. À partir du moment où le personnage réussit son test de défense et ce, même s'il a obtenu un nombre de réussites insuffisantes par rapport à l'attaquant, ce bonus s'applique.

6- C'est désormais à l'adversaire d'effectuer sa Manœuvre. Il est tout à fait libre d'en changer au dernier moment, au prix de **2 points d'actions supplémentaires**, afin de mieux s'adapter aux mouvements adverses (comme un soldat préférant opter rapidement pour une position plus défensive face à une attitude agressive).

Les tests sont réalisés comme précédemment, le défenseur ayant toujours la possibilité d'utiliser des actions pour esquiver ou parer.

Exemple : le combat continue avec le Pilleur 2. Après avoir été touché par le tir de Deux Tonnes, le Maître de Jeu décide de changer sa manœuvre sélectionnée, au prix de 2 points d'Actions en plus. Cela ne change rien à sa réaction et son ordre d'attaque, mais la créature préfère opter pour une manœuvre avec une ruade, afin de produire un choc violent et se rapprocher rapidement du tireur. Pour y faire face, le joueur de Deux Tonnes fait appel à une manœuvre de Défense (Esquive simple), qui risque de lui coûter 1 point d'Actions en cas d'échec.

En cas de changement de manœuvre, l'ordre de réaction reste le même.

En cas d'attaque simultanée (provoquée par une Réaction égale ou une manœuvre par exemple), aucun des adversaires ne peut faire appel à une manœuvre d'esquive ou une parade. Seule la défense naturelle est possible.

7- Une fois l'intégralité des Manœuvres effectuées, tous les adversaires doivent en choisir de nouvelles. La Réaction est calculée à nouveau et chacun agit de la valeur la plus élevée à la plus faible.

8- Une personne ayant subi trop de blessures ou ayant atteint 0 points d'Actions n'est plus en mesure de se battre.

9- Le pool d'Actions se régénère en totalité entre les combats, par un simple repos (cf. *Récupération et Soins*). Seules certaines manœuvres peuvent faire regagner des points d'Action durant une confrontation.

Dommages et Blessures

Dès qu'un coup atteint sa cible, qu'il s'agisse d'une arme au corps à corps ou à distance, il convient de déterminer les dommages subis.

Pour cela, il suffit simplement de comparer les dégâts provoqués par l'arme à la protection de la cible.

Armes

Si on devait dénombrer les différents types d'armes existant sur Nirgal, on parviendrait rapidement à plusieurs milliers. Pourtant, dans cet arsenal conséquent, souvent doté de termes tribaux et d'appellations imprononçables, il est assez facile de distinguer les familles d'armes les plus utilisées par les guerriers :

Les armes d'empalement (ou armes d'hast), généralement composées d'une lame emmanchée sur une hampe (une longue tige de bois ou de fer), sont parmi les plus appréciées. Elles offrent une grande capacité offensive, mais permettent surtout de sonder le sable pour détecter un parasite souterrain, de repousser une créature volante et évidemment d'obtenir un maximum d'efficacité dans un tunnel. Difficile d'avancer sur un adversaire en pointant sa lance dans une galerie de Chasma. Les hallebardes, les lances, les becs de corbin à garde longue et les harpons existent sous de nombreuses apparences, avec des pointes souvent dotées de barbillons ou de crocs pour percer les écailles ou la peau épaisse et s'y enfoncer progressivement, grâce aux mouvements de la cible. Certaines disposent aussi de mécanismes, permettant de déployer automatiquement des lames une fois que la tête de l'arme a pénétré dans la chair. Voire de hampes télescopiques.

Juste après les empailleurs, **les armes à distance et à feu** se taillent la part du lion. Grâce à la technoprescience, les habitants de Nirgal ont découvert les **Cliqueteurs**, les colts capables de tuer une cible à bonne distance. Et nécessitant une quantité minimale de plomb pour fabriquer des projectiles. Malheureusement assez complexes à concevoir, les **Cliqueteurs** (dans leur version courte ou carabine) sont surtout relativement fragiles et ont impérativement besoin de poudre noire pour fonctionner. Autant dire une matière particulièrement recherchée et s'échangeant contre des objets de valeur.

Arcs et arbalètes ne sont pas en reste mais la raréfaction du bois n'en facilite ni la fabrication, ni la conception des projectiles. Les arbalètes les plus modernes, baptisées *Silaha-kali*, sont composées majoritairement de métal (tout comme leurs carreaux) ou d'ossements d'anciens reptiles. Il en existe de nombreuses variantes, comme les *Embroyeurs* sur trépied, qui se plient et peuvent se transporter dans le dos. Très puissantes, elles sont essentiellement utilisées pour chasser des Pyrodactyles ou effectuer des tirs de barrage. De nombreux carreaux sont équipés de têtes explosives, gaillottes mutilantes ou de chaînes aiguisées capables de trancher les jambes ou de ligoter une proie volante.

Certaines arbalètes disposent également d'une arme de contact, insérée directement dans leur fût, comme des baïonnettes ou des lames de hache. Cette arme embarquée est essentiellement conçue

pour finir les victimes au corps à corps, non pour se battre (bien qu'elles soient régulièrement utilisées ainsi, avec le risque de briser le mécanisme de l'arbalète).

En troisième place viennent les **armes tranchantes lourdes**, ou armes de taille. Il s'agit généralement d'épées ou de haches à deux mains (voire plus, la *Shokawindoo* des Furiens en est d'ailleurs un parfait exemple), puissantes et épaisses, conçues pour transpercer les armures et les écailles les plus solides. Leur intérêt est essentiellement de pouvoir littéralement faucher plusieurs assaillants par des coups portés avec l'arête ou trancher les pattes des reptiles les plus volumineux. Face aux Pilleurs de Corps, ces armes longues se sont avérées assez efficaces pour détruire un parasite, en coupant directement son porteur en deux. Il en existe de multiples variantes, dotées de tranchants multiples, comme des cimenterres ou des spadons très efficaces pour décapiter plusieurs adversaires à l'aide de quelques moulinets. Evidemment, seuls les guerriers les plus forts sont en mesure de manipuler ces armes avec un minimum d'aisance. Dans cette catégorie, en plus de la hache à trois mains des Furiens, on peut également citer la *Spatha Silicate*. Une épée longue à la lame fine, se maniant à deux mains, dans laquelle il est possible d'insérer des capsules d'Encre ou de venin (se déployant dans la lame par un réseau façonné à cet effet).

Conçue essentiellement pour le combat dans les souterrains, elle est particulièrement légère et permet d'effectuer des mouvements de taille afin de barrer un conduit. Un mécanisme permet d'allonger ou de raccourcir sa lame de trente centimètres, pour pouvoir la placer dans son dos et se déplacer dans difficulté dans les couloirs étroits (en rampant par exemple).

En quatrième place se trouvent toutes les autres armes, qu'il s'agisse des armes de lancer, des armes tranchantes légères ou d'écrasement. Les premières sont de moins en moins utilisées, les guerriers cherchant avant tout à économiser des projectiles et ne pouvant se permettre de perdre de nombreux couteaux de lancer. Les armes tranchantes légères, comme les épées courtes, les *scramasaxes* ou les dagues, sont surtout utilisées par certaines espèces ou pour la chasse, comme les Squals qui font appel à de nombreux types de couteaux et de poinçons pour utiliser leurs manœuvres du *Kaamkata*. Les armes d'écrasement, comme les masses, les marteaux ou les pioches de guerre, restent l'apanage de nombreux colons qui les utilisent pour effrayer les prédateurs en tapant sur le sol ou sur des pierres.

Enfin, en dernière position on peut citer toutes les armes mécaniques conçues par l'imagination des Pygmachines et des Préco-cognitifs, comme les *saigneurs*, ces épées tronçonneuses très bruyantes ou les projectiles à tête foreuse. Rares et complexes à utiliser, ces armes nécessitent surtout de très bonnes connaissances en technoprescience et de multiples talents de mécanicien. Par contre, lorsqu'il est utilisé avec talent, un *saigneur* peut s'avérer tout aussi assourdissant que destructeur. Le terme « boucherie » est alors très approprié.

Dégâts et Protection

Les dégâts dépendent de l'arme utilisée (cf. *Choses qui font saigner*) et de la manœuvre choisie. En effet, certaines manœuvres peuvent apporter des bonus aux dégâts, ces derniers s'ajoutant aux dommages normaux de l'arme.

La plupart des dégâts prennent en compte la valeur en *Muscles* de l'attaquant, à l'exception des armes mécaniques comme les *Cliqueteurs*, les arbalètes ou encore les tronçonneuses.

Dans le premier cas, le score de la caractéristique doit simplement être ajouté aux dommages indiqués. Ainsi, un personnage doté d'un score de 6 en Muscles et utilisant une épée indiquant comme dégâts : *Muscles +4*, produira simplement 10 points de dégâts (6+4).

La protection dépend de l'armure du défenseur (cf- *Choses qui font saigner*), de sa caractéristique en *Carcasse*, voire de sa manœuvre défensive (certaines manœuvres octroyant un bonus). Le score de la caractéristique est simplement ajouté à la valeur de l'armure, pour obtenir le score en protection du personnage.

Exemple : Deux Tonnes possède une valeur de 6 dans sa caractéristique Carcasse. Lorsqu'il porte une armure de cuir, qui indique une protection égale à : Carcasse +4, cela signifie qu'il bénéficie d'une protection totale de 10 points (6+4).

Si le personnage ne possède aucune armure, seule sa caractéristique *Carcasse* est prise en compte.

Localisation

Savoir précisément quelle partie du corps de l'adversaire est touchée peut avoir une certaine importance selon l'effet recherché. Comme atteindre une zone dépourvue d'armure.

Même si un ennemi peut aussi bien mourir après avoir eu une jambe transpercée qu'un bras tranché, certaines créatures souffrent de véritables points faibles. Ainsi, tout le monde sur Nirgal sait que le meilleur moyen de réduire un Pilleur de Corps à néant est de transpercer sa colonne vertébrale, généralement à hauteur de la nuque. Sans quoi, tout le reste revient à « taper dans de la viande froide ».

Lorsqu'un PNJ possède ce genre de Talon d'Achille, sa description précise une « *Zone Vulnérable* » avec un certain seuil de points de blessures à atteindre pour la détruire. Si le personnage parvient à placer autant de points de blessures que la valeur indiquée dans cette localisation, le membre est détruit et la créature subit les effets de cette mutilation (mort, arme naturelle détruite, perception coupée...). De quoi mettre en place un véritable démembrement tactique face à certains monstres.

Evidemment les points de blessures subis dans cette zone sont également placés dans la jauge de Santé, afin de connaître l'état général de l'adversaire.

Pour savoir si un personnage parvient à toucher une zone précise, c'est très simple.

À partir de l'instant où un personnage touche un adversaire en obtenant plus de 2 réussites à son test, il peut choisir librement la partie du corps atteinte par son coup.

Dans le cas contraire (1 ou 2 réussites seulement), c'est le Maître de Jeu qui détermine la localisation aléatoirement.

Exemple : Havoc Crane fait toujours face à un Pilleur de Corps et est parvenu à prendre l'avantage. Durant une nouvelle manœuvre, il parvient à toucher la créature et obtient 3 réussites à son test. En plus de conserver ses points d'Actions, il peut donc choisir la localisation de son coup d'épée. Il sélectionne logiquement la Zone Vulnérable du Pilleur : son dos. Il faut cumuler 25 points de blessures dans cette Zone pour détruire le parasite et réduire ainsi le Pilleur à un simple corps sans vie.

Après avoir calculé ses dégâts et pris en compte la protection du Pilleur, Havoc produit 12 points de blessures grâce à sa manœuvre. Plus que 13 et le sinistre parasite sera tranché en deux.

Si la localisation choisie par le joueur n'est couverte par aucune protection, les bonus de l'armure ne s'appliquent pas lors du calcul des dégâts.

Calculer les points de blessures

Pour calculer les points de blessures subis par l'adversaire, il faut soustraire sa protection totale aux dégâts de l'attaque.

$$\text{Points de Blessures} = \text{Dégâts} - \text{Protection}$$

Si la protection est supérieure aux dégâts, celle-ci est parvenue à encaisser la totalité des dommages et le personnage ne subit aucune blessure. Dans le cas contraire, les points de blessure obtenus sont inscrits dans la Jauge de Santé de la personne touchée. Ces points de blessure se cumulent entre eux au fil du combat.

Lorsque les points de blessures accumulés atteignent ou dépassent un des paliers de la Jauge de Santé, alors le personnage en subit immédiatement le contrecoup.

Exemple : Deux Tonnes reçoit un coup de la part du Pilleur de Corps qui lui fait face. Ce dernier produit 15 points de dégâts, tandis que le cyclope bénéficie d'une protection d'une valeur de 8. Il subit donc 7 points de blessures (15-8), qui sont notés immédiatement dans la jauge de santé, sur sa feuille de personnage. S'il subit une autre blessure un peu plus tard durant le combat, ces nouveaux points de blessures viendront s'ajouter à ces 7 points.

Et si jamais ces points atteignent ou dépassent son premier palier de santé, Deux Tonnes commencera à souffrir de malus.

Jauge de Santé

La Jauge de Santé est l'emplacement où sont stockés les points de blessures endurés par le personnage lors des combats, des chutes et de tous les événements produisant des dommages. Tous les points de blessures sont additionnés dans cette réserve, jusqu'à ce que le personnage soit en mesure d'être soigné et de récupérer.

La Jauge est en fait divisée en trois niveaux, ou paliers, qui représentent une progression dans la gravité des blessures. Lorsqu'un personnage a cumulé un nombre de points de blessures supérieur ou égal à un palier, les effets de ce dernier s'appliquent. *Exemple : un personnage disposant d'un palier 3 d'une valeur de 63 points passera l'arme à gauche s'il accumule 63 points de blessures ou plus.*

Toutes les conséquences des paliers se cumulent avec les éventuels effets produits par les manœuvres (douleur, saignement...etc.).

Voici les contrecoups de ces différents paliers :

● **Palier 1 (Plaie) : +2 échecs à toutes les lancers de dés.** Le personnage a encaissé une blessure importante qui l'handicape dans ses mouvements.

● **Palier 2 (Mutilation) : +4 échecs à toutes les lancers de dés. Par contre la caractéristique Sacrifice augmente temporairement de 2 points.**

Le personnage a subi une blessure terrible, entraînant un saignement abondant, une profonde cicatrice, voire la perte d'un organe (œil, oreille, doigt...).

● **Palier 3 (Charogne) : mort.** Le personnage a succombé à ses blessures et ne peut plus être joué.

Récupération et Soins

Il n'est possible de récupérer de ses blessures ou son pool d'actions qu'à partir du moment où le combat est terminé. Seul le calme et le repos permettent à un personnage de soigner ses ecchymoses et tuméfactions diverses.

Récupération des points d'Actions

Les points d'Actions se régénèrent naturellement après chaque combat, lorsque le personnage se repose un minimum. Il faut compter 1 heure de repos (marche au calme, sommeil, repas...) pour récupérer l'intégralité du pool d'Actions. Si jamais le personnage n'a pas le temps suffisant pour reprendre son souffle, son pool d'Actions reste au niveau où il en était à la fin du combat précédent.

Libre au Maître de Jeu de donner quelques points d'Actions en plus si le personnage a tout de même réussi à rester au calme durant de nombreuses minutes.

Diminution de la Jauge de Santé

Dès la fin du combat ou de la scène ayant produit des dégâts, toutes les blessures s'aggravent si elles ne sont pas soignées rapidement. Ainsi, tous les personnages ayant atteint des paliers continuent à gagner des points de blessures, du fait de l'hémorragie provoquée. Le seul moyen d'arrêter ce processus et de faire appel à un soigneur ou tout autre individu doté de la compétence *Soigner*.

• **Pour tous les personnages n'ayant pas atteint le Palier 1** : ils ne gagnent pas de nouveaux points de blessures et peuvent tenter de guérir naturellement. Un personnage perd naturellement autant de points de blessures par jour que son score en *Carcasse*.

Un soigneur peut accélérer les choses en réalisant un test de *Soigner* face à une difficulté «Moyen». En cas de réussite, cette récupération naturelle est doublée (*Carcasse x 2*).

• **Pour tous les personnages ayant atteint ou dépassé le Palier 1** : ils gagnent 1 point de blessure en plus au bout d'un nombre de minutes égal à leur score en *Carcasse* (ex : avec 6 en *Carcasse*, mon personnage gagne 1 point de blessure en plus toutes les 6 minutes). De plus, ils ne peuvent pas guérir tant que la plaie n'est pas soignée.

Un soigneur peut réaliser un test de *Soigner* face à une difficulté «Peu évident» (+1 échec) pour arrêter ce processus. En cas de réussite, le personnage ne gagne plus de nouveaux points de blessures et peut commencer à guérir normalement. En cas d'échec, la plaie s'infecte et le personnage gagne 2 nouveaux points de blessures.

À partir du moment où l'hémorragie est stoppée, le personnage est en mesure de perdre naturellement autant de points de blessures par jour que son score en *Carcasse* (jusqu'à revenir à 0 dans sa Jauge de Santé).

Le personnage subit les malus du Palier 1 tant que ses points de blessures ne sont pas redescendus en dessous de sa valeur.

• **Pour tous les personnages ayant atteint ou dépassé le Palier 2** : ils gagnent 5 points de blessures supplémentaires au bout d'un nombre de minutes égal à leur score en *Carcasse*. De plus, ils ne peuvent pas guérir tant que cette hémorragie continue.

Un soigneur peut réaliser un test de *Soigner* face à une difficulté «Difficile» (+2 échecs) pour arrêter ce processus. En cas de réussite, le personnage ne gagne plus de nouveaux points de blessures et peut commencer à guérir naturellement. En cas d'échec, la plaie s'infecte et le personnage gagne immédiatement 5 nouveaux points de blessures.

À partir du moment où l'hémorragie est stoppée, le personnage est en mesure de perdre naturellement autant de points de blessures par jour que son score en *Carcasse* divisé par 2 (ex : avec 6 en *Carcasse*, mon personnage ne peut perdre que 3 points de blessures par jour, tant qu'il n'est pas redescendu au palier 1). Parvenu au Palier 1, il pourra améliorer sa récupération en annulant chaque jour autant de points de blessures que l'intégralité de sa valeur en *Carcasse*.

Le personnage subit les malus du Palier 2 tant que ses points de blessures ne sont pas redescendus en dessous de sa valeur. Il subira ensuite ceux du Palier 1.

• **Pour tous les personnages ayant atteint ou dépassé le Palier 3** : j'espère que tu connais un bon croque-mort, homme. Parce que si tu bouges encore, c'est que tu es un Pilleur de Corps.

Des potions ou des onguents peuvent faire perdre une plus grosse quantité de points de blessures lorsqu'ils sont utilisés. La plupart des soigneurs et Scieurs d'Os utilisent d'ailleurs des «médicaments» de leur propre fabrication, capables d'annuler plusieurs points de blessures, en plus de la récupération naturelle du blessé. Sans oublier certains sortilèges à base d'Encre.

Manœuvres

Les Manœuvres représentent la palette de coups de chaque personnage. Elles peuvent aller d'une attaque simpliste à une combinaison hyper sophistiquée, composée de plusieurs assauts violents. Plus une Manœuvre est complexe et plus elle coûte cher en points d'Actions. Mais, à contrario, elle offre de nombreux bonus pour toucher, esquiver, produire des dégâts ou réagir plus vite. Certains mouvements provoquent également de petits effets secondaires, comme une hémorragie, une douleur intense ou la faculté de projeter un adversaire comme une brute pour le faire chuter.

Pavés de Manœuvres

Les Manœuvres sont réparties en 5 grandes catégories, qui apparaissent sous forme de «pavés», de regroupements sur la feuille de personnage :



• **Mains Nues** : regroupe les manœuvres utilisées pour attaquer à mains nues (Coup de poing, Coup de pied de mule, Casse rotule...).



• **Bras Armé** : regroupe les manœuvres utilisées pour attaquer à l'aide d'une arme blanche (Embrocher, Feinte, Fendant...).



• **Distance** : regroupe les manœuvres utilisées pour attaquer avec une arme à distance ou un projectile (Tir visé, Aveuglement, Ricochet...).



• **Défense** : regroupe les manœuvres utilisées pour se défendre (Parade circulaire, Tac, Esquive...)



● **Mouvement** : regroupe les autres manœuvres utilisées en combat pour effectuer des actions n'ayant trait ni à l'attaque, ni à la défense (Récupérer un objet, Changer de position...). Elles sont un peu particulières dans le sens où leurs points d'Actions sont toujours perdus lorsqu'elles sont utilisées et elles nécessitent rarement de test pour déterminer leur succès.

De base, tous les personnages possèdent une manœuvre standard dans chacune de ces catégories (*Coup simple, Attaque simple, Tir standard, Esquive simple, Parade simple, Changement de position*). Elles sont d'ailleurs inscrites, par défaut, sur la feuille de personnage. Le joueur doit indiquer en plus celles gagnées par les *cubes* (lors de la création de personnage) dans chaque pavé, selon leur type.

Nomenclature

Chaque Manœuvre est détaillée de la façon suivante :

Nom de la Manœuvre : Actions / Réaction / Appui / Prime / Combo

- **Nom de la Manœuvre** : nom sous lequel le mouvement est généralement désigné.
- **Actions** : coût en points d'Actions. Ces points sont dépensés uniquement si le personnage échoue lors de son opposition.
- **Réaction** : bonus ou malus en Réaction octroyé par la manœuvre.
- **Appui** : bonus ou malus à la compétence utilisée pour effectuer la manœuvre (en réussites ou en échecs supplémentaires).
- **Prime** : bénéfice apporté par la Manœuvre. Il peut s'agir d'un bonus en points de dommages, en points de protection, voire une récupération en points d'Actions supplémentaires. Pour bénéficier de cette prime, le personnage doit avoir remporté le test d'opposition face à son adversaire (avoir obtenu le plus de réussites). Ainsi, même si le personnage a réussi son lancer de dés mais n'est pas parvenu à obtenir plus de réussites que son opposant, il ne gagne aucune prime (et perd ses points d'Actions, en plus, c'est pas de bol).

Seuls les bonus en protection font exception à cette règle. Dès lors que le personnage a réussi son test de défense mais a obtenu moins de réussites que l'assaillant, il bénéficie tout de même de ce bonus en protection.

Les points d'Actions supplémentaires remportés grâce à une Prime ne peuvent pas dépasser le maximum du pool du personnage (ex : un héros ayant une réserve de 30 points d'Actions maximum, ne pourra jamais en emmagasiner 31 ou plus).

- **Combo** : effet particulier provoqué par la Manœuvre lorsque le personnage remporte une opposition, ou condition indispensable pour que la manœuvre s'applique. Ainsi certaines manœuvres ne peuvent pas être utilisées si des paramètres ne sont pas présents.

Exemple : en prenant une manœuvre d'attaque au hasard, voilà ce qu'on peut comprendre :

Attaque rapide (Bras Armé) : Actions 1 / Réaction +2 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo néant

Pour effectuer ce mouvement, il en coûtera donc 1 point d'Actions au personnage en cas d'échec. Cette Manœuvre donne un bonus de +2 en

Réaction, pour désigner qui agit le plus rapidement, mais impose un malus de +1 échec à la compétence utilisée pour toucher l'adversaire. Elle n'apporte aucun bonus en dégâts et ne dispose pas de combo. C'est typiquement une attaque de rapidité, utilisée pour améliorer ses chances de toucher un adversaire, au détriment de sa puissance.

Combos

Les combos sont des effets spéciaux produits par certaines Manœuvres. Une combo peut aussi bien être une limitation, conditionnant l'utilisation de la manœuvre (ex : la manœuvre ne peut être utilisée que lorsque l'adversaire a dépassé le palier 2 de sa Jauge de Santé) ou un avantage important. Comme la création d'une hémorragie, l'affaiblissement de l'armure ou une récupération expresse de points d'Actions.

A partir du moment où une manœuvre est réussie (adversaire blessé ou esquive réussie), son combo s'applique automatiquement.

- **Arme précise (condition)** : cette manœuvre ne fonctionne qu'avec un type d'arme bien précis. Arme tranchante, arme tranchante lourde, arme d'écrasement... Une manœuvre limitée aux armes d'empalement, par exemple, ne pourra pas être utilisée avec une épée ou une hache à deux mains.
- **Brise-lame** : la manœuvre est en mesure d'émousser l'arme adverse, en l'affaiblissant. Lorsque la manœuvre réussit, elle fait baisser définitivement (et ce, jusqu'à réparation) les dégâts de l'arme de 1 point. Il n'est pas possible de faire perdre plus de la moitié de la valeur de l'armure par ce procédé (ex : en utilisant cette manœuvre à plusieurs reprises face à une arme de valeur +6, il ne sera pas possible de l'affaiblir en dessous de +3).
- **Choc** : le coup porté fait vaciller l'adversaire. Il est légèrement sonné et souffre automatiquement d'un malus de +2 échecs à son action suivante (peu importe la manœuvre).
- **Dernier coup (condition)** : pour que cette manœuvre puisse être utilisée, il faut que le personnage-joueur ait impérativement dépassé le Palier 2 de sa Jauge de Santé.
- **Douleur** : l'adversaire touché souffre horriblement à l'endroit atteint par l'arme. Cette douleur lancinante provoque un malus de +1 échec à toutes ses actions et ce, jusqu'à la fin du combat.
- **Finition (condition)** : pour que cette manœuvre puisse être utilisée, il faut que l'adversaire ait impérativement dépassé le Palier 2 de sa Jauge de Santé. Dans le cas contraire, elle ne fonctionne pas.
- **Invite** : cette manœuvre permet au personnage de découvrir volontairement sa défense (et donc de faciliter l'attaque de l'adversaire) pour pouvoir l'atteindre plus facilement ensuite. L'adversaire bénéficie d'un bonus de +1 réussite à son attaque et le personnage reçoit un bonus de +3 réussites à son attaque suivante.
- **Perce-armure** : la manœuvre a pour but d'affaiblir la protection de l'adversaire. Le coup porté fait baisser définitivement (et ce, jusqu'à réparation) la valeur en protection de l'armure de 1 point. Il n'est pas possible de faire perdre plus de la moitié de la valeur de l'armure par ce procédé (ex : en utilisant cette manœuvre à plusieurs reprises face à une armure de valeur +4, il ne sera pas possible de l'affaiblir en dessous de +2).
- **Projection** : le coup porté est particulièrement lourd et puissant. Un vrai coup de brute. L'adversaire touché recule de plusieurs mètres et doit réaliser un test sous sa caractéristique *Articulations* x2. En cas d'échec, il lâche son arme.



- **Riposte** : cette combo ne s'applique qu'aux Manœuvres de Défense. En cas de réussite de cette manœuvre défensive, le personnage gagne un bonus de +2 réussites à son attaque suivante, sa défense ayant fragilisé son adversaire.

- **Saignement** : l'adversaire touché par cette combo souffre d'un saignement abondant. Jusqu'à la fin du combat, il gagne automatiquement autant de points de blessures que de points d'actions investies dans ses Manœuvres (ex : lorsqu'il utilise une Manœuvre ayant un coût de 2 points d'Actions, il gagne 2 points de blessures par la même occasion, qu'il gagne ou perde l'opposition).

- **Second souffle** : chaque fois qu'il utilise cette manœuvre avec succès, le personnage regagne autant de points d'Actions que de réussites obtenues lors de son test. Ces points d'Actions se cumulent avec ceux octroyés par une éventuelle Prime (ex : si je réussis une manœuvre grâce à 4 réussites, je gagnerai 4 points d'Actions en plus). Néanmoins, il n'est jamais possible de dépasser le maximum du pool d'Actions du personnage par ce procédé.

- **Surnombre (condition)** : cette manœuvre ne peut être utilisée qu'à la condition que le personnage affronte plus d'un seul adversaire en même temps.

Liste des Manœuvres

Voici la liste des Manœuvres (non-exhaustive) proposées par les différents pavés, ainsi que leur description :

Mains Nues

- **Atemi**

Actions 1 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime +0 / Combo néant

L'Atemi est un coup rapide porté avec le plat ou le tranchant de la main, dans la gorge ou la poitrine.

- **Brise-reins**

Actions 2 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +2 / Combo néant

Coups de pieds et de poings portés dans le dos de l'adversaire.

- **Casse-rotule**

Actions 2 / Réaction +0 / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant

Succession de balayages et de coups aux jambes.

- **Coup de bélier**

Actions 3 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +2 / Combo = Choc

Violent coup d'épaule, destiné à faire tomber l'adversaire.

- **Coup de mule**

Actions 3 / Réaction -2 / Appui +0 / Prime Dommages +2 / Combo = Projection

Coup de pied sec et violent, conçu pour projeter l'adversaire en arrière.

- **Coup sauté**

Actions 3 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo néant

Coup de pied sauté ou coup de poing porté après une prise d'élan pour en améliorer l'impact.

- **Coup simple**

Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Enchaînement de coups de poings, de pieds et de tête standards.

- **Projection**

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +6 / Combo = Projection

Saisie rapide de l'adversaire pour le balancer un peu plus loin avec force.

Bras Armé

- **Attaque simple**

Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Manœuvre d'attaque ordinaire, consistant en une succession de coups, sans stratégie ni objectif précis.

- **Attaque rapide**

Actions 1 / Réaction +2 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo néant

À l'aide de cette manœuvre, le combattant dégaine ou saisit très rapidement son arme pour effectuer immédiatement plusieurs séries d'attaques.

- **Attaque au fer**

Actions 3 / Réaction +0 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Brise-lame

Cette manœuvre vise à attaquer directement l'arme adverse, pour la briser ou en compliquer l'utilisation. Elle consiste en des mouvements précis, portés à l'adversaire, mais de manière à toucher également son arme.

- **Balestra**

Actions 3 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo néant

La Balestra consiste en un véritable bond en avant, suivi d'une série de coups puissants. C'est un peu la bonne vieille méthode du rentre-dedans.

- **Contre-offensive**

Actions 1 / Réaction Spécial / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

La Contre-offensive est une manœuvre un peu spéciale puisqu'elle provoque une attaque simultanée, quelle que soit la Réaction de l'adversaire. Ainsi, lorsqu'un ennemi est plus rapide que le personnage, celui-ci peut utiliser cette manœuvre pour donner un coup au même moment. Par contre, il lui sera du coup impossible de se défendre (il devra se contenter d'une défense naturelle).

- **Désarmement**

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +2 échecs / Prime +1 Action / Combo néant

Le but de cette manœuvre est de porter un coup ample, tout en tentant de saisir l'arme de l'adversaire avec l'autre main. En cas de réussite de cette manœuvre, le personnage doit réaliser un test de *Muscles* x 2 face aux *Muscles* x2 de l'adversaire. En cas de réussite du personnage, il est parvenu à s'emparer de l'arme adverse.

- **Double coup**

Actions 5 / Réaction -1 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant

Permet de porter un coup avec une arme dans chaque main.

- **Embrocher**

Actions 3 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Projection

C'est un coup d'Estoc, porté violemment à l'horizontale pour empaler un adversaire sur son arme ou le projeter en arrière.

- **Feinte**

Actions 2 / Réaction +1 / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant

La Feinte consiste à faire croire à l'adversaire qu'on veut le toucher à un endroit, tandis qu'on souhaite le toucher ailleurs. Ce mouvement surprise améliore du coup les chances de le toucher.

- **Fendant**

Actions 3 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo = Choc

Le Fendant est un monstrueux coup de taille, porté de haut en bas, avec tout le poids du combattant. Un peu comme pour couper une bûche.

- **Gore**

Actions 5 / Réaction -2 / Appui +3 échecs / Prime Dommages +10 / Combo = Projection

Le Gore est sans aucun doute une des attaques les plus brutales. C'est un véritable assaut, le personnage s'engageant à corps perdu contre son adversaire, pour lui porter une série de tranchants et d'estocades ultra violents. Malheureusement, cette attaque est dans le même temps plus facile à contrer.

- **Kaamkata Coupe-gorge**

Actions 5 / Réaction +1 / Appui +1 réussite / Prime Dommages +8 / Combo = Finition (condition)

Comme son nom l'indique, cette manœuvre est utilisée par les Squals pour trancher rapidement la gorge des adversaires affaiblis.

- **Kaamkata Perce-organes**

Actions 2 / Réaction +2 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre très rapide du Kaamkata utilise des poinçons, des petites lames très pointues, destinées à endommager les organes de l'adversaire (comme ses yeux ou ses poumons).

- **Kaamkata Tranche-artères**

Actions 4 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Saignement

Ce mouvement de Kaamkata fait appel à des lames courbes, comme des kriss, capables de sectionner des veines pour générer une véritable hémorragie.

- **Kaamkata Tranche-tendons**

Actions 5 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Douleur

Cette manœuvre du Kaamkata utilise des lames munies de pointes, capables de rendre les nerfs douloureux et de compliquer les mouvements de l'adversaire.

- **Pourfendre**

Actions 2 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre est une succession rapide de coups, portés avec des croisements amples, pour lacérer le corps de l'adversaire.

- **Pression**

Actions 3 / Réaction -1 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Perce-armure

La Pression est un coup violent, généralement porté à deux mains sur l'arme, ayant non seulement pour but de blesser l'adversaire mais également d'endommager son armure en forçant sa parade.

- **Volte**

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +1 échec / Prime Dommages +6 / Combo néant

Cette manœuvre consiste en une redoutable attaque tournante. Soit le personnage porte son coup après avoir tourné sur lui-même pour améliorer l'impact, soit il fait littéralement tourner son arme pour lacérer l'adversaire.

Distance

- **Aveuglement**

Actions 4 / Réaction -2 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Choc

Attaque portée directement aux yeux ou en utilisant un artifice (lancer indirect, poignée de sable...) pour amoindrir les sens de l'adversaire.

- **Duel**

Actions 5 / Réaction +2 / Appui +3 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant

Permet de dégainer l'arme rapidement et de tenter de provoquer le maximum de dégâts.

- **Kaamkata – Perfore muscles**

Actions 2 / Réaction +1 / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre du Kaamkata utilise des couteaux de lancers effilés, destinés à blesser un adversaire situé à bonne distance.

- **Ricochet**

Actions 4 / Réaction -3 / Appui +2 réussites / Prime +1 Action / Combo néant

Pour atteindre un adversaire dans une position complexe, en utilisant des obstacles pour faire ricocher le projectile.

- **Tir standard**

Actions 1 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre est le tir standard, utilisé pour lancer une arme ou tirer avec une arme (arc, arbalète, cliqueteur...) sans stratégie particulière.

- **Tir instinctif**

Actions 2 / Réaction +2 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Pour effectuer un tir ou un lancer rapide.

- **Tir multiple**

Actions 5 / Réaction -2 / Appui +1 échec / Prime Dommages +8 / Combo néant

Pour lancer deux couteaux en même temps ou tirer deux flèches avec un arc, contre le même adversaire.

- **Tir Visé**

Actions 5 / Réaction -3 / Appui +3 réussites / Prime 0 / Combo néant

Plus lent que les autres attaques à distance, cette manœuvre permet d'atteindre plus facilement sa cible.

Défense

- **Contre-riposte**

Actions 3 / Réaction néant / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Riposte

Cette parade est conçue pour déséquilibrer l'adversaire, afin de pouvoir lui porter un coup plus efficace immédiatement après.

- **Esquive simple**

Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

C'est la manœuvre d'esquive ordinaire, utilisée pour éviter un coup d'épée ou un projectile.

- **Esquive acrobatique**

Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant

Un mouvement d'esquive beaucoup plus rapide, améliorant grandement les chances d'éviter le coup porté. Il s'agit en général d'un bond sur le côté, d'une roulade ou d'un flip arrière.

- **Ouverture**

Actions 3 / Réaction néant / Appui +2 échecs / Prime 0 / Combo = Invite

L'Ouverture est une parade feinte. Le personnage se met en danger en limitant l'efficacité de sa parade, afin de profiter d'une ouverture pour pouvoir porter une attaque plus efficace juste après.

- **Parade bouclier**

Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 échec / Prime Protection +4 / Combo néant

Réalisée ou non avec un bouclier, cette parade est constituée de mouvements amples, ayant pour but d'améliorer la protection du personnage. En plus de tenter d'arrêter l'arme adverse.

- **Parade simple**

Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

Cette manœuvre standard consiste à arrêter un coup, porté par une autre arme (tranchante, écrasante, arc, arbalète...). Néanmoins, il n'est pas possible de stopper un plomb à l'aide de ce mouvement.

- **Parade circulaire**

Actions 3 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime Protection +2 / Combo néant

Cette manœuvre est une parade tournoyante, améliorant les chances d'arrêter l'arme adverse.

- **Parade à la volée**

Actions 5 / Réaction néant / Appui +2 échecs / Prime Protection +2 / Combo néant

Cette parade particulièrement rapide et précise est capable de stopper un plomb de cliqueteur ou un projectile plus rapide qu'un carreau d'arbalète.

- **Parade de récupération**

Actions 3 / Réaction néant / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Second souffle

Cette manœuvre a pour but essentiel de permettre au personnage de souffler, en parant de la façon la plus simple possible.

- **Tac**

Actions 4 / Réaction néant / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Choc

Cette manœuvre est une défense violente, consistant en un lourd mouvement brutal latéral destiné à perturber l'adversaire. Bref, à le secouer un peu en profitant de la parade.

Mouvement

Les mouvements sont des actions spéciales qui entraînent **toujours** la perte de leurs points d'Actions. Il n'est ainsi pas possible de conserver les actions investies dans un mouvement. La plupart de ces manœuvres, sauf mention contraire, sont toujours considérées comme réussies une fois leur prix payé. Elles peuvent être réalisées en même temps qu'une manœuvre d'un autre type (*ex : Attaque simple + Changement de position*).

• Changement de position

Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Pour se déplacer pendant le combat. Un personnage peut parcourir (*Articulations*) mètres lorsqu'il utilise ce mouvement.

• Encre

Actions 1 / Réaction +0 / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Cette manœuvre est utilisée pour activer un vœu ou de lancer un protocole de Précokinésie. C'est le temps nécessaire pour réaliser de la magie. Même si le personnage réussit son protocole, par exemple, il doit tout de même dépenser les points d'actions.

• Manipulation

Actions 5 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Sous ce terme générique sont regroupées toutes les actions complexes pouvant se dérouler en combat : récupérer un objet, dénouer des liens, attraper quelque chose, enclencher un mécanisme, changer d'arme... Libre au Maître de Jeu de demander un test pour vérifier la réussite de cette action (face à une difficulté, le plus souvent).

• Menace

Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Cette manœuvre n'est rien de plus qu'une tentative d'intimidation. En criant, hurlant, injuriant ou en faisant des moulinets, le personnage tente d'effrayer son adversaire. Pour cela on applique les règles de Panique (voir plus loin).

• Recharger

Actions 1 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Pour recharger une arbalète ou un *cliqueteur*. Bref tout mécanisme demandant un peu plus de temps que dégainer une arme ou extirper une flèche d'un carquois.

• Retraite

Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant

Ce mouvement a uniquement pour but de quitter le combat. Pour cela le personnage opte pour une position de défense, lui permettant de s'éloigner du danger. Il reçoit un bonus pour la manœuvre qui y est associée (attaque ou défense).

• Saut arrière

Actions 1 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

Ce mouvement permet de réaliser un véritable bond en avant ou en arrière, pour se placer hors de portée, franchir un obstacle ou un corps. Le Maître de Jeu peut demander un test sous la compétence «*Sauter un obstacle*» pour vérifier la réussite de cette action (face à une difficulté).

Créer une Manœuvre (Coup Spécial)

Durant la création de personnage, certains cubes proposent une manœuvre intitulée «*Coup Spécial*». Cette désignation indique simplement que le joueur a la possibilité de créer une manœuvre personnalisée, à l'aide de son pécule de points libres (*cf. Cube 6*). Il n'y a évidemment aucune obligation et un joueur peut tout à fait préférer ne pas créer ce coup spécial dès la création de son personnage, afin d'économiser des points de compétences. Dans ce cas, cette manœuvre à créer sera mise de côté et pourra être conçue plus tard, à l'aide de points d'expérience.

Pour créer un Coup Spécial, il faut dépenser un certain nombre de points de compétences ou de points d'expérience dans les différents paramètres de la manœuvre, selon l'effet souhaité. Plus le mouvement est puissant et plus il coûte cher. Le meilleur moyen d'obtenir un coup spécial moins onéreux est d'équilibrer ses paramètres, le fait d'augmenter son coût en points d'Actions offrant des points de création supplémentaires, par exemple. Un Coup Spécial peut également se voir affecter des combos, ou des conditions à son exécution, à l'instar des autres manœuvres.

-1 signifie que la valeur sélectionnée pour le paramètre coûte 1 point

+1 signifie que la valeur choisie rapporte 1 point de création supplémentaire au personnage pour créer son coup spécial. Ces points bonus ne peuvent être dépensés que dans le Coup spécial.

Nom de la Manœuvre et type

Au joueur de choisir un nom pour son Coup Spécial est de déterminer à quel pavé il appartient : *Mains Nues, Bras Armé, Distance, Défense ou Mouvement*. Un Coup Spécial n'est pas limité à une manœuvre d'attaque, un joueur peut tout à fait utiliser cet avantage pour créer un nouveau mouvement défensif.

Afin de limiter les interprétations et les abus, nous vous déconseillons cependant d'ouvrir le Coup Spécial aux manœuvres de type *Mouvement*.

Actions

Combien d'actions coûte le Coup Spécial en cas d'échec ?

Actions	Coût d'achat
1	-5
2	-4
3	-3
4	-2
5	-1

Réaction

Quel est le bonus et/ou le malus en Réaction offert par ce Coup spécial ?

Réaction	Coût d'achat
-3	+3
-2	+2
-1	+1
0	0
+1	-1
+2	-2
+3	-3

Appui

Quel bonus et/ou malus est appliqué à la compétence quand cette manœuvre spéciale est utilisée ?

Appui	Coût d'achat
+3 échecs	+3
+2 échecs	+2
+1 échec	+1
0	0
+1 réussite	-1
+2 réussites	-2
+3 réussites	-3

Prime

Quels sont les avantages apportés par la manœuvre en cas de réussite ?

Prime (dommages)	Coût d'achat
-6	+3
-4	+2
-2	+1
0	0
+2	-1
+4	-2
+6	-3
+8	-4
+10	-5
Dégâts x 2	-10
Dégâts x 3	-12

Prime (protection)	Coût d'achat
0	0
+2	-1
+4	-2
+6	-3
+8	-4
+10	-5

Prime (pts d'actions)	Coût d'achat
0	0
+1 Action	-3
+2 Actions	-4
+3 Actions	-5
+4 Actions	-6
+5 Actions	-7

Combo

Ce Coup Spécial dispose-t-il d'un effet spécial et/ou d'une condition particulière limitant son utilisation ? voire de plusieurs ?

Combo	Coût d'achat
Brise-lame	-5
Choc	-4
Douleur	-4
Perce-armure	-5
Projection	-3
Riposte	-2
Saignement	-4
Second souffle	-3
Invite	-2
Arme précise (condition)	+3
Dernier coup (condition)	+4
Finition (condition)	+4
Surnombre (condition)	+5

Règle spéciale (combat à plusieurs)

Lorsqu'un personnage se retrouve confronté à plusieurs adversaires, il peut choisir de les attaquer tous en même temps. Pour ce faire, on utilise exactement les mêmes règles que précédemment, sauf que le joueur doit sélectionner une action par adversaire affronté. Cependant pour chaque adversaire supplémentaire (en plus du premier), le personnage perd automatiquement un point d'action à chaque test d'attaque (qu'il réussisse ou non). Ainsi, si mon personnage se bat contre 3 Pilleurs de Corps, il perdra deux actions automatiquement lors de ses attaques, même s'il réussit ses jets.

Le personnage risque donc de s'épuiser bien plus rapidement, en multipliant les dépenses de points d'Actions.

Exemple : Havoc Crane doit affronter deux Chasseurs de scalps, qui ont décidé de l'attaquer pendant qu'il cherchait un refuge pour la nuit. Son joueur décide d'utiliser une Attaque normale à l'épée contre le Chasseur 1 et une Attaque rapide contre le Chasseur 2. Après que le Maître de Jeu a choisi les manœuvres de ses créatures et calculé l'ordre de Réaction, il semble que Havoc agisse le premier face au Chasseur 2 (grâce à son Attaque rapide), pour ensuite les laisser agir et enfin placer son Attaque normale en dernier. Cette dernière lui fera d'ailleurs perdre automatiquement 1 point d'action, même en cas de réussite. Mais combien de temps pourra-t-il tenir s'il échoue en plus à ses tests ?

Panique

Les populations de Nirgal ont appris à s'endurcir, au fil de leurs rencontres avec des adversaires impitoyables. Des êtres qui ne vous attaquent pas simplement avec une arme au poing pour vous larder de coups, mais plutôt en souhaitant vous parasiter, vous avaler ou vous priver de vos fluides corporels. Les habitants de la planète rouge sont aussi rudes que sa surface mais cela n'empêche pas leurs nerfs de craquer, lorsque la tension est trop forte ou l'horreur à son paroxysme.

La Jauge de Panique fonctionne d'une manière quasiment analogue à celle consacrée à la Santé, à ceci près qu'elle mesure l'état psychologique du personnage. Sa trouille ou sa nervosité, en quelque sorte.

Un peu d'horreur dans ce monde de brutes

Une des particularités de Sable Rouge est de proposer un univers en perdition, bourré de créatures aux pulsions primaires et d'horreurs purement organiques. La peur est une sensation constante, du coucher au lever, face au silence oppressant des immenses failles de Nirgal ou en tombant nez à nez avec des mutants amateurs de peau humaine. Traverser des laboratoires Silicates, remplis de cuves occupées par des cadavres difformes ou hantés par des automates rouillés revenus d'une dimension insupportable, a de quoi remuer les tripes et bouleverser les esprits.

Plus que tous les combats les plus brutaux, l'horreur viscérale est le vrai quotidien des survivants de la planète rouge. Elle doit donc être présente durant vos scénarios, soit sous la forme d'une simple menace diffuse (imaginez ce qu'on ressent dans un territoire vidé, jonché de ruines ou en tombant sur un champ de têtes plantées sur des tiges de fer) ou sous l'apparence d'un adversaire abject, gigantesque ou écoeurant.

Tous les personnages de Sable Rouge sont des guerriers endurcis par leur expérience, qui ne défont pas devant une simple goutte de sang. Mais malgré toute leur trempe et leur caractère, être poursuivi par une vingtaine de Pilleurs de Corps ou voir apparaître l'Araignée Boréale dans toute sa monstruosité cosmique ne laisse certainement pas indifférent.

Test de Panique

A tout moment, le Maître de Jeu peut confronter un personnage à un événement traumatisant, horrifique ou risquant de le plonger dans un profond désarroi. Souvent, cette manifestation prendra la forme d'un adversaire, d'une menace, d'une scène abominable ou d'un PNJ doté d'une capacité à glacer le sang de sa victime.

- Lorsque le personnage est simplement opposé à un événement susceptible de lui faire perdre ses moyens, comme une scène de barbarie, un acte épouvantable se déroulant sous ses yeux, il doit réaliser un test de *Sacrifice* (multiplié par 2) face à une difficulté (*Règle 3 : effectuer une action lorsqu'on ne possède pas de compétence*). Cette difficulté est bien entendu fixée par le Maître de Jeu, selon l'ampleur horrifique de la situation :

Événement	Bonus/Malus
Surmontable	+1 Réussite automatique
Moyen	Aucun
Impressionnant	+1 échec
Effrayant	+2 échecs
Insupportable	+3 échecs

En cas de réussite, le personnage résiste à cette vision d'épouvante et il ne gagne aucun point de Panique. Par contre, dans le cas contraire, son esprit risque d'être perturbé par ce qu'il a vu. (*cf. Dommages psychologiques*)

- Lorsque c'est un monstre, un adversaire ignoble qui fait face au personnage et qu'il dispose d'une capacité (ou d'un pouvoir) quelconque à effrayer, le joueur doit réaliser un test de *Sacrifice* multiplié par 2, face aux capacités de la créature (*Règle n°2 : effectuer une action face à un adversaire*). Il en va de même pour une illusion issue de l'Encre et destinée à effrayer.

Si le personnage obtient le plus grand nombre de réussites, il parvient à résister à la peur ou l'horreur. Par contre, en cas d'échec ou de réussites insuffisantes, la créature réussit à l'atteindre et le personnage subit des dommages «psychologiques».

Le personnage peut également tenter d'effrayer lui-même un adversaire (à l'aide d'une compétence comme «*Faire pâlir un adversaire*» par exemple ou d'une manœuvre de combat de type «Menace»). Dans ce cas, son *Crâne* + la compétence utilisée sont opposés au *Sacrifice* x2 de l'adversaire.

En cas d'échec il n'est pas possible à la créature ou au personnage de retenter d'effrayer son opposant. Ce test n'a lieu qu'une seule fois par personne.

Dommages psychologiques et protection mentale

On se retrouve pratiquement dans la même situation que durant un combat ordinaire, sauf que les dégâts sont avant tout mentaux et influent sur la Jauge de Panique.

Les dégâts dépendent de la créature, de la puissance de son aura, des dommages d'un éventuel sortilège d'Encre et/ou de la force de l'événement. Si les PNJ n'indiquent pas clairement ce type de dommage, le Maître de Jeu peut se servir du tableau suivant pour doser l'impact d'une scène effroyable :

Puissance	Dégâts psychologiques
Faible	5
Moyen	10
Elevé	15
Indescriptible et non euclidien	20

Lorsqu'il s'agit d'un personnage-joueur qui tente d'intimider un adversaire (à l'aide d'une compétence comme «*Faire pâlir un adversaire*» par exemple ou d'une manœuvre de combat de type «Menace»), les dégâts sont égaux à sa caractéristique en *Style* x2.

La protection dépend de la caractéristique en *Sacrifice* de la victime. Ce score de base peut être modifié par certains facteurs, comme des bonus dus à la magie ou à l'utilisation d'un produit quelconque (comme une drogue de berzerker).

Calculer les points de panique

Pour calculer les points de panique subis, il faut soustraire sa protection totale aux dégâts psychologiques :

$$\text{Points de Panique} = \text{Dégâts psychologiques} - \text{Protection}$$

Si la protection est supérieure aux dégâts, l'esprit du personnage est parvenu à encaisser le choc sans que son mental ne défaille. Dans le cas contraire, les points de panique obtenus sont inscrits dans sa Jauge de Panique. Ces points de panique se cumulent entre eux tant que le personnage n'a pas récupéré mentalement.

Lorsque les points de panique accumulés atteignent ou dépassent un des paliers de la Jauge de Panique, alors le personnage en subit immédiatement les effets.

Exemple : Havoc Crane est surpris par un bébé Croc particulièrement agressif. De très bonne taille, la créature est déjà susceptible de produire de lourds dégâts. Pourtant, plutôt que de la frapper, Havoc décide de tenter de l'effrayer à l'aide d'une manœuvre « Menace ». Après avoir dépensé 3 points d'actions, il réalise un test sous sa compétence Faire pâlir un adversaire + Crâne et obtient 3 réussites. Face à lui le Croc réalise un test sous Sacrifice x 2 mais n'obtient qu'une seule réussite. Havoc l'emporte et inflige donc des dégâts psychologiques au reptile pré-pubère.

Havoc fait 14 points de dégâts (caractéristique Style d'une valeur de 7 x 2) et le Croc se protège avec un Sacrifice de 2. Il subit donc 12 points de dégâts (14-2) qui viennent rejoindre sa Jauge de Panique. Effrayée par les hurlements et les moulinets de Havoc, la jeune créature fait marche arrière et s'enfuit.

Jauge de Panique

La Jauge est également divisée en trois paliers, qui représentent une progression dans la terreur. Lorsqu'un personnage a cumulé un nombre de points de panique supérieur ou égal à un palier, les effets de ce dernier s'appliquent. *Exemple : un personnage disposant d'un palier 3 d'une valeur de 15 points deviendra totalement terrorisé s'il accumule 15 points de panique ou plus.*

Toutes les conséquences des paliers se cumulent avec les éventuels effets produits par les manœuvres ou la Jauge de Santé. Voici les contrecoups de ces différents paliers :

- **Palier 1 (Peur) : -2 en Sacrifice.** Le personnage est impressionné, intimidé et perd un peu de sa concentration. Il peut cependant continuer à agir.

- **Palier 2 (Frayeur) : -4 en Sacrifice.** Le personnage est impressionné. Il tremble, est victime de sueurs froides. Si son Sacrifice est inférieur à 4, il est probable qu'il tente de s'enfuir.

- **Palier 3 (Terreur) : -6 en Sacrifice.** Le personnage est terrorisé. Il est pratiquement incapable d'agir et ne pense qu'à fuir.

Tout individu atteignant le double du Palier 3 (exemple : 30 pour un personnage ayant un Palier 3 à 15 points) devient simplement fou. Il ne peut plus être joué.

Retrouver ses esprits

Perdre des points de Panique dépend uniquement du palier auquel le personnage se trouve :

- **Au Palier 1**, le personnage perd 1 point de Panique par minute, dès qu'il ne se trouve plus en présence de ce qui l'a effrayé. Dans le cas contraire, il lui est impossible de se calmer.

- **Au Palier 2**, le personnage perd 1 point de Panique par heure, à partir du moment où il s'est éloigné de la source de sa frayeur.

- **Au Palier 3**, le personnage perd 1 point de Panique par jour, une fois éloigné de la source de ses cauchemars. Cela peut entraîner certaines séquelles, comme des phobies ou une sensibilité exacerbée.



CONSOLIDER LES PERSONNAGES



*«-Nous ne survivrons jamais !
-Ne dis pas de bêtises. C'est pas parce que personne
n'a survécu avant nous qu'on n'y arrivera pas.»*
-- Princess Bride

Le destin des personnages n'est probablement pas écrit. Même si Nirgal paraît connaître ses derniers instants, rien ne prouve que la planète rouge s'apprête à tomber sous l'assaut des Pilleurs. Selon vos envies et vos joueurs, vous pourrez faire des personnages les futurs sauveurs de Nirgal. Par l'expérience, en affrontant toujours plus de périls et en découvrant de nombreux secrets, ils évolueront et seront peut-être capables de terrasser enfin la Ruche et de permettre à Nirgal de résister encore des centaines d'années. De quoi reconstruire des royaumes et de devenir les nouveaux maîtres de ces terres maudites.

Ou, qui sait, les personnages-joueurs seront peut-être ceux qui mettront un terme aux derniers jours de vie de la planète ? Car chaque calamité éradiquée est toujours remplacée par une autre... Plus forte et plus intelligente.

Constituer un groupe de Vertèbres de Fer

Les bouleversements que Nirgal a connus, d'abord avec les conflits face aux Silicates, ensuite par la faute de la Ruche, ont transformé la planète en territoire exsangue. Des millions d'individus ont disparu, des cités entières ont été balayées, ne laissant que ruines et désolation. Il s'est écoulé trop peu de temps entre le moment où les Pilleurs se sont faits plus rares et aujourd'hui, ne permettant guère aux survivants de repeupler ou reconquérir la planète. Tout reste encore à comprendre et à construire.

Dans un tel contexte survivaliste, il n'est pas aisé de forger des amitiés durables et de trouver des colonies n'hésitant pas à ouvrir leur porte aux étrangers. Il peut donc s'avérer complexe de rassembler un groupe de personnages, ayant des parcours très différents.

Pourtant, rares sont les individus à se déplacer en solitaires sur Nirgal. Agir seul est surtout le meilleur moyen de mal finir, tandis qu'unir ses forces a toujours le mérite de faciliter les rondes, les défenses, la vigilance... Et d'avoir quelqu'un à proximité pour vous décapiter, si jamais vous êtes parasité.

Selon les scénarios ou la campagne que vous souhaitez mettre en place, vous pourrez préférer gérer la rencontre des personnages lors du premier scénario. Avec le risque de les voir partir dans des directions opposées ou de se méfier longuement les uns des autres.

Lorsque les joueurs font l'effort d'inventer des liens qui unissent leur personnage aux autres membres du groupe, ils peuvent gagner des points de Build'Up en bonus et facilitent du même coup les premières histoires du Maître de Jeu. Leur imposer une fonction ou un but commun est également un bon procédé pour les faire aller dans la même direction.

Il existe de nombreux motifs qui peuvent amener des Vertèbres de Fer à agir conjointement, des plus vils aux plus héroïques. Voici quelques exemples dont vous pourrez vous inspirer pour constituer votre groupe de personnages-joueurs.

Par principe, tous les personnages commencent normalement leur premier scénario en tant qu'occupants de la surface, Chasma n'étant à leurs yeux qu'un univers sinistre et inconnu.

Mercenaires vétérans

Lorsqu'on n'est pas un cultivateur, il peut s'avérer difficile de trouver de la nourriture. Pouvoir manger, dormir dans un lit, se réchauffer ou panser ses blessures derrière des fortifications rassurantes n'est pas le quotidien de tous les survivants de Nirgal. Les personnages peuvent former un groupe de mercenaires expérimentés, ayant pour habitude de mettre leurs compétences au service des colonies. Enigmatiques, ils peuvent avoir d'autres buts plus personnels mais préférer travailler collectivement afin de subvenir efficacement à leurs besoins, sans avoir d'attaches. Aussitôt le travail fait et payé en matériel ou en rations, ils peuvent partir vers une autre destination, tels des cavaliers nomades.

Responsables d'une colonie

Les personnages dirigent une communauté ou une tribu, assurant son fonctionnement et sa sécurité. Ils ont tous un poste clef dans la colonie et leurs décisions peuvent parfois entraîner de véritables drames. Craints et respectés, ils doivent gérer ce petit groupe au quotidien pour remplir les greniers de mil, effectuer des patrouilles, résoudre les tensions, entraîner les plus jeunes.

A moins que les personnages n'aient la responsabilité d'une communauté itinérante, cherchant désespérément un havre de paix pour y bâtir leur future colonie.

Desperados

Les personnages peuvent former un clan de Desperados, de pillards et d'assassins, n'hésitant pas à dépouiller les colonies. Ou à arpenter des niveaux abandonnés de Chasma. Véritables gibiers de potence, ils ne peuvent rester longtemps au même endroit, préférant dissimuler leur butin dans un quartier général secrètement gardé. Même s'ils travaillent tous à l'unisson, gare au traître ou à celui qui aurait les yeux plus gros que le ventre.

Héros

Même si cette catégorie est plutôt rare sur Nirgal, les personnages peuvent chercher à repousser ensemble la menace de la Ruche. À trouver une solution pour éradiquer la mystérieuse Reine Blanche. Il existe toujours des idéalistes, volontaires ou suicidaires, prêts à voyager à travers la terre pour mettre fin une bonne fois pour toutes à cette sombre époque. Les personnages doivent donc s'attendre à ne plus revoir la lumière du jour de sitôt et à vivre une odyssée passionnante et éprouvante dans les niveaux de Chasma.

Eclaireurs

Plutôt que piller, les personnages se sont rassemblés pour redécouvrir Nirgal, la cartographier ou mettre la main sur les anciens savoirs des Silicates. Comprendre leurs objectifs et découvrir les mystères qui les entourent. Peut-être agissent-ils également comme messagers, parcourant de longues distances pour apporter des nouvelles à une cité ?

Captifs de Chasma

Même si *Sable Rouge* propose aux joueurs d'incarner des personnages de la surface, vous pouvez avoir envie de les plonger directement au cœur de l'action ? Peut-être cherchent-ils juste à sortir de Chasma, protégeant un des derniers précognitifs ? Perdus dans les limbes du monde souterrain, ils ont participé à la guerre face à la Ruche, ont tout perdu et font désormais leur possible pour s'extirper de cet enfer. Un univers géant et obscur, hanté par des illusions, des machineries autonomes et des créatures affamées. L'odyssée inverse des Héros, en quelque sorte.

Faire évoluer un personnage

Les différentes aventures que les personnages vont vivre ont toutes les chances de les faire évoluer, de modifier leur mentalité et d'affûter leurs savoirs. Selon leurs actions, leur prise de position face aux intrigues, leur courage, leurs trahisons, leurs succès ou leurs

échecs, ils vont progresser pour devenir plus forts. Et pourront peut-être devenir de véritables légendes de Nirgal, voire les pires scélérats de la planète rouge, pourtant en mesure de terrasser la Reine Blanche et ses parasites.

Un personnage est amené à évoluer grâce à deux facteurs : *les points de Vécu et la Renommée*.

Points de Vécu

Ces points d'expérience sont distribués par le Maître de Jeu à la fin de chaque scénario, selon les réussites des personnages. Il convient de donner de *1 à 5 points par scénario*, en fonction de sa complexité et de la manière dont les joueurs se sont investis dans la partie.

Ces points de Vécu peuvent être cumulés ou dépensés lorsque le joueur le souhaite, afin d'améliorer son personnage de la façon suivante :

Points de Vécu	Amélioration
5	+1 point dans une caractéristique (sauf Dimension – max. 10)
2	+1 point dans une compétence (maximum 10)
1	+1 point de création pour créer un Coup Spécial

Sauf exception, il n'est pas possible de modifier les Influences du personnage, qui sont liées à son histoire et ses origines. Le Vécu ne permet pas non plus d'augmenter le *Build'Up* ou la *Prémonition*.

Cependant, à partir du moment où des caractéristiques sont modifiées, il convient de recalculer les Pools (Actions) et les Jauges qui en dépendent.

Renommée

Seul le Maître de Jeu est apte à faire évoluer la Renommée des personnages, en l'augmentant ou en la baissant. Il convient de faire varier cette Influence avec parcimonie (un point par un point), en la liant toujours avec un événement important du scénario.

Pour voir sa réputation changer, en bien ou en mal, et faire connaître son nom dans certaines régions de Nirgal, il faut plusieurs témoins pour rapporter vos exploits. Abattre un monstre titanesque au fond d'une vallée déserte ou détruire une communauté de mutants isolée, permet rarement de voir son action rapportée dans les colonies. Qui connaît le nom de celui qui sauve le monde tout seul ? Par contre, sauver une communauté, participer à une bataille, assassiner un leader devant ses sbires sont autant d'événements permettant de figer votre nom et votre visage dans la mémoire de plusieurs personnes. Autant de témoins qui pourront faire de votre histoire une chanson (triste) ou mettre votre tête à prix.

Libre au Maître de Jeu d'augmenter ou de baisser la Renommée des personnages d'un point, lorsque leur prend l'envie de jouer les héros ou de laisser des victimes innocentes derrière eux pour témoigner de leurs immondes forfaits.

Build'Up

Les points de Build'Up permettent de concevoir progressivement le background du personnage, en lui inventant des ennemis, des alliés ou des lieux liés à son passé. Tout un tas de moteurs à intrigues, pour mettre en scène des histoires secondaires et des complots entre colonies, par exemple.

Ainsi, plutôt que de réfléchir dès la création du personnage à ses contacts, ses anciennes connaissances où aux endroits qu'il a déjà fréquentés, le joueur a la possibilité de les créer directement pendant les scénarios.

Lier son personnage à un PNJ

Durant un scénario, le joueur peut choisir de créer un lien avec un des PNJ du Maître de Jeu, afin d'en faire quelque chose de plus qu'un simple figurant. Il peut très bien s'agir d'un second couteau ou d'un individu bien plus important, peut-être même un des PNJ principaux de l'histoire.

Pour créer ce lien, il faut simplement dépenser un certain nombre de points de Build'Up, selon l'importance du PNJ et le rapport que le joueur souhaite entretenir avec ce dernier (cf. tableau ci-après). Est-ce un ami ou un vieil ennemi ?

Aussitôt les points dépensés, lorsque le Maître de Jeu est d'accord, le joueur doit prendre quelques minutes pour expliquer librement ce qui lie son personnage à ce PNJ. Leur histoire commune, ce qu'ils ont vécu ensemble ou ce qui les a séparé. Le joueur peut inventer une véritable aventure autour de cet individu et le noter sur sa feuille de personnage.

Dès que le personnage a créé ce lien, le Maître de Jeu doit en tenir compte pour la suite de son scénario. Le chef de colonie hostile deviendra bien plus ouvert en reconnaissant les traits de son vieil ami, la fille de joie sortira un couteau pour se venger de son ancien amant, le terrifiant Desperado défiguré acceptera de leur parler de la dette qui le lie au personnage... etc.

Les difficultés des actions pourront recevoir un bonus et les intrigues se dénouer plus facilement, ou prendre une tournure inattendue. Dans tous les cas, l'histoire du personnage commencera à prendre forme, avec des alliés ou des ennemis qu'il sera certainement amené à recroiser par la suite.

Lier son personnage à un lieu ou un objet

L'histoire d'un personnage n'est pas faite que de rencontres. Elle peut également trouver un écho dans certains lieux ou dans un objet, ayant un fort lien affectif.

Lorsque le personnage est perdu dans un endroit inconnu, recherche quelque chose ou met la main sur un objet étrange, son joueur peut choisir de dépenser des points de Build'Up pour créer un lien avec ce dernier. À l'instar du point précédent, ce coût est variable selon l'importance du site ou de l'artefact (cf. tableau) et le joueur devra prendre plusieurs minutes pour justifier ce lien. Son personnage est-il déjà venu ici ? Peut-être connaît-il la cachette secrète ou une sortie de secours ? Sait-il à quoi sert cet objet ? Appartient-il à un membre de sa famille, qu'il croyait mort ?

Si le Maître de Jeu approuve cette acquisition, il devra la prendre en compte pour la suite de l'aventure, en octroyant des bonus ou en révélant certains secrets de son intrigue. Le lieu deviendra un point important de l'histoire du personnage, lié à un important passage de sa vie, tandis que l'objet aura une réelle valeur affective.

Lien	Coût en Build'Up
Transformer un PNJ mineur en allié	2
Transformer un PNJ majeur en allié	4
Transformer un PNJ mineur en ennemi	1
Transformer un PNJ majeur en ennemi	2
Se lier à un lieu mineur	1
Se lier à un lieu majeur	2
Se lier à un objet mineur	1
Se lier à un objet majeur	2

«Mineur» signifie que le PNJ, lieu ou objet n'a pas de grande influence sur la tournure du scénario. «Majeur» indique que le PNJ, lieu ou objet a une grande importance dans le scénario (et/ou la campagne).

Tous les points dépensés sont supprimés du pool de Build'Up et ne peuvent plus être regagnés par la suite.



MORBUS CHAOS



« Il y a des choses pires que moi sur cette planète. »
-- Riddick

Morbus-Chaos est le nom scientifique donné par les Silicates, après avoir constaté que certaines victimes parasitées par les Pilleurs de Corps continuaient à conserver leur conscience. Malheureusement, les érudits des profondeurs de Nirgal n'eurent guère le temps de trouver une explication à ce phénomène ou de l'exploiter. Ceux qui furent surnommés les « Vertèbres de Fer » découvrirent alors la douleur d'être différents, considérés comme des possédés, des Pilleurs dormants qui ne pouvaient être que des émissaires de la Ruche. Incapables de retirer le long insecte de métal, logé dans leur dos, les Vertèbres de Fer furent obligées de dissimuler leur nature.

Et l'apparition des premiers symptômes les plongea brutalement dans l'effroi et le doute. Ne seraient-ils finalement rien d'autres que des Pilleurs de Corps d'un genre nouveau ?

Être un hybride

Tous les personnages-joueurs de Sable Rouge sont des *Vertèbres de Fer*, parasités malgré eux mais ayant conservé leur libre arbitre, après la mort presque instantanée du Pilleur de Corps, placé sur leur colonne vertébrale. Incapables de retirer la créature sans se condamner, les personnages sont devenus des aberrations, des individus perçus avec méfiance. Mais cet événement a également modifié leur propre nature, tissant un lien étrange et incontrôlable avec les larves de la Reine Blanche. Comme si le parasite asséché continuait à pulser et à communiquer avec ses semblables.

La puissance de cette perturbation physiologique est mesurée par la caractéristique *Morbus Chaos*. Plus sa valeur est élevée et plus le personnage risque de subir des signes, des stigmates, provoqués par le parasite.

Tout comme ces manifestations sont indépendantes du personnage, puisque générées par une créature parasitaire, le joueur ne peut pas utiliser la caractéristique de *Morbus Chaos* à sa guise. C'est le Maître de Jeu qui doit jouer le rôle du Pilleur de Corps et qui peut contrôler cette caractéristique, lorsque cela lui semble pertinent. De son côté, le personnage ne peut rien faire, à part lutter désespérément contre l'influence du parasite ou choisir volontai-

rement de lui laisser la main. Lorsque cela peut permettre au groupe de se sortir d'une situation périlleuse, par exemple.

Lorsque le Maître de Jeu choisit d'activer un parasite, il doit réaliser un test sous la caractéristique *Morbus Chaos* (multipliée par 2 – cf. Règle 3 : effectuer une action lorsqu'on ne possède pas de compétence) du personnage concerné. Pour cela, il est libre de lancer autant de D20 que le score en *Sacrifice* du même personnage-joueur. Face à lui, le joueur a la possibilité de contrer le Pilleur de Corps, en luttant mentalement contre son influence. Pour cela il doit réaliser un test sous la caractéristique *Sacrifice* (multipliée par 2) de son personnage.

L'adversaire obtenant le maximum de réussites, à partir du moment où l'action est réussie, l'emporte.

S'il s'agit du joueur, son personnage est parvenu à stopper le parasite. Dans le cas contraire, un stigmaté se déclenche, selon le niveau de la caractéristique et le choix du Maître de Jeu. En cas d'égalité, rien ne se produit.

Au fil des aventures, les personnages découvriront certainement qu'être *Vertèbres de Fer* peut avoir des avantages. Particulièrement lorsqu'on se retrouve dans Chasma ou au beau milieu d'un repaire corrodé par la Rouille. Ils chercheront peut-être à activer volontairement le parasite, pour bénéficier temporairement de ses capacités.

Dans ce cas, le joueur devra procéder à un test, qui sera l'inverse de la prise de contrôle du parasite. Le personnage devra réaliser un test sous la caractéristique *Sacrifice* (multipliée par 2). Face à lui, le Maître de Jeu incarnera la résistance du parasite, en réalisant un test sous la caractéristique *Morbus Chaos* (multipliée par 2). En cas de victoire du personnage-joueur, le Pilleur n'aura pas d'autre choix que de déclencher le stigmaté désiré.

Mais cette marche forcée mettra en sommeil les pouvoirs du parasite, immédiatement après, et ce pendant de nombreux jours.

Stigmates

Les stigmates dépendent uniquement du score en *Morbus Chaos*. Un personnage doté d'une forte valeur dans cette caractéristique pourra subir les stigmates associés à son score, mais également ceux des niveaux inférieurs. Libre au Maître de Jeu d'utiliser la manifestation de son choix, selon les besoins de son scénario. Tous ces effets sont temporaires et ne durent que quelques minutes.

Par principe, les *Vertèbres de Fer* ne peuvent plus du tout être parasités par un nouveau Pilleur de Corps. Cependant, cela ne les empêche pas de mourir sous leurs coups ou de finir en simple nourriture faisandée.

Score de Morbus-Chaos

1-2
3-4
5-6
7-8
9-10

Stigmate

Cauchemar grouillant
Connexion à l'essaim
Humeurs de Rouille
Armes aliens
Imprégnation

● **Cauchemar grouillant** : durant un flash, le personnage se remémore de lointains souvenirs liés directement à la Ruche. En vue subjective, il voit par les yeux d'un autre Pilleur de Corps, affrontant des créatures totalement inconnues. Il assiste à des scènes cauchemardesques où des habitants de Nirgal sont dévorés, éventrés, amenés dans un repaire souterrain rempli d'ignobles parasites grouillants. Un effroyable mélange d'anciennes vies exterminées par les Pilleurs, ici ou sur d'autres planètes, mais également des souvenirs bien plus récents. Comme une attaque sur une colonie, un couloir souterrain reconnaissable, un visage familier. C'est comme si le personnage était connecté temporairement aux souvenirs communs de la Ruche. Qui sait, peut-être pourra-t-il apercevoir sa propre colonie par les yeux d'un Pilleur de Corps, signe qu'une attaque est sur le point de se produire ?

Chaque cauchemar entraîne un gain automatique de 1 point de Panique.

● **Connexion à l'essaim** : le personnage pleure ou crache de la Rouille, un liquide orangé très irritant. En faisant tomber quelques gouttes de ce fluide sur une trace de rouille existante, il est en mesure de remonter ce réseau de communication, cette piste de phéromones liquides, jusqu'à la horde qui l'a laissée. Voire jusqu'à la Ruche. Ce stigmate permet au personnage de percevoir des bribes de pensées des Pilleurs de Corps et de localiser précisément leur présence. Un bon moyen pour prévenir leur arrivée ou éviter de se faire surprendre dans un tunnel.

Cette manifestation provoque le gain automatique d'1 point de Panique et de 2 points de Blessures.

Si un autre personnage est victime du même stigmate, ils peuvent communiquer mentalement ensemble par ce procédé.

● **Humeurs de Rouille** : le personnage devient capable (guère plus de quelques minutes cependant) de produire de la Rouille en quantité, et de cracher cet acide formique pour blesser un adversaire (*dommages 11* – portée maximum 5 mètres sans malus - on utilise la caractéristique *Articulations x2* pour toucher). De plus, la rouille environnante ne perturbe plus ses connaissances. Son influence *Rouille* passe à +2 pendant toute la durée de ce stigmate.

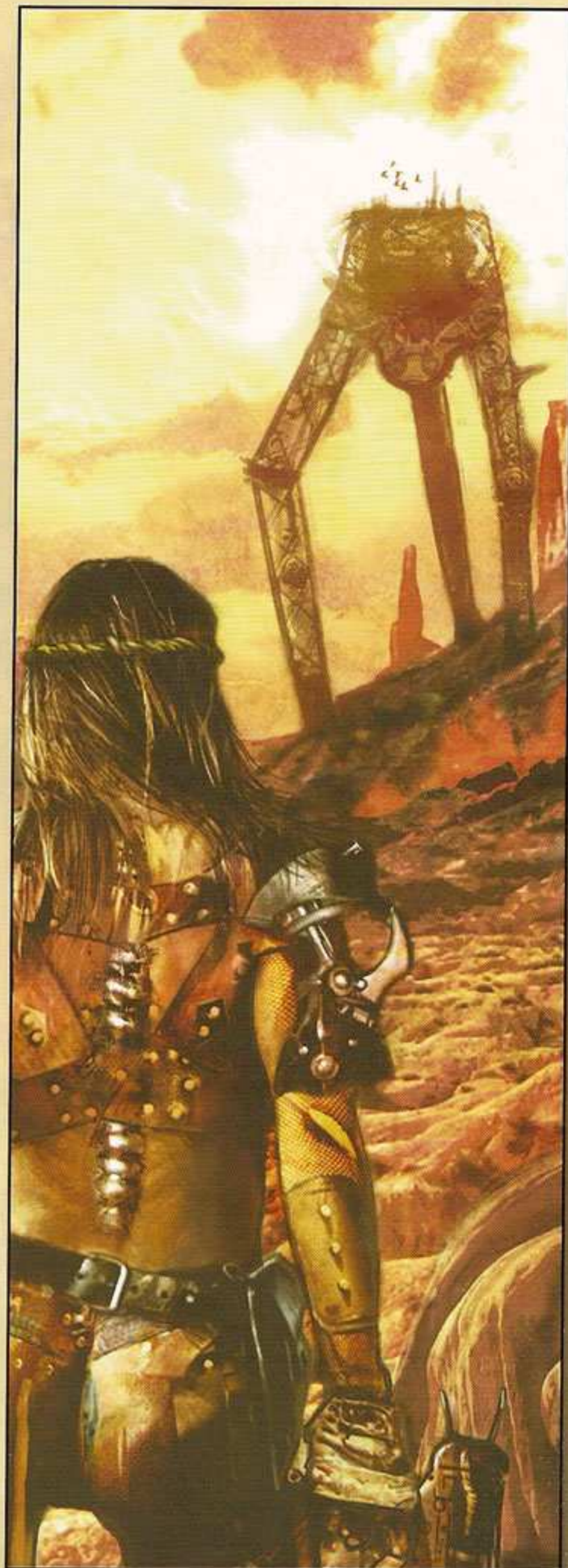
Celui-ci produit automatiquement le gain de 5 points de Blessures.

● **Armes aliens** : le corps du personnage se transforme horriblement pour faire apparaître une arme organique, affreux mélange de chair et d'os, inspirée de lointaines formes de vie. Son bras s'ouvre en deux pour faire apparaître des dents monstrueuses, une nouvelle paire de mâchoires rétractiles s'extirpe de sa gorge, des griffes monumentales sortent de son ventre... Au prix d'une douleur effroyable, le personnage est en mesure d'utiliser cette mutation pendant toute la durée du combat. Dès la fin de ce dernier, elle disparaîtra, resoudant les os et refermant les chairs déchirées. Cette arme produit *Muscles + 8 points de dommages* et doit être maniée avec la caractéristique *Articulations x2*.

Cet épouvantable stigmate entraîne le gain immédiat de 15 points de Blessures et de 5 points de Panique.

● **Imprégnation** : le personnage devient un véritable Pilleur de Corps. Plus aucun parasite ne le perçoit comme un étranger. Il est en mesure de traverser une horde entière, des zones infestées de «cadavres qui marchent debout», sans que sa présence ne soit remarquée. Il est véritablement parmi les siens. Du moins, tant que son parasite lui permettra de les tromper. Selon le souhait du Maître de Jeu, ce stigmate peut durer de nombreuses minutes. Le temps pour le personnage de paniquer, en imaginant ce qui se produirait si cette capacité s'arrêtait alors qu'il se trouve au beau milieu d'un essaim vorace.

Ce stigmate peut entraîner le gain de 1 à 5 points de Panique, si le personnage se retrouve dans une position mentalement éprouvante.



L'ENCRE



«Je suis né pour assassiner le monde.»
-- Nix – Le Maître des Illusions

La «magie» de Nirgal est rare et puissante, mais surtout à l'origine de sa lente agonie. Initiés par les Maadim, les Silicates ont perverti l'usage de l'Encre pour apercevoir le futur, et plonger la planète rouge dans une course effrénée pour l'arrêter, n'hésitant pas à tuer, à polluer, à affamer ou à effectuer les pires expérimentations.

Il n'existe que deux formes de pouvoirs dans *Sable Rouge*, dont les initiés sont de plus en plus rares : le Lumbo et la Précokinésie. La rarefaction de l'Encre mais surtout, le fait que les colonies de Lothos les plus importantes se trouvent désormais dans les profondeurs de la terre, oblige les sorciers les plus vaillants à voyager dans Chasma pour tenter de trouver de la matière première. Nombreux sont ceux qui sont revenus transformés, le visage blafard, la bouche ouverte sur un hurlement silencieux et pleurant des larmes orangées.

- **Le Lumbo** : c'est la forme primitive de la magie de Nirgal, utilisée par les Moloki (des Maadim très souvent). Faisant appel aux masques fumants, des artefacts tribaux dans lesquels le venin des Lothos est brûlé, le Lumbo permet de récupérer temporairement des capacités animales, d'éléments, de choses ou des savoirs ancestraux. C'est l'art de «ce qui est et ce qui fut», permettant de tisser des vœux, des liens vers ces pouvoirs acquis durant une transe rituelle. Le Lumbo ne peut pas agir directement sur un individu. En fait, il ne fait que transformer le Moloki lui-même, en lui apportant pouvoirs et connaissances.

- **La Précokinésie** : utilisée par les Fakirs, la science de «ce qui sera ou pourrait être» permet de transformer la réalité, de donner vie aux pires hallucinations, de créer des créatures illusives (les *Simulacres*) et de manipuler directement les êtres vivants. Utilisant de grandes quantités d'Encre, la Précokinésie est une magie bien plus redoutable mais aussi bien plus dangereuse que l'art ancien du Lumbo. Chaque Fakir a pour habitude d'utiliser des routines, des protocoles répétés et parfaitement maîtrisés afin de ne pas laisser vagabonder son esprit vers les courbures du temps et de l'espace. Chaque Silicate sait qu'il peut agir comme il le souhaite sur la réalité, imaginer les pires illusions, rendre possible tout ce qu'il imagine. Mais en allant trop loin, en se laissant emporter par l'Encre, chacun sait également que le voyage peut être sans retour.

Qu'il s'agisse de la Précokinésie ou du Lumbo le système de magie de *Sable Rouge* est semi-guidé, proposant de grands exemples, des vœux et protocoles les plus couramment utilisés pour permettre aux joueurs de les adapter à leurs personnages (*ex* : *Créer un simulacre*, *Créer une arme mentale*, *Créer une armure mentale*, *Récupérer le savoir d'un ancêtre...*).

Chaque compétence magique (Lumbo ou Précokinésie) utilise les mêmes tables, ces dernières variant uniquement selon le «sort» utilisé et les effets voulus : comme la puissance, la durée, la portée du sortilège ou de l'illusion.

Techniquement, plus le personnage cherchera à concevoir un sort puissant et plus des échecs seront ajoutés à son lancer. Evidemment un certain nombre de facteurs, comme le fait de disposer d'une jauge d'Encre élevée, que l'adversaire soit plus sensible à ses effets, ou l'obscurité, amélioreront grandement les chances de réussite.

Tables de paramétrage

Tous les sortilèges utilisant l'Encre doivent être subtilement dosés par leurs manipulateurs, afin d'obtenir les résultats souhaités. Dans les paragraphes suivants, vous trouverez des vœux et des protocoles utilisables par les personnages-joueurs, ainsi que la présentation des mécanismes de jeu permettant de les gérer.

Par principe, tous les sortilèges (qu'ils soient ceux du Lumbo ou de la Précokinésie) font référence aux tables suivantes, qui servent à définir précisément les effets de chaque sort. Chaque sortilège renvoie vers un certain nombre de ces tables, auxquelles le joueur doit se référer afin de paramétrer la puissance des rituels de son personnage.

Plus un sort est puissant et plus il ajoute des échecs lors du test de compétence, obligeant ainsi le joueur à lancer de nombreux D20, à faire appel à la *Prémonition* ou plus simplement, à charger au maximum la Jauge d'Encre de son héros.

Exemple : le protocole «*Arme cérébrale*» précise dans sa description que le personnage doit se référer aux *Tables de Dommages et de Durée* pour paramétrer son sort. Chaque fois qu'il fait appel à ce rituel, son joueur doit donc consulter ces deux tableaux afin de sélectionner les dégâts occasionnés par son arme illusoire, ainsi que le temps durant lequel elle peut être utilisée.

Sable Rouge

Table de Durée

Instantané	+1 échec
Durée d'un combat (plusieurs minutes)	+2 échecs
Un demi-fil (plusieurs heures)	+3 échecs
Un fil (une journée)	+4 échecs
Une toile (une année)	+5 échecs
Un cocon (un siècle)	+6 échecs

Difficulté

Table de Protection

+2	+1 échec
+4	+2 échecs
+6	+3 échecs
+8	+4 échecs
+10	+5 échecs
+12	+6 échecs

Difficulté

Ce bonus de Protection est ajouté au score de *Carcasse* du personnage dans le cas du Lumbo, et à son score en *Crâne* s'il s'agit d'un rituel de Précokinésie.

Table de Vitesse

Une semaine	+1 échec
Un fil (une journée)	+2 échecs
Un demi-fil (plusieurs heures)	+3 échecs
Une heure	+4 échecs
Une minute	+5 échecs
Une seconde	+6 échecs

Difficulté

Table d'Augmentation (pas de max.)

+1 ou -1 dans une caractéristique	+1 échec
+2 ou -2 dans une caractéristique	+2 échecs
+3 ou -3 dans une caractéristique	+3 échecs
+4 ou -4 dans une caractéristique	+4 échecs
+5 ou -5 dans une caractéristique	+5 échecs
+6 ou -6 dans une caractéristique	+6 échecs

Difficulté

Table de Portée

Toucher/Corps à corps	+1 échec
10 mètres	+2 échecs
100 mètres	+3 échecs
1 km	+4 échecs
100 km	+5 échecs
1000 km	+6 échecs

Difficulté

Table de Connaissances (pas de max.)

+1 ou -1 dans une compétence	+1 échec
+2 ou -2 dans une compétence	+2 échecs
+3 ou -3 dans une compétence	+3 échecs
+4 ou -4 dans une compétence	+4 échecs
+5 ou -5 dans une compétence	+5 échecs
+6 ou -6 dans une compétence	+6 échecs

Difficulté

Table d'Aire d'effet

Toucher/Corps à corps	+1 échec
5 mètres autour du personnage	+2 échecs
50 mètres autour du personnage	+3 échecs
100 mètres autour du personnage	+4 échecs
500 mètres autour du personnage	+5 échecs
1 km autour du personnage	+6 échecs

Difficulté

Table d'Actions

+5 Actions	+1 échec
+10 Actions	+2 échecs
+15 Actions	+3 échecs

Difficulté

Pas de maximum

Table de Dégâts

+2	+1 échec
+4	+2 échecs
+6	+3 échecs
+8	+4 échecs
+10	+5 échecs
+12	+6 échecs

Difficulté

Table de Jauges (Panique ou Santé)

-5 points	+1 échec
-10 points	+2 échecs
-15 points	+3 échecs
-20 points	+4 échecs
-30 points	+5 échecs
-40 points	+6 échecs

Difficulté

La protection de la victime (armure) ne s'applique pas face à une illusion de Précokinésie mais est simplement égale à sa valeur en *Sacrifice*.

Ce bonus de dégâts est ajouté au score de *Muscles* du personnage dans le cas du Lumbo, et à son score en *Crâne* s'il s'agit d'un rituel de Précokinésie.

Un Fakir peut choisir délibérément de créer des dégâts en Points de Panique, plutôt qu'en Points de Santé. Les règles restent les mêmes.

Aucun vœu ou protocole ne peut ramener un individu à la vie.

Jauge d'Encre

Le moyen le plus efficace pour faciliter la création d'un *vœu* ou le lancement d'un *protocole*, est d'être entré en contact avec une grande quantité d'Encre. Sans cela, il devient juste impossible de manipuler la réalité ou d'invoquer des connaissances ancestrales.

La Jauge d'Encre indique la proportion de venin présente dans le corps du personnage, et ses éventuels effets sur son organisme. Plus le personnage absorbe d'Encre et plus il lui devient facile d'utiliser le Lumbo ou la Précokinésie. Chaque fois qu'il s'imprègne d'Encre, par le biais de *Masques Fumants*, de frictions, de perfusions ou autres, le personnage gagne temporairement un certain nombre de points d'Encre qui viennent se cumuler dans cette Jauge.

Celle-ci est divisée en trois niveaux, ou paliers, qui représentent une progression dans la quantité d'Encre présente dans le corps. Lorsqu'un personnage a cumulé un nombre de points d'Encre supérieurs ou égal à un palier, on en applique immédiatement les effets.

Disposer d'une Jauge d'Encre remplie est malheureusement à double tranchant. Lorsque l'on bénéficie de ses bonus pour tisser un *vœu* ou lancer un *protocole*, on devient également bien plus sensible à son influence. Un individu disposant d'une Jauge vide sera ainsi bien plus résistant à une illusion,

- **Palier 1 (Ivresse)** : le personnage bénéficie de **+2 réussites automatiques** à ses tests de magie, tant que la jauge reste à ce palier. Par contre, il souffre dans le même temps d'un malus de +2 échecs supplémentaires, lorsqu'il tente de résister à un sortilège d'Encre cherchant à l'affecter.

Au Palier 1, l'effet psychotrope de l'Encre est relativement léger. Par moments, l'espace semble se déchirer pour révéler une autre réalité.

- **Palier 2 (Phantasme)** : le personnage bénéficie de **+4 réussites automatiques** pour effectuer ses sortilèges. Et il endure +4 échecs en plus, qui s'ajoutent à ses tests de résistance, pour lutter contre des hallucinations dont il n'est pas à l'origine.

Arrivé à ce palier, le personnage commence à souffrir d'hallucinations incontrôlées. Certaines de ses pensées prennent une forme éphémère et la gigantesque toile de l'Araignée Boréale déchire le monde réel.

- **Palier 3 (Extase)** : le personnage bénéficie de **+6 réussites automatiques** pour concevoir un *vœu* ou un *protocole*. Mais il souffre de +6 échecs supplémentaires lorsqu'il tente de résister à un sortilège dont il est la cible. Le venin engourdit ses mouvements.

Il suffit de parvenir au moins 2 fois à ce palier d'affilée pour devenir totalement accroc à l'Encre. Le besoin de consommer le venin des Lothos se transforme alors en besoin impérieux. Et chaque journée passée, sans contact avec ce dernier, produit des tremblements et des pertes de mémoire temporaires. Au Palier 3, un personnage voit le monde sous une autre forme, chacun de ses désirs prenant une apparence quasiment réelle. Penser à une femme la fera apparaître devant vos yeux et ses baisers seront plus doux que dans vos souvenirs.

Tout individu atteignant le double du Palier 3 (exemple : 30 pour un personnage ayant un Palier 3 à 15 points) meurt de surdose.

Le venin des Lothos est un produit particulièrement fragile, dont les fonctions psychotropes s'estompent très rapidement. Selon le volume d'Encre absorbé et la manière dont il a été assimilé, la

Jauge d'Encre peut diminuer très rapidement, privant ainsi le personnage de ses avantages ou lui redonnant toutes ses facultés pour résister à une hallucination. Le joueur doit prendre en compte cette dégradation de l'Encre dans le sang de son personnage, afin de consommer une nouvelle dose à temps pour maintenir un sortilège ou pouvoir y faire appel.



Dosage et absorption

Par simplicité, la quantité basique d'Encre est nommée « dose » et **chaque dose permet de gagner 10 points d'Encre**. Elle est équivalente à 50 millilitres de venin, environ.

Dans certains lieux ou certains scénarios, le Maître de Jeu pourra faire gagner ponctuellement 1 à 10 points d'Encre aux personnages, si ces derniers se trouvent dans un environnement chargé de ce fluide (comme une couveuse de Lothos ou certains palais de Chasma, dont l'air en est rempli).

Selon la méthode utilisée par le personnage pour assimiler cette drogue, celle-ci reste un certain temps dans son organisme. Après chaque prise, les points d'Encre présents dans la Jauge diminuent ainsi plus ou moins rapidement. Libre au *Fakir* et au *Moloki* de prendre plusieurs doses à la fois, afin d'atteindre rapidement un Palier.

- **Inhalation** : c'est la toute première forme qui fut utilisée, en particulier par les Maadim. Le principe est de verser les doses d'Encre dans un récipient creux, généralement rempli d'un peu d'eau et de faire chauffer le tout sur des pierres volcaniques. Les fumées dégagées sont ainsi inspirées lentement. Les *Moloki* sont allés un peu plus loin dans cette cérémonie, en plaçant l'Encre dans de petites vasques, des récipients placés directement sur un masque de terre ou de fer (nommé *Masque Fumant*, la bouche et le nez du sorcier étant dissimulés derrière une grille ou un morceau d'étoffe). A l'instar de brûle-parfums, les vasques sont chauffées et dégagent l'Encre sous forme de vapeur, qui est absorbée avec la respiration. Pour éviter une déperdition du précieux fluide, la création d'un *vœu* se fait seul, à l'intérieur d'une tente en forme de dôme prévue à cette fin.

Les *Moloki* savent que les inhalations peuvent les fragiliser, les rendre incohérents ou inaptes à lutter contre la sorcellerie des Silicates. Ils évitent donc généralement de quitter leur tente de prière, tant que les effets du venin ne se sont pas dissipés.

L'inhalation reste un principe courant et très efficace pour faire augmenter la quantité d'Encre présente dans le sang des individus, afin d'en faire des cibles faciles. Les Silicates ont compris cet intérêt, en diffusant de l'Encre dans l'air de Chasma par des réseaux de ventilation, voire dans certains complexes situés en surface (à l'aide de longues cheminées tubulaires).

Un personnage ayant absorbé de l'Encre par inhalation, perd l'équivalent d'1 dose (10 points) toutes les 15 minutes.

• **Friction** : frotter longuement l'Encre sur sa peau, par le biais de massages (notamment au niveau des tempes et de la nuque), le faire couler dans les yeux ou l'avaler, sont considérés comme des frictions. Si cette méthode fait baisser plus rapidement la Jauge d'Encre que l'inhalation, elle est bien plus facile à mettre en œuvre. Cependant une friction ne se contente pas d'une onction rapide, il faut consacrer quelques minutes pour que l'Encre soit correctement assimilée. À noter que l'Encre peut être mélangée aisément à de la nourriture, comme une bouillie d'Oeuf de sable, par exemple. Seule, elle a un goût particulièrement amer et paralyse temporairement la langue.

Un personnage ayant absorbé de l'Encre par friction, perd l'équivalent d'1 dose (10 points) toutes les 10 minutes.

• **Contact** : l'Encre est absorbée par contact lorsqu'elle est simplement touchée, sans volonté de l'ingurgiter ou de la frictionner. C'est notamment le cas lorsqu'une personne pose sa main sur un mur couvert d'Encre ou (plus généralement) lorsqu'il reçoit un projectile rempli du venin des Lothos. Cette technique est particulièrement appréciée par les Fakirs, afin de s'assurer qu'une victime sera plus sensible à leurs hallucinations. Une balle de *Cliqueteur* standard ne peut guère contenir plus de 3 doses à la fois.

Un personnage ayant assimilé de l'Encre par contact, perd l'équivalent d'1 dose (10 points) toutes les 5 minutes.

• **Injection** : s'injecter l'Encre dans le sang à l'aide de seringues et de perfusions diverses est la grande spécialité des Fakirs. Cette méthode est la seule permettant de conserver longuement le produit dans son organisme, afin de bénéficier le plus possible de ses bienfaits.

Relativement épaisse, l'Encre est assez douloureuse lorsqu'elle est injectée et nécessite du matériel adapté. De nombreux Silicates possèdent des pompes portatives, susceptibles de projeter le venin rapidement, afin de réagir en quelques secondes seulement. Mais l'accoutumance n'en est également que plus forte.

Un personnage absorbant de l'Encre par injection, perd l'équivalent d'1 dose (10 points) toutes les 30 minutes. La texture bleue du liquide est clairement perceptible quelques secondes après l'injection, illuminant le réseau veineux.

Obscurité et lumière

Les Lothos sont des créatures n'appréciant que l'obscurité des cavernes et résistant très mal à la lumière. Il en va de même avec leur venin, dont la texture se détériore très vite lorsqu'elle est exposée aux rayons lumineux.

Chaque fois qu'un Moloki crée un vœu en pleine lumière ou qu'un Fakir lance un sortilège en plein jour, il souffre d'un malus supplémentaire de +2 échecs à son test.

Lumbo

Les manipulateurs du Lumbo sont nommés «Moloki» et chaque sortilège est un *vœu*. Les vœux sont des rituels transmis de génération en génération, au sein des tribus et des colonies.

Le Lumbo interdit d'affecter quelqu'un avec de l'Encre et chaque sortilège ne concerne que le sorcier lui-même, en modifiant son corps ou son esprit. Le lien qui est tissé avec le passé ou le présent génère de réels pouvoirs physiques, qui ne sont pas de simples illusions.

Ainsi, un Moloki ayant conçu un vœu lui permettant de souffler le feu à la manière d'un Pyrodactyle n'aura pas besoin de reprendre de l'Encre pour le faire fonctionner, voire de projeter de l'Encre sur son adversaire pour qu'il devienne sensible à ce pouvoir surnaturel.

Un *vœu* est comme un lien intime et unique qui permet au personnage de s'approprier, de canaliser un savoir ancien, une capacité ou une puissance animale. Bref, un pouvoir bien physique et totalement réel. Seules les choses existantes ou ayant existé par le passé peuvent être reliées au sorcier par un *vœu*.

Fonctionnement

Lorsque le personnage désire créer un *vœu*, il doit tout d'abord le choisir parmi ceux proposés dans le paragraphe suivant. Cette liste non exhaustive présente les sortilèges de Lumbo les plus couramment pratiqués dans les tribus. Vous pouvez considérer qu'un personnage Moloki est donc en mesure de tous les connaître, sauf si vous préférez ne lui affecter que quelques vœux afin de lui en faire découvrir des nouveaux par la suite.

À la différence de la Précokinésie, il n'est pas possible «d'improviser» des rituels avec le Lumbo. Sans connaître précisément la marche à suivre pour construire un *vœu*, il est tout simplement impossible de le réaliser. Seul l'enseignement et les rencontres avec des sages peuvent permettre au personnage d'apprendre de nouveaux sorts.

Une fois le rituel sélectionné, le personnage doit procéder à la cérémonie du *Masque Fumant* ou à toute autre technique lui permettant d'assimiler de l'Encre (friction, contact...). Avec le dosage qu'il souhaite, selon la quantité de venin dont il dispose. Sans Encre, il n'est pas possible de créer le moindre vœu. Le fait de récupérer de l'Encre dans les humeurs cadavériques est évidemment un tabou.

Chaque *vœu* se réfère à une ou plusieurs tables, qui permettent de paramétrer le sortilège. Le joueur est libre de sélectionner les paramètres qu'il souhaite affecter à son *vœu* (portée, durée, dégâts...). Chaque critère est lié à un certain nombre d'échecs. Ces derniers doivent être cumulés entre eux et représentent la difficulté totale à surpasser pour construire correctement le sortilège.

Exemple : un personnage Maadim désire fabriquer un vœu de Se battre avec bestialité. Il souhaite pouvoir faire apparaître une pinte osseuse aussi puissante que celle d'un Chasseur de Scalps à la place de sa main droite. Après avoir procédé à la cérémonie du Masque Fumant, il a absorbé deux doses d'Encre. Soit l'équivalent de 20 points d'Encre qui viennent rejoindre sa réserve, lui permettant d'atteindre le palier 2 de la Jauge et de bénéficier ainsi d'un bonus de ++ réussites à son test.

Le vœu de *Se battre avec bestialité* précise qu'il se paramètre à l'aide de la *Table de Durée*, de la *Table de Portée* et de la *Table de Dégâts*. Le *Moloki* décide de choisir les paramètres suivants pour son arme : *Durée d'un combat* (+2 échecs), *Portée au corps à corps* (+1 échec) et *Dégâts* +6 (+3 échecs).

Pour créer correctement son vœu, le personnage va donc devoir faire face à une difficulté totale de +6 échecs.

Une fois les critères sélectionnés et leurs échecs comptabilisés, le personnage doit réaliser un test sous sa valeur en *Crâne + sa compétence Lumbo*. Une fois encore, le joueur peut lancer autant de D20 que le score en *Sacrifice* du personnage. Les réussites automatiques offertes par la *Jauge d'Encre* sont ajoutées à celles obtenues par les dés, tandis que les échecs imposés par les paramètres du vœu sont cumulés avec les échecs obtenus au test.

Enfin, ces valeurs peuvent être modifiées selon l'absence ou la présence d'obscurité, voire par l'utilisation de la *Prémonition*.

Rappel : les *Influences* ne sont jamais prises en compte.

Exemple : le personnage doit désormais effectuer un lancer de dés pour déterminer s'il parvient à tisser correctement son vœu. Pour cela il doit réaliser son test sous *Crâne + Lumbo*, soit un total de 14. Le joueur décide de prendre quelques risques en lançant 7D20, soit son maximum en *Sacrifice*. Au final, seuls 5 dés obtiennent un résultat inférieur ou égal à 14. Ce qui fait donc 5 réussites et 2 échecs. À ces échecs, il convient d'ajouter ceux engendrés par la complexité du vœu. Ce qui monte leur total à 8 (2+6). Pour l'instant les échecs sont bien supérieurs aux réussites.

Heureusement grâce aux 4 réussites automatiques offertes par la *Jauge d'Encre*, les réussites augmentent également et passent à 9 (5+4). Le nombre de réussites étant supérieur aux échecs, le vœu est réussi !

Si le personnage obtient un nombre de réussites supérieures aux échecs, le vœu réussit. Après de longues minutes de méditation, le *Moloki* fait voyager son esprit dans l'histoire de Nirgal. Sous forme spirituelle, ce voyage astral lui permet d'apercevoir la myriade de fils fantomatiques qui unissent les êtres, les éléments, les animaux et les souvenirs. En suivant ce réseau, le personnage parvient à atteindre son objectif, en se remémorant un visage, un savoir, une scène du passé ou en comprenant ce qui le lie à un autre être marchant sur le sol de Nirgal au même instant que lui. Sans prêter attention à la forme monstrueuse dont il ressent continuellement la présence, sans jamais lui faire face, il se connecte à la capacité recherchée comme s'il se branchait à une source grâce à un nouveau fil de soie.

Un lien direct, lui permettant de faire sienne cette capacité. Dès la fin de la cérémonie, le personnage verse quelques gouttes de son sang sur un bout de fils tressés. Ce mince cordon représente le vœu. Tant qu'il n'est pas détruit, le *Moloki* est en mesure d'utiliser son pouvoir.

Si le personnage obtient un nombre de réussites inférieures ou égales aux échecs, le vœu échoue. Selon son résultat, il peut même croiser par inadvertance le regard de l'Araignée Boréale (cf. *Dans les mandibules de l'Ogrim-Nacha*).

Utilisation

Dès que le *Moloki* a créé convenablement son vœu, il est en mesure de l'utiliser. La fréquence à laquelle il peut faire appel à cette capacité, dépend uniquement du nombre de réussites obtenues lors de sa création :



Réussites	Fréquence d'utilisation du vœu
1-3	Une fois par scénario
4-6	Une fois par jour
7-9	Une fois par demi-journée
10 et+	Une fois par heure

Exemple : en suivant notre exemple précédent, grâce à ses 9 réussites, le Moloki pourra faire appel à son vœu de Se battre avec bestialité une fois par demi-journée.

Il n'est pas nécessaire de prendre de l'Encre pour pouvoir invoquer le vœu. Par contre, il n'est pas possible de dépasser sa fréquence d'utilisation et seul le concepteur d'un vœu est en mesure d'y faire appel.

Chaque sortilège décrit la façon dont il peut être utilisé. En général, on fait appel à des compétences ordinaires (comme une compétence au corps à corps pour utiliser des griffes animales).

Limitation

Il est possible de créer plusieurs vœux, afin de bénéficier de nombreuses facultés. Cependant, pour créer un nouveau vœu alors qu'un autre existe déjà, on ajoute à ses échecs ceux de la nouvelle création. Le personnage devra vaincre ce total pour créer le nouveau vœu.

Exemple : si mon personnage a déjà créé un vœu d'une valeur de 4 échecs et qu'il souhaite en réaliser un nouveau avec une valeur de 3 échecs, il souffrira d'un total de 7 échecs lors de cette nouvelle conception... (4+3). Sauf s'il détruit le premier.

Un Moloki peut mettre fin à un vœu à tout moment, en le détruisant à l'aide du feu ou simplement en le sectionnant.

Vœux

Les vœux génèrent des pouvoirs réels, comme un lien direct avec des éléments, des animaux ou des ancêtres. Ce n'est pas une manipulation de l'esprit mais la réalité, qui entraîne souvent des modifications physiques importantes (os qui s'allongent, peau qui change de teinte).

Vœu de se battre avec bestialité

Tables : Table de Durée, Table de Portée, Table de Dégâts

Avec ce vœu, le Moloki est capable de copier, de «faire pousser» une arme animale, des crocs, des griffes ou la faculté de cracher du feu comme un Pyrodactyle. Pour pouvoir utiliser cette arme en combat, le personnage doit simplement faire appel à la compétence la plus appropriée (comme *Manier une arme tranchante* pour des griffes). Si jamais aucune compétence ne fait l'affaire, il se contentera de réaliser ses tests sous sa caractéristique *Articulations* x2.

Vœu de résister aux meurtrissures

Tables : Table de Durée, Table de Protection

Ce vœu permet d'obtenir la solidité d'un minéral ou la peau d'un animal, afin de renforcer la protection du personnage. Les Moloki utilisant ce rituel se métamorphosent parfois en guerriers de pierres rouges ou en combattants aux peaux de fer.

Vœu d'agir comme ses ancêtres

Tables : Table de Durée, Table de Connaissances

Les Moloki entretiennent toujours d'étranges relations avec leurs ancêtres, rêvant de leurs exploits passés et visitant leurs souvenirs par le biais du Lumbo. Ce vœu offre au personnage la capacité de développer temporairement une compétence inconnue ou d'augmenter une compétence existante. Voire plusieurs en même temps, pouvant appartenir à un lointain ancêtre ou un autre être vivant (ou animal) ayant foulé le sol de Nirgal.

A noter que l'attitude du personnage change toujours lorsqu'il utilise ce savoir, un peu comme si «l'autre» lui transmettait sa gestuelle et ses habitudes avec sa connaissance (mimique, tic de langage...etc.).

Vœu de devenir meilleur

Tables : Table de Durée, Table d'Augmentation

Devenir aussi fort qu'une Langue Noire ou aussi rapide qu'un Wagyl est possible grâce à ce vœu. Ce rituel permet au Moloki d'augmenter une ou plusieurs de ses caractéristiques, pendant la durée choisie. Le corps du personnage se modifie toujours en conséquence, selon l'effet souhaité, ses muscles gonflant, ses yeux prenant la même teinte que ceux d'une bête chasseresse...etc. Seules les caractéristiques de *Dimension* et de *Sacrifice* ne peuvent pas être modifiées par ce biais.

Vœu de terrasser ses ennemis

Tables : Table de Durée, Table d'Actions

Ce vœu permet d'augmenter les points d'Actions du personnage. Ces derniers peuvent être dépensés dans n'importe quelle Manœuvre, même celles que le Moloki ne possède pas d'ordinaire. Ce sont des connaissances volées, des souvenirs et des connaissances oubliées que le personnage est capable d'utiliser. Un peu comme une botte légendaire, un coup fatal mythique ayant appartenu à un célèbre guerrier de la planète rouge.

Vœu de vivre longtemps

Tables : Table de Durée, Table de Vitesse, Table de Jauges

A l'aide de ce vœu, le personnage est capable de régénérer ses plaies, voire de faire repousser un membre à la manière des reptiles de Nirgal. Il perd le nombre de points sélectionnés dans sa Jauge de Santé, à la vitesse qu'il a choisie.

Ce vœu peut également être utilisé pour soigner l'esprit, en faisant disparaître les Points de Panique de la même manière.

Précokinésie

Les manipulateurs de la Précokinésie se nomment les Fakirs et leurs sortilèges prennent le nom de «protocoles», du fait des nombreuses méthodes scientifiques les encadrant. Les anciens disent d'eux qu'ils peuvent terrasser une armée avec des rêves.

La Précokinésie part du principe que l'esprit est plus fort que la matière et que, lorsqu'on se persuade de quelque chose, on peut tout accomplir. Un individu persuadé d'avoir des ailes pourra voler,

là où un autre convaincu d'avoir été mordu par un insecte venimeux finira par en mourir. Contrairement au Lumbo qui tisse des liens vers des savoirs anciens et des facultés animales réelles pour se les approprier, la Précokinésie franchit les barrières du possible, du temps, de l'espace et des probabilités. Le «Et si» est la pensée préférée des Fakirs. «Et si» je pouvais disparaître, «Et si» tu étais attaqué par une horde de Pilleurs de Corps... ? Autant d'hallucinations irrépressibles obligeant les corps à réagir comme s'il s'agissait de la réalité, autant de fils du possible lancés en direction de l'Araignée Boréale.

Car pour pouvoir manipuler la Précokinésie, il faut non seulement disposer de grandes quantités d'Encre, mais surtout oser faire face à Katipo Taipo, celle dont le véritable nom est Ogrim-Nacha : le dieu-araignée. Chaque sortilège lancé représente un véritable danger, celui de se perdre dans la dimension de ce monstre cyclopéen.

Afin d'éviter de rester trop longtemps entre les mondes, les Silicates ont bâti des protocoles : des formules définies, des routines, permettant de manipuler la réalité en perdant le moins de temps possible, comme des formules mathématiques testées et longuement étudiées, pour éviter tout incident.

Mais un Fakir reste totalement capable d'improviser une hallucination, d'inventer une illusion pour modifier les événements en profondeur. Sans protocole. Avec le risque de rester trop longtemps à proximité du regard de l'Araignée Boréale et de se perdre dans ses ténèbres.

Fonctionnement

Quand un Fakir souhaite utiliser la Précokinésie, il doit en premier lieu déterminer s'il utilise un protocole ou non. Si le système reste le même pour lancer l'un ou l'autre, le second représente bien plus de risques. La plupart des Fakirs préfèrent recourir aux protocoles, qui limitent les dangers et permettent d'obtenir des résultats efficaces.

Un Fakir est normalement en mesure d'utiliser tous les protocoles listés dans les paragraphes suivants. Mais tout comme le Lumbo, le Maître de Jeu peut choisir délibérément de limiter l'accès à certains, afin de les faire découvrir par la suite. Mettre au point un nouveau protocole est long et dangereux, mais peut donner lieu à un véritable scénario.

Une fois la méthode sélectionnée, le personnage doit impérativement assimiler de l'Encre (friction, injection...) avec le dosage qu'il souhaite. Sans Encre, il n'est évidemment pas possible de générer la moindre illusion et les Fakirs ont besoin de quantités plus importantes que les Moloki. Pour la bonne et simple raison que les rituels de Précokinésie ne durent que le temps de leur incantation et ne peuvent pas être réutilisés par la suite, contrairement aux *vœux*. Les Fakirs n'hésitent donc pas à ponctionner de l'Encre sur des cadavres imprégnés, comme des victimes ayant séjourné longuement dans les couloirs de Chasma. Voire des Pilleurs. Pour cela ils utilisent des dards *necrolyzers*, de longues aiguilles barbelées chargées d'un produit chimique, réduisant les organes des cadavres en un liquide susceptible d'être aspiré puis filtré.

Si le personnage a opté pour l'utilisation d'un protocole, ce dernier se réfère à une ou plusieurs tables, qui permettent de le paramétrer précisément. Le joueur est libre de sélectionner les paramètres qu'il souhaite affecter à son *protocole* (portée, durée, dégâts...). Chaque critère est lié à un certain nombre d'échecs. Ces derniers doivent être cumulés entre eux et représentent la difficulté totale à surpasser pour construire correctement le sortilège.

Par contre, si le personnage a souhaité improviser un rituel de Précokinésie, il est libre de se référer aux tables de son choix, selon ce qu'il souhaite obtenir (avec l'approbation du MJ). Là encore, chaque critère est lié à des échecs qui doivent être additionnés entre eux pour représenter la difficulté totale.

Utilisation

Une fois les paramètres du sort sélectionnés, il convient d'effectuer un lancer de dés, pour déterminer si l'illusion fonctionne ou non. Ce test est différent selon que le personnage tente d'affecter une autre personne ou vise simplement à s'imposer une modification à lui-même.

- **Le Fakir est la seule cible du rituel** : il doit réaliser un test sous sa valeur en *Crâne + sa compétence Précokinésie*. Le joueur peut lancer autant de D20 que le score en *Sacrifice* du personnage. Les réussites automatiques offertes par la Jauge d'Encre sont ajoutées à celles obtenues par les dés, tandis que les échecs imposés par les paramètres du sortilège (protocole ou improvisé) sont cumulés avec les échecs obtenus au test.

Enfin, ces valeurs peuvent être modifiées selon l'absence ou la présence d'obscurité, voire par l'utilisation de la *Prémonition*.

Rappel : les Influences ne sont jamais prises en compte.

Si le personnage obtient un nombre de réussites supérieures aux échecs, le sortilège réussit et produit ses effets pendant toute la durée choisie. À la fin de cette période, l'illusion de Précokinésie s'arrête automatiquement. Si le personnage souhaite relancer ce rituel, il devra procéder à un nouveau test en suivant la même procédure.

- **Le Fakir vise un adversaire** (en tentant de lui imposer une hallucination par exemple) : le personnage doit réaliser un test sous sa valeur en *Crâne + sa compétence Précokinésie*. Il dispose toujours de la possibilité de lancer autant de D20 que son score en *Sacrifice*. À ses réussites sont ajoutées celles octroyées par la Jauge d'Encre, tandis que les échecs définis par les paramètres du sortilège sont ajoutés à ceux obtenus au lancer de dés. Ces résultats pouvant à nouveau être modifiés par la *Prémonition* ou les modificateurs d'obscurité.

Face au Fakir, l'adversaire a la possibilité de résister à l'hallucination en réalisant un test d'opposition. Pour cela, il doit effectuer un test sous sa caractéristique *Sacrifice* x2, avec la possibilité de lancer autant de D20 que son score en *Sacrifice*. Evidemment, s'il a été en contact avec de l'Encre, selon son niveau dans sa Jauge d'Encre, il peut souffrir de malus pour résister (cf. Jauge d'Encre). Dans ce cas, les échecs imposés par l'Encre s'ajoutent à ceux obtenus sur les dés.

En cas d'échec ou d'égalité des deux opposants, le rituel ne parvient pas à produire ses effets. **Par contre, en cas de réussite des actions, celui obtenant le plus grand nombre de réussites l'emporte sur l'autre.** Si c'est l'adversaire, il parvient à annuler l'illusion. Mais s'il s'agit du Fakir, le protocole fonctionne et produit les effets escomptés pendant toute la durée sélectionnée.

Exemple : un personnage Fakir tente de blesser un adversaire à l'aide du Protocole 520 de l'attaque cérébro-spinal (il veut lui faire croire que des millions d'insectes l'attaquent en s'enfonçant sous sa peau). Après avoir consulté les trois tables servant à paramétrer ce sortilège, le joueur a choisi des paramètres aboutissant à une difficulté totale de +6 échecs.

Il doit désormais réaliser son test sous *Crâne + Précokinésie*, soit un total de 16. Le joueur décide de lancer 7D20, soit son maximum en *Sacrifice*. Au final, 5 dés obtiennent un résultat inférieur ou égal à 16. Ce qui fait donc 5 réussites et 2 échecs. A ces échecs, il ajoute ceux engendrés par la complexité du protocole. Ce qui monte leur total à 8 (2+6). Puis étant au Palier 2 de sa *Jauge d'Encre* grâce à des injections, il ajoute 4 réussites aux 5 déjà obtenues. Avec un total de 9 réussites contre 8 échecs, le Fakir a lancé correctement son protocole. Mais cela va-t-il suffire pour atteindre son adversaire ?

Pour résister, cet adversaire fait simplement un jet sous *Sacrifice* x 2, soit 12. Comme il n'a pas été touché et n'a pas humé d'Encre, il ne subit aucun malus du fait d'une *Jauge d'Encre* élevée. Il choisit de lancer 6D20, son maximum en *Sacrifice*. Il obtient 4 réussites et 2 échecs. Son test est réussi, malheureusement son nombre de réussites est inférieur aux 9 réussites obtenues par le Fakir. Il subit donc l'illusion.

Inutile de préciser que les points de *Prémonition* sont particulièrement utiles pour améliorer grandement les réussites et la puissance des sortilèges.

Limitation

Il est possible de lancer plusieurs protocoles en même temps, afin de combiner des hallucinations. Cependant, pour invoquer un nouveau protocole tandis qu'un autre existe déjà, on ajoute à ses échecs ceux de la nouvelle création. Le personnage devra vaincre ce total pour créer le nouveau sortilège.

Exemple : si mon personnage a déjà lancé un protocole d'une valeur de 2 échecs et qu'il souhaite en créer un nouveau avec une valeur de 4 échecs, il souffrira d'un total de 6 échecs lors de cette nouvelle conception... (4+3). Sauf s'il arrête le premier.

Un Fakir peut mettre fin à un protocole avant qu'il ait atteint sa durée d'effet maximale. Et ce, à tout moment.

A noter que l'utilisation de la *Précokinésie* produit une légère fumée bleue, s'évaporant des yeux et de la bouche du Fakir, comme si l'Encre brûlait en lui.

Protocoles

Tous les protocoles ont demandé de longues recherches pour parvenir à une formulation rapide, limitant les risques de décès. Ce sont de véritables routines logiques, des formules que chaque Fakir récite mentalement pour tisser des hallucinations. Celles-ci ne peuvent jamais agir directement sur les objets inanimés ou la matière. Si un Fakir désire briser un énorme bloc d'Iridium, par exemple, il ne pourra pas le faire directement (à la manière d'une attaque) mais devra au préalable se persuader qu'il est suffisamment fort pour le détruire de ses mains. La *Précokinésie* ne peut agir que sur les choses dotées d'un esprit.

Voici une liste de protocoles non exhaustive, certains savoirs ayant disparu dans les profondeurs de *Chasma* après la Chute :

Protocole 640 de l'arme cérébrale

Tables : Table de Durée, Table de Portée, Table de Dégâts

Ce protocole permet de créer une arme imaginaire, au corps à corps ou à distance. Celle-ci peut avoir n'importe quelle forme, épée gigantesque, bras démesuré pourvu de dards, yeux lanceurs de balles... Tout ce que l'imagination peut créer.

Adversaire fakir et cibles multiples

Si l'adversaire visé par un protocole est un autre Fakir, ce dernier peut lutter en faisant appel à ses connaissances en *Précokinésie*. Dans ce cas, il doit effectuer son test de résistance en utilisant la caractéristique *Crâne + Précokinésie*. Il subit également les malus éventuels de la *Jauge d'Encre*.

Un Fakir a la faculté d'atteindre plusieurs personnes à la fois. Lorsque son protocole dispose d'une aire d'effet, toutes les personnes présentes dans cette aire doivent effectuer un test de résistance pour déterminer si elles sont victimes de l'hallucination.

Un individu qui n'est pas visé par une illusion ou qui est parvenu à y résister est incapable de la percevoir et d'en subir les conséquences. Ainsi, il ne pourra pas voir l'arme imaginaire apparue dans les mains du Fakir et n'en ressentira pas les dégâts. Cela peut donner lieu à des scènes effrayantes, lorsque des opposants s'affrontent avec du «vide» et font apparaître malgré tout des blessures sur le corps de leurs victimes. Sans tenir la moindre lame visible dans leurs mains.

Pour lancer ce protocole, il faut réussir un test face à la résistance de l'adversaire. À partir du moment où le Fakir a lancé correctement son sort, l'arme peut être utilisée pendant toute sa durée à l'aide des Manœuvres ordinaires (selon son type). Cependant, le Fakir fait appel à la caractéristique *Crâne* (associée à la compétence du type d'arme) pour la manier et l'adversaire doit également utiliser sa caractéristique en *Crâne* (associée à la compétence appropriée) pour esquiver ou parer cette arme mentale.

Exemple : une fois son épée hurlante créée correctement après avoir vaincu la résistance de son adversaire, mon Fakir doit faire des tests sous Crâne + Manier une arme tranchante pour toucher. Et face à lui, son ennemi peut tenter de se défendre avec Crâne + Esquive par exemple, ou Crâne seul s'il se contente d'une esquive instinctive.

Le personnage peut choisir le type de dégâts infligés : points de blessures ou points de panique. Dans tous les cas, les règles ne changent pas.

Protocole 520 de l'attaque cérébro-spinal

Tables : Table de Durée, Table d'Aire d'Effet, Table de Dégâts

Cette formule crée une hallucination collective, agressant tous les individus se trouvant dans son Aire d'Effet. Tous les personnages loupant leur test de résistance, subissent les dégâts de cette illusion. À l'aide de celle-ci, le Fakir peut persuader une foule qu'elle est piégée dans les flammes, qu'elle sombre dans des sables mouvants, qu'elle est attaquée par une horde de bêtes féroces...

Le personnage peut choisir le type de dégâts infligés : points de blessures ou points de panique. Dans tous les cas, les règles ne changent pas.

Protocole 128 de la transfiguration mentale

Tables : Table de Durée, Table d'Aire d'Effet, Table d'Augmentation (optionnel), Table de Connaissances (optionnel), Tables d'Actions (optionnel)

À l'aide de ce protocole, le personnage est en mesure de transformer totalement son apparence : pour ressembler à quelqu'un d'autre, à un Ohgr, un géant, un Pilleur ou devenir simplement invisible. Il peut utiliser les Tables d'Augmentation, de Connaissances et d'Actions pour améliorer ses caractéristiques et ses compétences afin de se rapprocher de la créature qu'il imite. Il n'est cependant pas obligatoire d'y faire appel.

Si le Fakir ne vise qu'à se métamorphoser sans affecter des personnes vivantes, il devra se contenter d'un test simple pour lancer son sortilège. Par contre, s'il souhaite impressionner, tromper ou blesser des adversaires en se transformant en créature, son test devra être effectué en opposition (cf. *Utilisation*).

L'auto-persuasion est un phénomène très puissant en Précokinésie. En se persuadant qu'il est un géant particulièrement puissant, un Fakir peut briser des rochers ou soulever des Tripodes par le pouvoir de la pensée.

Ce protocole peut également être utilisé pour transformer une autre personne, en lui faisant croire qu'elle est affaiblie, qu'elle ressemble à un monstre. Dans ce cas, les Tables d'Augmentation, de Connaissances et d'Actions peuvent être utilisées également pour baisser ou modifier temporairement ses capacités (réduire sa Dimension, ses Muscles, son Style...etc.).

Protocole 17 de la perturbation sensorielle

Tables : Table de Durée, Table d'Aire d'Effet

Cette formule est sans aucun doute la plus connue. Grâce à elle, un Fakir peut former une hallucination sur une certaine surface, pour créer un paysage illusoire, des bruits et des odeurs imaginaires. Le but de ces mirages étant de tromper un ennemi ou plus simplement d'apporter un peu de beauté dans l'aridité de la surface.

Pour apercevoir cette illusion, il faut évidemment échouer à un test de Sacrifice x2 face à la capacité de Précokinésie du Fakir (cf. *Utilisation*).

Protocole 426 de la simulation vivante

Tables : Table de Durée, Table de Portée, Table d'Augmentation (optionnel), Table de Connaissances (optionnel)

Un simulacre est un objet, un animal ou un personnage totalement imaginaire. Il est possible de se nourrir avec des aliments simulacres, de se déplacer sur le dos d'une monture illusoire et de converser avec un serviteur issu de la Précokinésie. La Table de Portée permet de savoir jusqu'à quelle distance le simulacre peut s'éloigner de son créateur. Tandis que les Tables d'Augmentation et de Connaissances permettent de définir les caractéristiques et les compétences des créatures simulacres. Ces dernières sont en général très limitées, pourvues d'une ou deux caractéristiques et d'une compétence unique.

Il est cependant reconnu que des Fakirs de Chasma sont parvenus, en associant leurs facultés, à créer des êtres totalement autonomes. Et il est quasiment impossible de savoir s'il s'agit ou non de simulacres.

Les Silicates avaient pour habitude d'utiliser des simulacres pour tromper des ennemis et ainsi leur soutirer de nombreuses informations.

Protocole 608 de la résistance organique

Tables : Table de Durée, Table d'Aire d'Effet, Table de Protection

Ce protocole crée une armure ou une défense imaginaire, renforçant le corps du personnage ou lui permettant de solidifier ceux de ses compagnons. Comme tous les sortilèges de Précokinésie, ce dernier n'affecte pas l'arme de l'adversaire mais persuade simplement l'organisme du Fakir qu'il est en mesure d'encaisser les dégâts de l'ennemi (ex : il imagine que son corps se recouvre de métal).

Pour lancer ce protocole, le personnage doit se contenter d'un test simple s'il souhaite être le seul à bénéficier de ce pouvoir, ou en opposition s'il génère une défense de zone pour apporter un bonus de protection aux autres personnages. Les compagnons du Fakir sont libres de lancer le moins de D20 possibles pour ne pas résister au sort et ainsi profiter de ses avantages.

Protocole 72 de la régénération cognitive

Tables : Table de Vitesse, Table d'Aire d'Effet, Table de Jauges

Lorsque l'esprit domine la chair, il peut convaincre un organisme de se transformer ou de se réparer. À l'aide de ce protocole, le Fakir peut persuader son corps qu'il n'a jamais été blessé ou faire de même avec un autre individu, afin de refermer miraculeusement ses plaies. Ce sortilège fait baisser la Jauge de Santé selon la valeur sélectionnée, à la vitesse choisie. La cible du protocole oublie carrément le fait qu'elle a été blessée peu de temps auparavant. Un véritable retour en arrière.

Si le Fakir est la cible du rituel, il doit faire un test simple de Précokinésie. Mais dans le cas où une autre personne est visée, il s'agit d'un test d'opposition et celle-ci peut choisir de lancer le minimum de D20 dès lors qu'elle est consentante.

Protocole 203 de la courbure spatiale

Tables : Table de Vitesse, Table de Portée

Imaginer qu'une porte mène à une autre, située à l'autre extrémité de Nirgal, penser qu'on est capable de voler ou de courir plus vite que le vent, sont autant de persuasions utilisées par ce protocole pour accélérer le déplacement. Avec ce sortilège, le Fakir peut courber l'espace pour se rendre d'un point précis à un autre (Portée), à la vitesse choisie. Le personnage doit réaliser un test simple pour déclencher cette formule et tous les témoins se contenteront de le voir disparaître de leur vue.

Protocole 839 de l'altération temporelle

Tables : Table de Vitesse, Table d'Aire d'Effet, Table de Durée

Tout comme l'espace n'est qu'une illusion que l'on peut transformer à sa guise, le temps est un principe imposé par l'Araignée Boréale pour maîtriser le destin de Nirgal. Et la Précokinésie peut permettre de manipuler ce temps, afin de le remonter ou de se projeter en avant. Seul le Fakir peut utiliser cette formule. Malheureusement, en y faisant appel, il pénètre directement dans le champ d'action de la créature cyclopéenne et peut se trouver confronté à de véritables problèmes. Les «nœuds temporels» sont des événements qui se trouvent directement sous la domination de l'Araignée. En général, il n'en existe que deux types : les naissances et les morts.

Un Fakir peut remonter le temps pour changer certains événements mais si jamais lui prend l'envie d'empêcher une naissance, une mort ou la volonté de tuer quelqu'un avant son heure, alors l'Araignée Boréale se chargera de lui. Pendant que le personnage tente de changer le cours du temps, il sera attaqué par les *Faucheurs*, les enfants monstrueux de l'Araignée. Reste à savoir s'il prendra le risque de finir dévoré ou happé dans une dimension infernale.

La *Table de Vitesse* définit la période de temps remontée par le personnage (vers l'avant ou l'arrière), la *Table de Durée* le temps durant lequel il peut agir avant de revenir à son époque originelle et la *Table d'Aire d'Effet* la zone maximum dans laquelle il peut se déplacer.

De nombreux Fakirs n'utilisent ce protocole que pour assister à des événements historiques. Libre à vous, en tant que Maître de Jeu, d'envoyer les enfants-insectes d'Ogrim-Nacha sur le personnage, si vous ne souhaitez pas que les joueurs découvrent des éléments importants d'un scénario par ce procédé.

Les mandibules de l'Ogrim-Nacha

«Les hommes aux plus larges intellects savent qu'il n'y a pas de nette distinction entre le réel et l'irréel...»

-- HP Lovecraft

Dès qu'un sorcier tisse un *vœu* ou forme un *protocole*, il ne se trouve plus vraiment sur Nirgal. Pour n'importe quel témoin, cette modification reste totalement invisible. Seul l'invocateur est capable de ressentir ce changement dans la réalité. L'espace vibre et devient gris, les étoiles brillent d'une lueur inquiétante et l'air est traversé de fils de soie cyclopéens se dirigeant vers le firmament. Plus aucun son ne provient de la planète rouge. Seuls d'ignobles grincements et claquements sont perceptibles, ainsi que des silhouettes inquiétantes parcourant la toile sans fin. Il est impossible de ne pas ressentir la présence d'un monstre géant, d'une entité plus noire que le cosmos, dont les yeux en grappes paraissent plus gros que le soleil.

Les Moloki savent qu'il ne faut jamais regarder dans sa direction, là où les Fakirs ont pour coutume de lui faire face. Cette différence de point de vue explique leurs pratiques magiques différentes, mais également les dangers que chacune représente. Plus un sorcier reste longtemps dans cette dimension étrange, produit des hallucinations de l'Encre, et plus il risque de se perdre dans ses limbes.

- Chaque fois qu'un personnage obtient un échec dramatique (en obtenant uniquement des échecs à son test) en créant un *vœu* ou en lançant un *protocole*, il attire le regard de l'Araignée Boréale et risque de sombrer dans la folie. Il gagne immédiatement 15 points de Panique et doit lancer 1D20. Sur n'importe quel résultat autre qu'un 1, le personnage ne subit aucun autre effet désagréable. Par contre, en cas de 1, son esprit est dévoré par l'Ogrim Nacha, le laissant à l'état de corps sans âme.

Certains racontent que certains sorciers ont erré pendant des *cocons* dans la dimension de l'Araignée avant de retrouver leur corps d'origine. D'autres parlent des enfants de l'Ogrim Nacha, d'immenses araignées humanoïdes qui arpentent les fils de soie et pourchassent parfois les sorciers jusque dans la réalité. Sans oublier cette légende, selon laquelle l'Araignée pondrait parfois dans le crâne de sorciers malchanceux.

- Créer un sortilège de Précokinésie sans le moindre protocole est encore plus risqué. Chaque fois qu'un personnage obtient un échec dramatique ou plus de 7 échecs en improvisant un sort de Précokinésie, il attire immédiatement le regard de l'Araignée Boréale. Il gagne 20 points de Panique et doit lancer 1D20. Sur n'importe quel résultat autre qu'un 1 ou un 20, le personnage ne subit aucune autre conséquence désagréable.

Par contre, en cas de 1, son esprit est dévoré par l'Araignée. Et en cas de 20, il devient la cible d'un des enfants de l'Ogrim Nacha : un *Faucheur*. Une bête chasserresse de plus de deux mètres, qui n'hésitera pas à traquer inlassablement le Fakir dans la réalité pour prendre sa place (en volant sa peau et son visage).



NIRGAL



« Alors c'est ça *Shining Canyon* ? Quel trou ! »
 -- Bashira Kincaid – *Ghosts of Mars*

Ce chapitre présente les deux visages de la planète rouge : Planitia, sa surface et Chasma, son univers obscur et industriel. Deux univers opposés, possédant leurs propres spécificités, que les personnages seront sans doute amenés à visiter à maintes reprises. Tandis que la froide Planitia leur fera découvrir des paysages si gigantesques qu'ils paraissent taillés pour des géants, Chasma les plongera directement dans l'horreur organique et mécanique. Une virée dans les galeries infernales de l'Ogrim-Nacha.

Planitia

« Un million de bruns, de rouille, de beiges, de rouges.
 La planète Mars. »
 -- Kim Stanley Robinson

Mes ancêtres me racontaient que ce monde n'était pas aussi impropre à la vie jadis, aussi sec et balayé par les vents. Il y a des centaines de *cocons*, les terres de Planitia étaient divisées en d'innombrables petits royaumes, dominés par nos peuples qui ne cessaient de se faire la guerre, les tribus Squals ravageant des villages pour gagner quelques précieux canaux. L'eau n'avait pas encore disparu ou rejoint les profondeurs, les mers de *Chumvi-Bahari* et *Maziwa-Bahari* ne s'appelaient pas Mare Erythraeum et Mare Sirenum. Les baleines de sable étaient nombreuses et hantaient les abords d'Aurora Sinus.

La vie était difficile mais le sol était cultivable et ne présentait aucun danger. Si on excepte les prédateurs et les hordes géantes qui descendaient parfois du pôle. Des titans aux montures démesurées, qui réclamaient un impôt sur les récoltes, le bronze et le bois.

D'imposantes forêts bleues occupaient les abords des canyons et des failles de Borealis, le fleuve noir traversait encore Cimmeria et Argyre était la plus belle des cités. En ce temps-là, elle se nommait encore Anan Roth et fut certainement la véritable apogée du peuple Bleek. Leurs ziggourats s'élevaient très haut dans le ciel, pour mieux pouvoir communiquer avec leurs dieux et les es-

prits du vent. Leurs oasis suspendues étaient florissantes, leurs remparts bardés de métal-étoile et les rues plus larges que certaines failles du Sud.

En ces jours anciens, les déserts n'avaient pas avalé nos villages et les tempêtes planétaires ne plongeaient pas Nirgal dans l'obscurité, en recouvrant la lumière d'une poussière orangée. Oh, cette existence n'avait rien de paradisiaque. Nous devions régulièrement sortir nos *scramasaxes* de leur fourreau pour pouvoir récolter tranquillement le mil, le sorgho ou l'huile de palme, et poursuivre la consolidation des puits souterrains. De nombreux reptiles nous guettaient dans les coins les plus dangereux des plaines et nos caravanes étaient régulièrement attaquées par des Ohgrs ou des rongeurs d'os. Mais nous étions libres car les Silicates n'avaient pas envahi nos terres, pour mieux les assécher, nous interdire l'accès aux rivières avec leurs machines Tripodes et réduire nos civilisations à néant.

À cette époque lointaine, il était même tabou de rejoindre leur monde souterrain et seuls quelques grands chefs, vêtus de masques d'ébène, rencontraient parfois les créatures du dessous en suivant des galeries interdites. Nous ignorions ce qui se tramait dans le sous-sol de notre monde, préférant consolider nos toitures en seko et remplir nos greniers de boulettes d'oignons.

Mais le jour où d'immenses araignées de fer ont surgi des fosses interdites, nous avons compris que les choses allaient changer. Vêtus de leurs armures sophistiquées, chevauchant d'effroyables centipèdes, les Silicates se sont abattus sur les tribus de la surface comme autant de raptors sur une proie. Avec force et machiavélisme, ils ont convaincu les plus faibles et éliminé les moins dociles. Ils ont érigé les Necronom, les pyramides d'acier pour y enfermer les rebelles et métamorphosé notre vie pour toujours.

N'oublie jamais ce que les silhouettes pâles ont fait à notre peuple. N'oublie pas que ton père fut obligé de travailler pour eux, après l'installation d'une bombe d'encre dans les os de son crâne pour le transformer en Maraudeur Cimmerium. Et n'oublie pas que la Ruche est le seul adversaire que les Silicates n'ont pas réussi à dominer, nous abandonnant dans un univers où la nuit a un sale goût de mort.

Toutes ces carcasses dont nous faisons nos remparts, tous ces ossements dont nous faisons des armes, toutes ces cicatrices qui recouvrent notre corps, tous ces monstres que nous devons repousser chaque nouveau jour, ne sont rien de plus que la conséquence de la folie de cette viande traîtresse de Chasma.

Fils, laisse-moi t'apprendre les secrets de Planitia et les façons de te préserver de ses dangers. Sans cela, tu n'as aucune chance de vivre plus longtemps qu'une larve de *Nyoko*.

Repères

La première chose qu'il faut que tu retiennes, c'est que Nirgal a beaucoup changé en l'espace de quelques *cocons*. Les Silicates ont formaté le sol à leur guise et se sont emparés des rares ressources qui demeureraient en surface. Ils ont construit d'immenses structures pour évacuer les substances nocives empoisonnant leurs galeries, creusé des tunnels et fabriqué des ponts pour faciliter le transport de minerais. Ils ont bâti des *Tubes accélérateurs* permettant à leurs Fakirs de transporter mentalement un convoi ferroviaire d'un point à un autre de nos anciens royaumes, en un clin d'oeil, et ont érigé de véritables forteresses, gardées par des machines articulées et gigantesques. Et comme si leurs siècles de domination n'avaient pas suffi à perturber nos repères en métamorphosant considérablement le visage de cette terre, la Ruche a soufflé nos derniers souvenirs. Après quelques années d'isolement et de survie, nul ne sait si certains villages existent encore, si des cités troglodytes tiennent toujours debout ou si Chasma Boreale n'a pas été transformé en puits béant. Que sont devenues les légendaires sources de Xanthe, les arbres de feu de Kauri et la tour sans fin de Wamba-kutu ? Nul ne le sait.

Planitia est un monde scarifié dont nous ne savons plus grand-chose. Une terre détruite, aux civilisations anéanties ou mourantes. Les Silicates et les Pilleurs de Corps nous ont plongé dans un univers inconnu que nous tentons de réapprendre peu à peu. En ralliant des colonies, des tribus et des villages de survivants afin de trouver des renforts. En relevant les routes, les chemins et les ruines pour dessiner de nouvelles cartes et mettre la main sur les savoirs perdus des Silicates. Je fais partie de ces personnes qui arpentent les déserts, les ravines et les vallées ramifiées pour permettre à mes semblables de connaître ce qui les entoure désormais. Pour trouver de l'eau, des armes, des abris et les solutions aux problèmes qui se posent régulièrement dans ces colonies : la peur et la famine.

Comme tous les *Pieds Rouges*, je voyage sans aucune monture pour pouvoir percevoir les vibrations des prédateurs des sables et des cannibales de la Ruche. Recouvert d'un long manteau de voyage épais, pour résister au froid, d'un masque de terre, pour affronter la poussière, et d'anneaux d'iridium, pour repousser la Rouille, je relève toutes les pistes et note l'emplacement des cités détruites. Autant de ruines ou de trous sans fond, avalés par les horreurs des profondeurs. Je ne me sépare jamais de mon Cliqueteur à canon long, de mon chapeau à larges bords et de ma lance tranche-tendons. Ce sont mes meilleurs alliés, depuis toujours, indispensables pour assurer ma protection et me permettre de traverser les zones les plus hostiles. Sans oublier ces villes, devenues des coupe-gorge, où mercenaires et prostituées paraissent attendre le couperet du destin, dans une atmosphère de désolation.

Zones géographiques

La surface de notre monde est particulièrement trompeuse. Si nous n'avions pas notre peau pour ressentir son souffle, nous pourrions nous persuader que les déserts sont brûlants et que nous y perdre nous condamnerait à une mort rapide. En réalité, cette mort serait uniquement provoquée par le froid, la sécheresse du sol n'étant qu'un des éléments donnant à Nirgal l'apparence d'une steppe glaciale. Lorsque les nuits sont longues, le schiste se recouvre de givre et le brouillard coagulant s'extrait des ravins les plus profonds. Une brume si froide et épaisse, qu'elle pétrifie le sang et

les organes instantanément, si on ne la fuit pas rapidement. Inhaler ce brouillard suffit à transformer vos tripes, vos yeux, votre langue et vos veines en glace.

Pourtant, pluie et neige sont particulièrement rares, voire inexistantes dans certaines régions de Planitia. Par contre, rien n'échappe à la poussière, à celle qui colore le ciel en orange à longueur de journée. Personne n'arrive à déjouer ses particules ferreuses irritantes, abîmant peu à peu les machines, pénétrant les habitations, les vêtements et voilant parfois la lumière du soleil lors de redoutables tempêtes géantes s'élevant du bassin d'Hellas. Dans ces cas, rien ne vaut un refuge souterrain pour se protéger, même si pour cela, il faut régulièrement mettre les pieds dans une zone désagrégée par la Rouille.

Balayée par un vent constant, Planitia offre parfois des températures saluaires en journée mais qui décroissent brutalement dès la tombée de la nuit. Les rafales hurlantes qui traversent Valles Marineris sont un bon exemple de ce que peuvent produire les différences de température, quand une extrémité de l'immense canyon est plongée dans l'obscurité pendant que l'autre est toujours sous le soleil. L'appel d'air est redoutable, même si les habitants de ses parois ont appris à l'utiliser pour bâtir des éoliennes horizontales et des ascenseurs.

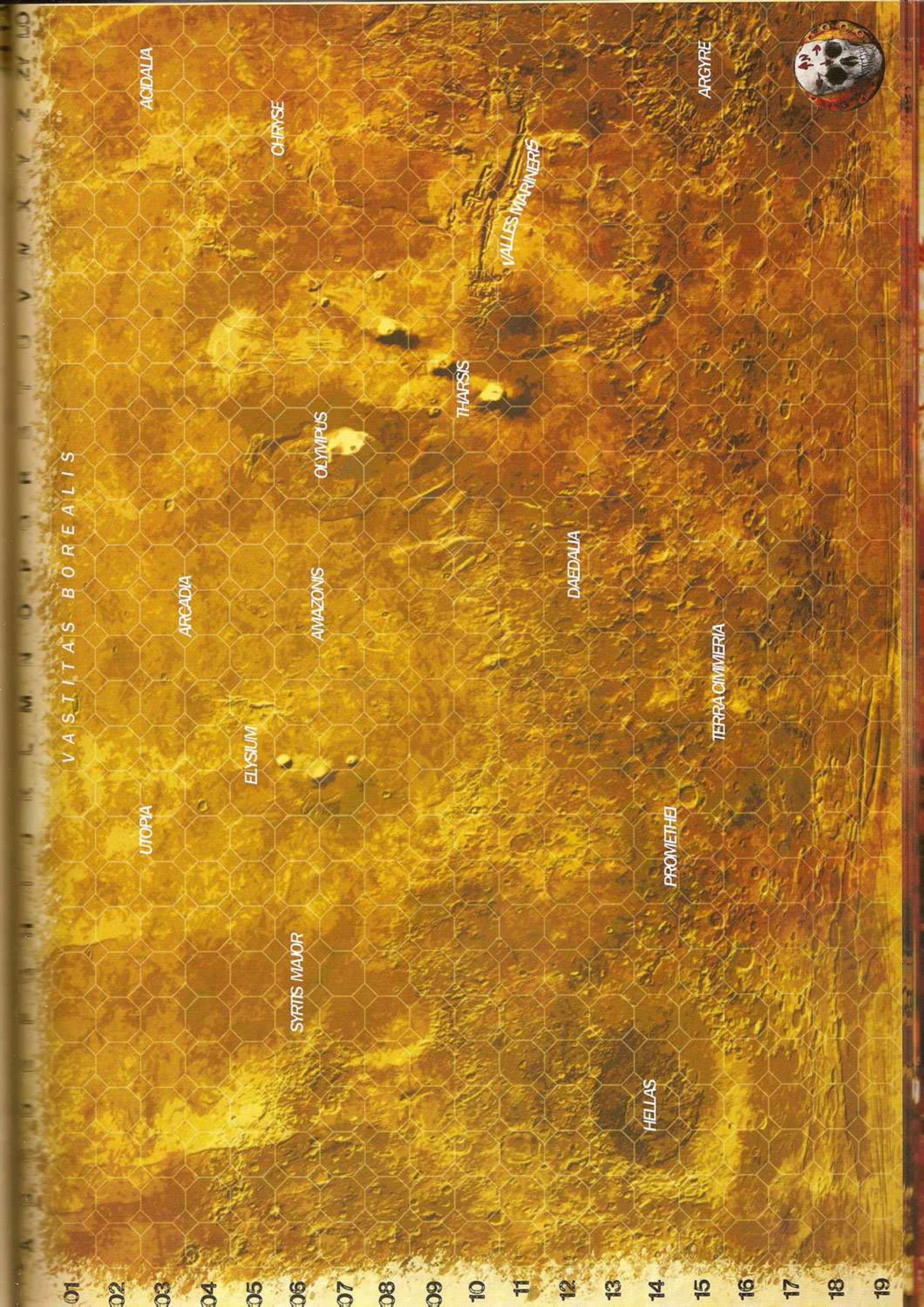
Nous avons pour habitude de diviser Planitia en quatre grandes zones :

- **Les terres polaires**, ou *Barafu*, sont les plus froides et les moins propices à la vie. De la neige carbonique se forme régulièrement sur leur sol et de nombreux prédateurs furent chassés vers ces territoires par le passé. Même si beaucoup ont disparu après l'émergence des Silicates et l'explosion d'Argyre, Ohgrs et Langues Noires rôdent toujours dans les immenses calottes glaciaires.

- **Le nord de Nirgal**, ou *Kazka*, est essentiellement composé de plaines, de dunes, de déserts et d'anciennes terres volcaniques particulièrement riches pour la culture et l'élevage. De rares forêts d'arbres pétrifiés et de troncs géants s'élèvent encore près de canaux asséchés, traversant un territoire essentiellement «plat» où l'on trouve encore de nombreux villages miniers et des villes fantômes. Du fait de leur éloignement par rapport à la Ruche, et de leur absence relative de cratères et de fosses, les régions du Nord sont devenues logiquement un lieu de repli pour de nombreux survivants. Même si aucun endroit n'échappe réellement à Chasma, dont les galeries s'étendent partout sous terre, se placer à grande distance du cratère d'Argyre reste une façon de croire qu'on échappera au danger. Ce qui n'est, bien évidemment, qu'une croyance idiote ayant mené beaucoup d'imprudents à un sort funeste. Malheureusement, le Nord est également très pauvre en eau, obligeant ses occupants à creuser des puits ou à s'enfoncer toujours plus bas pour ponctionner d'anciennes sources Silicates.

- **Le sud de Planitia**, ou *Kusini*, est chaotique et mutilé, marqué par d'anciennes pluies de roches stellaires ayant formé des bassins et des cratères imposants. Celui qui fut rebaptisé «Dôme de Tharsis» par les Silicates, mais que nous connaissons tous sous le nom de *Mgongo* (le dos), est une immense surélévation. Un plateau atteignant les huit kilomètres de hauteur, dominant les environs sur une surface monumentale et orné de volcans titanesques, sur lesquels règnent encore les Maadim. Dont le volcan *Jiitu-chomeka* (Olympus Mons), le géant qui crache et qui souffle au visage des étoiles.

Mais ce qui trouble le plus les esprits est évidemment la présence de la Ruche, ou plus exactement, du cratère qu'elle a laissé avant de s'enfoncer dans les entrailles de Chasma. Bien que moins imposante que l'immense bassin d'Hellas, qui fut formé par l'impact d'une météorite dévastatrice avant que la moindre forme humanoïde n'apparaisse sur Nirgal, cette cavité béante est une plaie vive dans notre histoire. Elle n'a rien laissé de l'ancienne citadelle d'Argyre, condamnant notre monde à l'extinction.



01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19

VASITAS BOREALIS

UTOPIA

ACIDALIA

ARCADIA

ELYSIUM

SYRTIS MAJOR

CHRYSE

AMAZONIS

OLYMPUS

08

10

THARSIS

11

VALLES MARINERIS

12

DAEDALIA

13

HELLAS

PROMETHEI

15

TERRA CIMMERIA

ARGYRE

17

18

19



Le Sud possède encore quelques mers, surtout riches en sel, ainsi que le plus grand nombre de canaux artificiels Silicates et de barrages vertigineux. Même s'ils sont de plus en plus pauvres en eau, ils contiennent encore une grande quantité de ce liquide précieux, concentré pour alimenter les cités souterraines et les bassins des Lothos.

• **La dernière zone** distincte de Planitia est la balafre qui déchire son équateur et qui forme une sorte de ligne de front, un point étrange au cœur des territoires du Sud. La Plaie de Wakan, ou Valles Marineris, est une déchirure de 5000 kilomètres de long, un labyrinthe de canaux, de canyons et de falaises. Ce qui fut sans nul doute possible le point névralgique de l'Empire Silicate, du fait de ses nombreux points d'accès avec Chasma, est devenu paradoxalement un important lieu de résistance. Tout particulièrement autour de la citadelle perchée de Forlorn. Utilisant les spécificités de l'environnement pour concevoir demeures troglodytes, refuges suspendus, barrières d'Iridium et armes de défense massives, les principaux occupants de cette faille ont réussi à maintenir les Pilleurs éloignés. Pourtant, lorsque le soleil se couche et que les profondeurs de Marineris deviennent totalement invisibles, rares sont ceux à ne pas imaginer des créatures s'extirper silencieusement des grottes.

À cause de sa dimension et de ses méandres, le canyon démesuré de Planitia reste un lieu mystérieux, recelant encore de nombreux secteurs totalement inconnus.

Il n'y a véritablement aucun monde comme le nôtre. Aussi paradoxal. Obligeant l'éclaireur à passer des profondeurs géantes aux altitudes démentiées, des dunes de sable roux aux cratères remplis de villages abandonnés, des déserts de givre aux rivières de lave. Et surtout, des maisons en boue séchée aux pyramides d'acier.

L'empreinte des Silicates

Quel que soit l'endroit où le regard se pose, il ne peut ignorer l'emprise que les Silicates ont exercée sur le monde. Des régions entières sont constellées de statues géantes à la gloire de la Veuve, la déesse du monde souterrain qui balaya les autres cultes et convertit des tribus entières. Chemins de fer, serres, usines, *Necronom*, cheminées et éoliennes titanesques rappellent aux survivants la puissance qui fut la leur et qui permit à la civilisation Silicate de transformer la surface en laboratoire démesuré. Autant de vestiges transformant la surface en paysage post-apocalyptique.

Tous ces lieux et artefacts laissés par l'Empire de Chasma forment encore aujourd'hui de nombreuses énigmes indéchiffrables. Le peuple des profondeurs, en voulant maîtriser son avenir, a effectué un nombre considérable d'expériences pour contrôler les possibilités de l'Encre et apprendre le fonctionnement des esprits et des organismes. Des familles entières de Planitia ont été décimées pour servir de cobayes à des rituels d'Encre, tandis que d'autres ont été enfermés dans des bunkers. Afin d'effectuer des tests psychologiques pour révéler les méandres de leur conscience aux scientifiques Silicates. Pour empêcher l'inéluctable, il fallait composer une société parfaite dans les profondeurs et utiliser les exclus de la surface pour apprendre. Apprendre à disséquer, à souffler les esprits, à tromper, à détruire, à transformer la chair et les os.

Il m'est arrivé à quelques reprises de m'abriter dans un ancien complexe Silicate au milieu du désert, recouvert de sable et de poussière. À l'intérieur, j'ai découvert des blocs opératoires et de grandes salles quasiment vides, occupées par quelques sièges et d'étranges pupitres lumineux. Sans que personne ne sache réellement quelles horreurs ont été commises dans ces lieux.

Quotidien

Depuis que les Pilleurs de Corps sont devenus plus rares, notre quotidien s'est amélioré. Les cinq années durant lesquelles ces créatures prolifèrent dans les combes et les sous-sols ne nous laissèrent pas le temps de faire dans la bagatelle. Personne n'eut d'autre choix que de se battre, d'entraîner femmes et enfants à manier le sabre, de s'enfermer dans les abris les plus sûrs. Lorsque je repense à cette époque, pourtant si proche, je n'en retiens rien d'autre que la peur au ventre et cette saloperie de sang dans ma bouche. Je ne sais même pas comment nous sommes parvenus jusqu'à aujourd'hui, en nous nourrissant de bulbes, de plantes succulentes, d'insectes et de *Nyoko*, des reptiles rouges minuscules qui prolifèrent dans les mares d'eau stagnantes. Parfois même, de viande morte.

Une eau déjà raréfiée, mais qui n'a pas cessé de diminuer, nous a obligé à creuser des puits, à concevoir des réseaux à l'aide d'anciens tubes de fer et à prospecter toujours plus bas pour remplir nos réserves. Il n'y a rien de plus terrible que de vivre reclus, dans une colonie où chaque nouveau mort affaiblit votre nombre et par conséquent, la force de votre communauté. Surtout lorsque vous avez l'impression que vous êtes le seul à vouloir encore subsister.

Lorsque les Pilleurs ont disparu, ce fut comme une sorte de renaissance. Le retour à une vie de traumatisés, nos esprits hantés par le moindre bruit, la plus minuscule chute de pierre dans une faille suffisant à nous faire tressaillir d'effroi. C'est un peu comme si nous étions sortis d'isolement, après avoir passé des années derrière des fortifications imprenables, ne sortant qu'en plein jour pour surveiller les environs. Et dans un environnement aussi gigantesque que Planitia, il en faut peu pour imaginer une présence menaçante de l'autre côté d'un précipice. Ou se remémorer un ami brutalement englouti sous le sable, dévoré jusqu'à la poitrine ou parasité sous vos yeux.

Après nous être minutieusement assurés que les Pilleurs ne tenteraient plus d'avaloir nos colonies en les faisant s'effondrer directement dans les galeries souterraines, nous avons commencé à réapprendre à vivre dans un environnement sans monstres... Ni Silicates. Inutile de préciser qu'après des siècles de domination, nous qui n'avions connu que la toute puissance du peuple de Chasma, nous retrouver sans maîtres, face aux restes abandonnés de leurs savoirs, fut particulièrement perturbant. Nous étions enfin libres, mais au milieu d'une terre agonisante, pillée et couverte de charniers. La bonne affaire !

Malgré cela, certains d'entre nous choisirent de retrouver d'autres colonies, d'autres survivants. Membres de la même famille ou ancien compagnons. Nous avons besoin de savoir ce qu'il était advenu de nos anciennes places fortes, de nos cités, de nos tribus qui avaient été abandonnées après la débâcle. Ceux qui revinrent découvrirent des gouffres béants en lieu et place de citadelles monumentales, ou des ruines poussiéreuses sans la moindre trace de vie. La présence des Pilleurs et des Silicates était toujours perceptible, en pointillés, dans les premiers niveaux de Chasma ou dans certaines portions des canyons du Sud. À la manière des vapeurs d'Encre créant anarchiquement des images dès la nuit tombée. Sans qu'on sache réellement comment la bataille s'était terminée. Mais de toute façon, qui s'en souciait ?

Le mot qui revenait invariablement dans la bouche des éclaireurs était : solitude. Il m'est arrivé de parcourir des centaines de kilomètres en direction de Tharsis, sans jamais croiser le moindre voyageur, voire autre chose que les restes calcinés d'un village. Il est difficile d'imaginer qu'un territoire qui recelait autrefois autant de vies, d'ethnies, de bastions, de garnisons mécanisées, de troupeaux de *Mormikan*, ait pu être réduit à l'état d'un désert ocre, glacé et silencieux. Un purgatoire de poussière.

De nos jours, la quasi-totalité des survivants de Nirgal passe le plus clair de son temps à chercher de l'eau et de la nourriture. Cela implique toujours de mettre en place des expéditions pour récupérer du matériel en sous-sol, ou dans des ruines lointaines. De quoi fabriquer des outils pour creuser un puits ou un réseau d'irrigation. La terre de la surface est de plus en plus pauvre, nécessitant de nombreux apports d'eau pour permettre à certaines plantes comestibles de prospérer.

Les grandes cités, faites de bric et de broc, qui occupaient autrefois certaines régions de Planitia ne sont plus qu'un lointain souvenir. Elles furent les premières à être entraînées dans les profondeurs, ne laissant en surface que de multiples colonies de petite taille. Des communautés repliées sur elles-mêmes, hostiles aux étrangers et luttant chaque jour pour récupérer une nappe d'eau ou la carcasse d'un Tripode pouvant servir à fabriquer des outils.

Calendrier

Nous avons notre propre manière de décompter le temps en surface. Pour cela nous parlons uniquement de *fil* (jour), de *toile* (année) et de *cocon*, en référence à l'influence de l'Araignée Boréale sur notre destin. Une *toile* étant composée de 669 *files* et un *cocon* de 9 *toiles*. Seuls les Silicates ont fragmenté le temps en d'autres éléments complexes et incompréhensibles, sans doute pour avoir l'impression de le maîtriser.

Les Histoires de nos peuples sont souvent différentes, mais elles sont pourtant entremêlées d'une façon très étrange. Entre les guerres qui ont opposé nos espèces à de nombreuses reprises, la suprématie des Silicates, l'arrivée de la Ruche ou la dégénérescence de la surface, nous disposons de points chronologiques similaires et de dates historiques qui résonnent de la même façon pour de nombreux individus. Certains scribes ont tenté de les référencer, leur accolant des périodes et des époques pour tracer grossièrement les lignes de l'évolution de Planitia. J'ai toujours eu du mal à comprendre l'intérêt de cette codification et de ses repères chiffrés, mais j'en ai cependant retenu les plus grandes lignes, pour me souvenir du décès de ma mère, de mon père et la naissance de mes enfants. Sur Planitia le temps a été décomposé, jusqu'à maintenant, en *quatre ciels* durant chacun 1000 *cocons* :

- **Le Ciel de Suie** est la période de la création de Nirgal, lorsqu'il n'y avait rien d'autre que les Dieux. Nos peuples n'existaient pas encore et le ciel était plus noir que la nuit. Les étoiles, qui n'étaient pas encore attachées par les fils de soie de l'Araignée Boréale, tombaient parfois comme des feuilles pour venir s'écraser sur Nirgal. Créant des cratères, des failles et laissant d'importants filons de métal-étoile.

- **Le Ciel de l'Eau** fut une période d'abondance, avant que nos plus lointains ancêtres ne naissent. Nirgal était submergée par des mers immenses, la pluie se déversait en quantité pour former des canyons et des vallées à l'aide de torrents de boue démentiels. On raconte que le monde était recouvert de forêts démesurées et de créatures gigantesques, dont les Mégaptères Silicium et les Vers Découpeurs ne sont que les plus petits représentants encore en vie. Après un long conflit, certaines de ces créatures cyclopéennes chassèrent l'Araignée Boréale dans sa dimension, dont elle ne sortit plus jamais.

Le ciel était d'un bleu pâle, doux et fascinant. Aujourd'hui, il ne reste plus rien de ces monstres titanesques, à l'exception de leurs ossements dont nous faisons des armes ou des habitations.

- **Le Ciel de Plomb** marque la lente création de nos espèces, des principales guerres tribales et de l'arrivée des Silicates. Le ciel devint gris sous l'effet des cheminées du peuple de Chasma et des machines. Planitia fut transformée en une terre privée de ses ressources

Décompte du temps

Sur Nirgal, un jour dure 24 heures et 37 minutes, l'année étant deux fois plus longue qu'une année terrestre. Soit 669 jours très exactement. Il est possible de décomposer une année en quatre saisons, bien que ces dernières diffèrent de façon importante selon l'hémisphère. Ainsi les étés sont plus longs dans l'hémisphère Nord mais beaucoup plus froids que dans le Sud (30°C de moins environ).

La plupart des occupants de la surface ne se préoccupent pas des dates, ni des époques, chaque nouveau jour étant juste une chance de plus de vivre. Certaines espèces ont également élaboré leur propre calendrier, le plus souvent en lien avec leurs croyances et divinités. Mais peu de gens savent encore utiliser ces repères chronologiques ou temporels depuis l'apogée des Silicates.

et un lieu maudit, où tous ceux refusant de collaborer avec les Silicates étaient condamnés à vivre. Nombreuses sont les générations à avoir péri pour leur liberté et rares sont celles à avoir connu autre chose que l'occupation des armées des profondeurs, la dureté des Necronom ou l'humiliation.

Les mers, qui commençaient déjà à s'assécher, connurent de nombreuses crises de salinité. Etouffées par la terre, réduites en simples mers intérieures, leur eau s'évapora ou fut drainée plus que de raison, laissant de gigantesques mers de sel à la place des anciens océans bleutés.

- **Le Ciel de Sable** est l'époque actuelle, marquée par la venue de la Ruche et la destruction des Silicates. Le ciel est devenu orangé sous l'effet de la poussière et deux lunes effrayantes sont apparues en son sein. *Peur* et *Terreur* sont l'expression même de cette période d'horreurs et de menaces. Certains racontent qu'elles ont totalement transformé notre monde et que les tempêtes planétaires se lèvent toujours lorsque les deux lunes se cachent. Pour d'autres, elles sont surtout liées aux Pilleurs de Corps et lorsque leur éclat se voile, privant ainsi la surface de la moindre lumière, les créatures des limbes profitent de l'obscurité pour venir nous dévorer.

Ces différents repères permettent ainsi à un scribe d'évaluer la Chute de la Ruche aux alentours de la 95ème toile du 103ème cocon du Ciel de Sable.

Météorologie

Un des plus gros défis sur Nirgal a toujours été de lutter contre le froid et la poussière. Du fait des températures extrêmes pouvant survenir durant la nuit (jusqu'à -150°C), selon la région ou l'hémisphère, se mettre aux abris ou dans un endroit chaud est devenu un véritable impératif. Calfeutrer les ouvertures, en limiter le nombre, concevoir des demeures à même la roche pour lutter efficacement contre le vent, porter des vêtements adaptés, sont autant de moyens utilisés pour limiter les effets du climat. Là où les Silicates ont toujours évité ces écueils et ont su prospérer dans un environnement bien moins tumultueux, nos espèces n'ont pas eu d'autres choix que d'apprendre à vivre avec ces difficultés. Et à évoluer avec leur amplification. Ainsi, la raréfaction de la végétation, particulièrement dans les zones d'hyperaridité, nous a obligé à nous tourner vers d'autres solutions que le bois pour nous réchauffer. Les

plus lâches ont accepté le marché des Silicates et rejoint les cités profondes, tandis que les autres se sont mis à chasser les redoutables *Jikowoo* (nommés *Ophimorphes* par les Silicates).

Dans cette famille de reptiles géants, on trouve en particulier les *Pyrodactyles*, qui sont parmi les créatures les plus coriaces que l'on peut trouver sur cette satanée planète. Du moins, si on excepte encore une fois les Pilleurs et leurs cadavres qui marchent debout. Les *Jikowoo* ont la particularité de cracher du feu et de disposer d'un sang, et plus généralement d'organes, contenant un acide brûlant. En renfermant ce sang (ou un de ces organes) dans un petit récipient en métal-étoile, celui-ci se transforme en une sorte de bouillotte capable de dégager une chaleur revigorante pendant près d'une demi-toile (l'idéal pour le voyageur).

De plus, verser ce sang en petite quantité sur certaines roches volcaniques permet de les réactiver, en les embrasant comme si on venait de les extirper de la lave. La quasi-totalité des habitations possèdent une pièce unique, au centre de laquelle un cercle de roches est utilisé comme cheminée, tandis que les organes sont conservés dans des récipients solides à base d'Iridium. Chaque mauvaise manipulation risque d'embraser la demeure ou de mutiler le malheureux qui aurait fait couler une simple goutte sur ses doigts. Et je ne parle pas des quelques projectiles, contenant ce précieux liquide pour provoquer des dommages effroyables sur le corps d'un adversaire. Du genre combustion expéditive.

Un *Pyrodactyle* mâle permet de réchauffer une famille de 5 à 10 personnes pendant une *toile* entière, son sang continuant à produire de l'énergie très longtemps après sa mort. Et heureusement ! On ne compte plus les chasseurs à avoir péri durant leur traque contre ces créatures aux ailes gigantesques. Se mettre en chasse d'un *Jikowoo* pour pouvoir chauffer sa colonie et cuire sa nourriture, n'est jamais une simple promenade de santé. De nombreux colons programment une seule chasse par an, en sachant pertinemment que certains de leurs membres ne reviendront pas malgré leurs arbalètes sur trépied et leurs harpons effilés.

N'hésite pas à leur parler de cette chasse lorsque tu les rencontres. Certains te raconteront certainement l'effroyable «pluie de feu» qui s'est abattue sur eux après avoir transpercé les côtes d'un de ces monstres volants. Et des festivités qui suivent souvent le retour dans leur tribu.

Parmi les autres dangers climatiques qui peuvent surprendre le voyageur le plus aguerri, cinq en particulier me reviennent à l'esprit :

- **Les tempêtes planétaires** : comme leur nom l'indique, ces tempêtes ne sont pas de simples tornades. Ces étroits tourbillons qui se lèvent régulièrement dans les plaines de sable peuvent atteindre plusieurs kilomètres de hauteur. Il s'agit de violentes bourrasques se propageant sur l'ensemble de la surface de Nirgal et soulevant une telle quantité de poussière, qu'il devient impossible de distinguer la lumière du jour. Se déplacer au beau milieu de cette tourmente est quasiment impossible, la vision ne dépassant guère un mètre de distance et la poussière recouvrant tout sur son passage. Dans un tel déversement de vents et de sable, éviter une fissure relève du miracle et rechercher une colonie peut vous conduire à l'opposé de votre direction initiale. Il est impératif de se mettre à couvert le temps que la tempête se calme, ce qui peut parfois durer une bonne poignée de jours.

- **Les orages magnétiques** : particulièrement rares, ces derniers se produisent parfois lorsque le ciel s'assombrit et que le sol devient bizarrement brûlant. Un peu comme si le fer contenu dans le sable était chauffé à blanc. Des milliers de zébrures électriques se mettent alors à crépiter dans l'air en même temps, comme une pluie dont les gouttes seraient formées de foudre. Chaque impact est comme une piqûre très vive sur la peau, les armes et les armures attirant littéra-

lement cette averse électrique vers eux. Inutile de préciser que se retrouver piégé sous ce déluge surnaturel peut rapidement vous réduire en charogne fumante. Même s'il semble que tous ceux qui ne sont pas parvenus à se protéger à temps, soient sortis des orages magnétiques complètement transformés... Ne se souvenant plus de leur passé, de leurs proches, chuintant et bavant dans une langue inconnue. On dit de ces pauvres âmes que leur esprit a été dérobé par l'Araignée Boréale, lors d'une de ses tentatives de s'échapper de sa dimension.

Le vieux Paume Brûlée m'a un jour parlé d'un orage magnétique où il aurait aperçu une monstrueuse grappe d'yeux noirs. Une horreur absolue qui serait apparue dans le vide, au milieu des éclairs lumineux claquant sur les pierres.

- **Le brouillard coagulant** : le terme de brouillard est assez inexact, pour peu qu'on ne conçoive la brume que sous la forme d'une nappe d'humidité. Il s'agit en réalité d'un rideau de fumée stagnant, comme une immense fumerole crachée par un volcan. Blanchâtre, il n'obstrue pas du tout la visibilité mais produit un froid terriblement intense, congelant l'air directement dans les poumons et cristallisant la silice des organismes pour la rendre aussi cassante que du verre. N'importe quel individu traversant le brouillard est réduit à l'état d'une statue de viande, gelée sur place. Cet effet de congélation n'est jamais immédiat et peut vous surprendre à n'importe quel instant, pendant que vous tentez de franchir le brouillard. Il est toujours précédé d'un bruit étrange, à mi-chemin entre un hurlement et un effroyable bruit de succion. Les *Pieds Rouges* ont pour habitude de transporter sur eux des petits insectes enfermés dans des boîtes en bois, qui ont pour particularité d'être pétrifiés quelques secondes avant que le brouillard ne produise son froid mortel. Cela leur permet de repérer la présence du brouillard ou de disposer d'un temps réduit pour se mettre rapidement à l'abri.

Le brouillard coagulant se lève presque toujours pendant le crépuscule, s'extirpant des failles et des canyons les plus profonds pour s'étendre sur cinq à dix kilomètres. C'est lors de sa naissance qu'il est le plus dangereux car presque invisible à l'œil nu.

- **Le vent découpant** : si les vents sont nombreux, variés et quasiment constants sur Nirgal, celui-ci est d'un genre très particulier. Il s'agit d'une bourrasque, de la puissance d'un cyclone gigantesque, charriant un nombre incalculable de débris effilés : pierres, os, cristaux et métaux. Toute personne prise au piège dans son souffle est réduite en morceaux en l'espace d'un clin d'œil. Véritablement hachée, découpée par les petits fragments propulsés à très grande vitesse.

Le vent découpant est une menace sourde mais bien réelle. Personne ne parvient à prédire le moment où il se lève. De nombreux témoignages rapportent que ce souffle découpeur serait unique sur Nirgal et disparaîtrait aussi rapidement qu'il est apparu, laissant sur place tous les débris affûtés qu'il transporte. Avant de se lever à nouveau un peu plus tard au même endroit et de les emporter vers une nouvelle destination. Beaucoup voient dans le vent découpant une véritable créature vivante ou une punition des Dieux, bien plus qu'un simple phénomène naturel.

- **Les marées d'argile** : j'ai toujours cru que cette histoire n'était qu'un mythe. Jusqu'à ce que j'assiste moi-même à cette manifestation. Imaginez un instant qu'un torrent de boue et de sable s'extirpe des profondeurs et vienne remplir des canaux et des failles étroites, noyant les habitations installées dans la roche. Comme si une quantité incroyable d'eau avait décidé de quitter Chasma pour rejoindre la surface, avant de disparaître de nouveau, laissant derrière elle cadavres et enceintes éventrées. Mais qu'est ce qui pourrait expliquer que l'eau, pourtant si rare sur Planitia, se sente suffisamment à l'étroit pour remonter violemment en surface ?

Je suis arrivé dans un chenal peu de temps après l'apparition d'une prétendue «marée d'argile», pendant une de mes expéditions vers l'Est. Et si j'ai bien trouvé les corps de plusieurs familles tordues dans l'agonie, leurs habitations étaient intactes et le sol du chenal désespérément sec. Peut-être étaient-ils morts d'une maladie inconnue ou pour une autre raison tout aussi inexplicable ? Les deux seuls survivants de cette communauté, qui travaillaient au même moment un peu plus haut dans la plaine et qui avaient sollicité mon aide, me parlèrent pourtant d'un grondement liquide et de la vue lointaine d'une rivière sombre vomie par les fissures souterraines.

Mais, sur place, rien ne confirmait leur témoignage et aucun élément n'allait dans le sens d'un déferlement d'eau. Par contre, malgré mes maigres connaissances sur le sujet, je pouvais clairement ressentir les effets (pratiquement estompés) de l'Encre.

Ainsi, même si je n'en ai aucune preuve aujourd'hui, je reste persuadé que les marées d'argile (qui ont fait de nombreux morts dans divers canaux de Nirgal) ne sont rien d'autre que des hallucinations mortelles, produites par un violent afflux d'Encre en surface. Reste à savoir comment et surtout pourquoi ?

Nourriture

La faim est une sensation que nous ne connaissons que trop bien. Eau et nourriture sont devenues les deux principales obsessions des colons, surtout après cinq longues années à vivre sur des réserves ou de maigres récoltes, pour éviter de sortir de l'ombre rassurante des fortifications.

De nombreuses espèces ne nécessitent pas de grandes quantités d'eau pour survivre, l'absorbant directement dans la nourriture ou se contentant de quelques verres par jour. C'est notamment le cas des Maadim, des Bleeks et des Furiens, là où les autres races ont besoin de doses quotidiennes bien plus importantes. Mais ce précieux liquide n'est pas seulement indispensable pour nous hydrater, il est surtout incontournable dès que l'on souhaite faire pousser quelques bulbes et légumes dans le sol asséché. Dans ce cas, il faut creuser des puits ou aller chercher l'eau dans les profondeurs, là où elle stagne depuis la fin du *Ciel de l'Eau*. Les petites toiles d'araignée artificielles tendues dans les failles et sur lesquelles s'écoulaient autrefois des gouttes de rosée ne parviennent plus à récupérer la moindre humidité. Avec un air aussi sec que celui de Nirgal, le seul moyen de récupérer de l'eau est désormais de voyager dans les limbes ou d'exploiter les anciens réseaux des forteresses Silicates, qui oxygénaient les bassins des Lothos. Des colons font parfois des kilomètres, un cylindre de cuivre sur le dos, pour le remplir d'eau et le ramener dans leur enceinte.

Parmi les aliments consommés sur Planitia, on peut notamment citer :

- **L'œuf de sable** est sans doute possible la principale source de nourriture en surface. C'est un gros tubercule, pouvant atteindre aisément les quarante centimètres de diamètre pour un poids de 4 à 8 kilos. Il pousse dans le sol, le plus souvent dans les surfaces sablonneuses et il faut creuser sur près de deux mètres avant de pouvoir l'atteindre. De couleur orange pâle, ce bulbe a l'allure d'un disque épais muni d'un nombre considérable de fines racines blanchâtres (similaires à des cheveux), qui plongent très loin dans Chasma pour récolter de l'humidité. Les Silicates ont d'ailleurs été envahi à de nombreuses reprises par les imposantes racines des *œufs de sable*, au point de couvrir leurs galeries de métal pour en stopper la progression dans les lieux les plus fragiles, comme les palais ou les laboratoires.

Cette racine géante est très intéressante puisqu'elle peut être séchée, préparée en purée et cultivée en nombre assez facilement (il suffit de semer des graines, présentes dans les racines, sous plusieurs couches de sable). Elle a un goût assez salé, avec une vive senteur de fer lorsqu'elle est juste arrachée. Il faut attendre quelques jours avant de faire disparaître cette odeur désagréable.

Le plat à base d'*œuf de sable* le plus connu est la «tranche brûlée» : des tranches fines du tubercule sont simplement grillées sur des plaques métalliques, couvertes de sang de Pyrodactyle. Les enfants en raffolent.

- Le **mil** est une des seules céréales de Planitia, avec le **sorgho** (qui ressemble à du maïs et résiste parfaitement à la sécheresse grâce à son imposant système racinaire). Pratiquée sans irrigation, la culture du mil est effectuée par toutes les colonies, de façon extensive, et fournit près de 40% de leurs ressources alimentaires. Les grains de *mil* sont pilés à l'aide de moulins de pierre, fonctionnant grâce à de nombreuses éoliennes. Celles-ci peuvent avoir une forme verticale classique ou être construites à l'horizontale sur les parois des canyons, afin de profiter pleinement des puissantes bourrasques qui agitent les failles et les ravins. Il faut d'ailleurs distinguer ces petits moulins simplistes des colossales éoliennes Silicates, qui avaient pour but de générer des courants électriques dans certains niveaux de Chasma.

Les farines de *mil* ou de *sorgho* sont conservées dans des greniers prévus à cette effet. Elles sont utilisées pour réaliser du pain et des galettes, tandis que leurs feuilles et leurs tiges servent de fourrage pour certains animaux, ainsi que pour réaliser les toitures des maisons.

- La **fleur de charbon** était une plante totalement inconnue en surface jusqu'à ce que les Silicates n'en importent la culture vers la fin du Ciel de Plomb, en construisant de gigantesques serres dans certaines régions de Planitia. Des cathédrales de fer et de verre, s'étendant sur des kilomètres pour accueillir des champs de *fleur de charbon*, particulièrement sensible à la lumière et au froid, mais très résistante à l'aridité du sol. Un plant de *fleur de charbon* est composé d'une tige biscornue d'un bon mètre de hauteur, couverte d'un ensemble de feuilles noires et de petits fruits blancs. Ces fruits sont entièrement comestibles et ont un goût légèrement sucré. Ils sont très prisés car particulièrement agréables à manger, et riches en humidité (nécessaire à certaines espèces). Les feuilles de la *fleur de charbon*, quant à elles, peuvent être séchées pour les fumer (à la manière du tabac) ou pour les intégrer à des onguents de soins.

Cette plante a toujours été liée à de nombreuses superstitions sur Nirgal. Les Silicates étant perçus comme des créatures surnaturelles, dotées de puissants pouvoirs, la *fleur de charbon* reçut rapidement le nom de *plante des damnés*. Certains racontaient qu'elle poussait sur des cadavres et que ses fruits étaient toxiques, au point de transformer ceux qui les absorbaient en Ohgrs.

Après la chute, les serres des Silicates ont souvent été démontées pour en récupérer le verre et le métal afin de poursuivre la culture de la *fleur de charbon* au cœur même des colonies.

- Les **mimis** sont des petits oignons rouges, qui nécessitent un minimum d'eau pour pouvoir pousser dans la terre de Planitia. Ils sont généralement écrasés pour être transformés en pâte, qui peut être ensuite mélangée à de la farine de *mil* ou incorporée directement dans une bouillie d'*œufs de sable*. C'est sans aucun doute un de mes plats favoris.

- Le **Mormikan** est un imposant reptile à plumes. Quadrupède, plutôt lent et atteignant les six mètres de longueur, il est une des rares espèces animales à avoir donné lieu à de grands élevages. La cité d'Argyre disposait d'ailleurs de centaines de têtes de bétail avant que la Ruche ne s'abatte sur elle. Apprécié pour sa viande, son cuir écailleux et son plumage clair, il est surtout capable de produire un ou deux œufs par semaine (comptez trois à cinq kilos par œuf) qui sont délicieux mélangés avec du mil.

Depuis le cataclysme, les élevages sont bien plus épars et les *Mormikan* sont devenus des animaux soignés avec attention et protégés des prédateurs. On consomme de moins en moins leur viande mais leurs œufs demeurent un met de choix. Certains colons par-

tent parfois pour récupérer des troupeaux de *Mormikan* sauvages, ou revenus à la nature après la disparition brutale de leurs éleveurs. Comme d'autres reptiles de même dimension, aucun n'a été parasité à ce jour par un Pilleur de Corps.

- Les canyons, les fissures et les ravins sont de véritables concentrations de nourriture. La présence d'eau (même en mince filet) et de résidus de végétation permettent à des colonies d'insectes et de minuscules reptiles de prospérer. Les *Nyoko* sont de petits lézards rouges, frits ou pochés dans des papillotes de terre cuite avant d'être dégustés. Tandis que les *Jankalaar* ressemblent à de minuscules scorpions, dépourvus de venin, que l'on mâche crus. Leur goût est un peu écoeurant mais leur chair est très riche et permet de se remplir l'estomac facilement lors des longs trajets. Il existe d'ailleurs de nombreuses variétés d'insectes comestibles sur Planitia, qui possèdent la particularité de ne sortir qu'à la nuit tombée. Cela rend leur chasse plus compliquée mais il n'y a rien de plus fascinant que partir à la recherche de chenilles lumineuses dans une crevasse plongée dans l'obscurité.

Le *Twigg* par exemple, est une sorte de croisement entre une limace et un scarabée qui vit dans les entrées de Chasma et les puits de mine. Son corps insectoïde difforme contient de l'eau et peut être simplement pressé pour en libérer le contenu. De nombreux *Pieds Rouges* l'utilisent également pour améliorer leur respiration, lorsqu'ils effectuent de longues ascensions. Ou pour résister aux vapeurs âcres des volcans. Pour cela, il suffit de le placer dans sa bouche pendant la durée du voyage, en évitant de l'avaler, afin de profiter de sa capacité à améliorer la capacité pulmonaire du porteur. C'est un véritable filtre naturel.

Et puis, n'oublions pas les *Natilki*, ces vers blancs de la taille d'un cheveu qui se multiplient dans les mers de sel et les anciens océans de sable, comme Mare Australe, et qui sont la principale source de nourriture des Mégaptères Silicium. Bien que râpeux en bouche, ils peuvent être récoltés en grande quantité à l'aide de nasses appropriées. Par contre, gare à ne pas les pêcher lorsque vous avez une plaie mal soignée, au risque de la voir envahie par ces parasites.

Par contre, il est tabou de manger une araignée ou de l'écraser du pied. La religion des Silicates a laissé de nombreuses traces dans nos cultures et, à l'instar des Maadim, l'araignée est devenue sacrée sur Planitia. Il n'y a certainement que les Squals pour oser rejeter la croyance en l'Araignée Boréale et croquer ou écrabouiller ses enfants, sans la moindre crainte.

- Enfin, et non des moindres, la *Sog* est une plante grasse qui pousse généralement dans le fond des combes et à proximité des mers. Là où le sol est le plus riche en sel. Petite, aux feuilles charnues, cette plante succulente à la teinte bleue est broyée, mélangée avec des résidus volcaniques et fermentée pour la transformer en alcool de feu. Surnommé « dynamite », « chauffeur de gosier », « peinture de nez », « brûle-langue » ou encore « jus de volcan », ce liquide savoureux fait la joie des hommes et le malheur des gorges. Les plus gros consommateurs d'alcool de feu se reconnaissent aisément à leurs lèvres brûlées et leur langue raide.

Echanges

Planitia n'a jamais été un monde opulent et il ne fait que décliner depuis que les Silicates ont choisi d'en accaparer les rares ressources. Pour repérer la présence d'eau, il n'y a rien de tel que la présence de végétation. Malheureusement, même si des canyons sont encore remplis de forêts bleues et que des minces ruisseaux coulent parfois au fond des ravines, le bois est devenu une matière extrêmement précieuse. Et de ce fait, de nombreux animaux commencent à disparaître avec sa raréfaction. Léopard, insectes, petits rongeurs, sont des proies de plus en plus difficiles à trouver, contrairement aux sols secs et aux dunes où ne poussent que de rares buissons d'épineux.

Le fer a remplacé le bois dans de nombreux objets et constructions, mais il nécessite des fourneaux, des forges et un savoir-faire qui s'est un peu perdu avec la Chute. Tandis que les vieux navires échoués qui arpentaient autrefois les mers, ont été désossés jusqu'au moindre plancher.

Tous ces aliments et ces matières sont devenus logiquement des produits d'échange, troqués contre des graines, du cuir ou de l'Iridium.

De nombreuses colonies ne sont pas coupées du monde et ont entrepris, depuis la disparition des Pilleurs, de commercer à nouveau avec les communautés voisines. Seul le troc est accepté sur Planitia, l'argent des Silicates n'ayant plus aucune valeur. Un *Wagyl* adulte et en bonne santé, peut parfois vous permettre de nourrir votre famille durant une demi-toile, en l'échangeant contre du mil. Tandis que savoir forger le fer ou travailler l'Iridium reste un moyen efficace pour récupérer de l'eau ou des vêtements chauds, en échange de vos bons et loyaux services.

Bien évidemment, mettre son arme ou ses charmes dans la balance sont également de formidables moyens pour obtenir eau, refuge et nourriture.

Déplacements

Pour se déplacer sur Planitia, rien de tel que la marche à pieds. Malheureusement, si ce moyen de locomotion est très efficace pour ne pas attirer l'attention des créatures cachées sous le sable et pour franchir certains obstacles, il est particulièrement lent. De plus, transporter de lourdes charges, comme de la ferraille ou des minerais, devient impossible. Il est donc parfois nécessaire de recourir à diverses montures, pour accélérer une expédition et mieux gérer les pertes de temps provoquées par les changements de relief. Sans oublier ces ravines et ces failles monumentales, obligeant à des détours sans fin. Il existe quatre grands types de montures, utilisées par les différents colons de Planitia :

- Les *Wagyl* sont des reptiles bipèdes de la famille des *Jikowoo* (ou *Ophimorphes*). Ils mesurent plus de quatre mètres de long, possèdent une tête fine et aplatie, ainsi qu'une longue queue leur permettant de maintenir leur équilibre. Leurs pattes arrières sont dotées de puissantes griffes rétractiles et leur mâchoire est assez puissante pour broyer des os. Le *Wagyl* est initialement un reptile charognard du désert, capable de souffler du feu par ses narines pour consumer les chairs et les aspirer dans l'air. Son sang est bien moins acide que celui d'un *Pyrodactyle* mais le contact avec sa peau demeure un moyen très efficace pour résister aux vents glacés. Il peut porter un seul cavalier, à l'aide d'une selle adaptée et transporter jusqu'à 200 kilos au total (cavalier compris). Vif et rapide, il possède surtout des muscles puissants, lui permettant d'effectuer des sauts et des accélérations importantes. Sa peau est formée d'écailles claires, ainsi que de résidus de plumes rouges, réduites à l'état de simples griffes rabougries sur l'ensemble de son corps, sauf autour de son cou.

- Les *Mormikan*, dont je t'ai déjà parlé, sont régulièrement utilisés pour tracter des chariots ou transporter des sacs épais. Lent mais robuste, un *Mormikan* peut déplacer le double de son poids (soit 500 kilos environ). Il n'est pas de la même famille que les *Wagyl* et ne dispose donc pas d'un sang brûlant ou de la capacité de projeter du feu grâce à des glandes internes.

- Les *Centipèdes* sont des mille-pattes géants, importés en surface par les Silicates. Utilisés en complément des Tripodes par les cavaliers de l'armée de Chasma, ces monstruosité sifflantes atteignent aisément les dix mètres de longueur. Ils disposent d'une épaisse carapace, les rendant résistant à bon nombre de projectiles et d'armes de mêlée. Ils possèdent également des mandibules capables de causer des dommages importants.

Mais ce qui fait leur intérêt, c'est essentiellement la vitesse à laquelle ils peuvent se déplacer, leur faculté à pouvoir soulever plus de 350 kilos et surtout, leur capacité à se mouvoir sur des pentes raides. Un *Centipède* est ainsi en mesure de transporter son cavalier sur une paroi verticale, s'agrippant à la roche à l'aide de ses pattes munies de minuscules crochets.

Sensible au froid, le *Centipède* supporte assez mal les séjours prolongés en surface, préférant se terrer dans les galeries souterraines dès la tombée de la nuit.

Pour bon nombre d'habitants, les *Centipèdes* restent profondément liés aux exactions des Silicates et sont considérés avec peur et dégoût.

- Les *Crocs* sont des versions bien plus imposantes des *Wagyl* et bien plus difficiles à dompter. Ils furent pendant de longues années les montures préférées des géants Langues Noires de Planum Bo-reum. Atteignant facilement les huit mètres de hauteur, bipèdes, aux pattes munies de griffes, ils possèdent une langue de feu capable de se projeter vers une proie et de la consumer sur place. Puissants, voraces, monstrueux, aux dents multiples et acérées, ils sont certainement les *Jikowoo* les plus redoutés après les *Pyrodactyles*. Mais ils s'avèrent également des montures efficaces, susceptibles de porter une tonne de matériel avec aisance.

Leur peau est formée d'écailles grises, particulièrement épaisses et d'une immense crête de plumes rougeoyantes.

Evidemment, les Silicates ont étendu considérablement les possibilités de déplacement sur Nirgal, en mettant au point des technologies capables de raccourcir les distances. Si la plupart de ces machines, issues de la technoprescience, sont devenues inutilisables, certaines demeurent encore en état de fonctionnement. Grâce à quelques bricoleurs du désert ou à des Silicates ayant échappé aux horreurs du monde souterrain.

- Le *chemin de fer* reste évidemment la création emblématique de l'Empire de Chasma. Des rails abandonnés parcourent encore de nombreuses régions et certaines locomotives sont encore en activité. Avec toute la difficulté de se procurer du charbon dans les profondeurs, pour pouvoir les faire fonctionner, ces locomotives sont généralement utilisées pour rallier une grande cité éloignée ou convoier des minerais vers le quartier général d'une troupe de bandits. Cependant, avec le risque engendré par les vibrations des chemins de fer, certains mécaniciens ont préféré privilégier les locomotives suspendues.

Ces dernières sont bien plus fines et légères que leurs équivalents sur rails mais se déplacent sur un long fil métallique, suspendu à un réseau de câbles et de poteaux volumineux. Elles furent conçues par les Silicates pour pouvoir franchir des zones fracturées, des sommets ou des sols bien trop meubles pour pouvoir y implanter un réseau ferroviaire.

Baptisées *téléfériques*, ces locomotives ont demandé des *cocons* pour être construites et sont considérées comme de véritables trésors par leurs propriétaires. La locomotive *téléférique* la plus connue est celle reliant Valles Marineris à la plaine de Chryse. C'est le plus long rail suspendu de la planète, conçu pour convoier de l'Iridium des mines de Xanthe jusqu'à la cité de Forlorn. Aujourd'hui, il n'est quasiment plus utilisé et réservé pour les cas d'évacuations urgentes, sa coque renforcée étant couverte d'arbalètes sur trépieds et de harpons pneumatiques.

- *Tripode* est le nom générique donné aux véhicules mécaniques des Silicates, et dont le modèle le plus célèbre est le long colosse de fer à trois jambes. Il existe néanmoins de nombreuses variations, comme des araignées de métal aux pattes articulées. Fonctionnant à l'Encre, à l'huile et au charbon, ces créations sophistiquées sont pilotées par un seul homme et sont conçues uniquement pour prendre une cité d'assaut ou protéger une zone sensible. Leur ap-

parence cauchemardesque, le bruit effroyable qu'ils produisent lorsqu'ils se déplacent, leur dimension, sont autant de choses mises au point par les Silicates pour effrayer les peuples de la surface. Bien plus que leur puissance de feu. Et j'avoue que cela a toujours parfaitement fonctionné avec moi.

Les Tripodes sont des mécanismes particulièrement lents et laborieux, nécessitant des réglages réguliers pour pouvoir fonctionner avec précision. Ils sont la représentation parfaite de la supériorité des Silicates, de leur volonté de nous dominer et d'écraser les rebelles d'un simple pied de fer.

- Les *Tubes accélérateurs* sont l'ultime tentative des Silicates destinée à améliorer la vitesse de déplacement sur Nirgal. Malheureusement (ou heureusement), le cataclysme de la Ruche n'a pas permis aux scientifiques de Chasma de finaliser leur plan, laissant derrière eux de nombreux chantiers à l'abandon. Un *Tube accélérateur* est une sorte de tunnel artificiel, un long tube de pierres et d'iridium, qui peut aisément atteindre les cinq cent mètres de long. Son entrée est toujours couverte de nombreuses inscriptions, tenant plus lieu de consignes protocolaires que d'écrits religieux. L'idée des Silicates était de faire circuler des locomotives dans ces différents tunnels, en les reliant les uns aux autres à l'aide de la Pré-cokinésie. Chaque locomotive devait être contrôlée par un ou deux Fakirs, chargés de piloter ces engins et de tordre l'espace pour les télé-transporter d'un tunnel à un autre.

Ainsi, une locomotive pénétrant dans le *Tube* de Daedalia pouvait réapparaître instantanément dans un autre *Tube accélérateur*, situé à l'autre bout de la planète. Si de nombreux tests furent effectués pour mettre ce nouveau protocole au point, condamnant de malheureux individus à disparaître pour toujours, nul ne sait si le processus fonctionnait correctement avant que les Pilleurs de Corps ne stoppent le projet.

Habitats

L'invasion des Pilleurs de Corps a poussé les survivants de Planitia à faire évoluer leurs habitations, pour les éloigner du sol et éviter d'être aspirés dans les tréfonds. Les demeures troglodytes, qui existaient déjà en nombre dans les plus grandes failles, se sont multipliées, plus particulièrement sur les roches contenant de fortes quantités de métal-étoile.

Les villages, qui disposaient déjà de huttes perchées, n'ont fait que surelever un peu plus leurs habitations à l'aide de piliers de fer ou d'ossements géants récupérés dans les mers de sel. Tous ces os de créatures monumentales, ancêtres des Mégaptères, ont parfois servi à bâtir des chapelles entières dédiées à une divinité. Les murs de défense se sont dressés un peu plus haut, et se sont couverts de terre cuite, de bouillie de mil, de pierres et de restes de constructions Silicates.

Le sommet des *Machim'lima (mesas)*, ces immenses aiguilles rocheuses à la tête aplatie, particulièrement nombreuses dans les fosses de Marineris notamment, est désormais occupés par des tribus entières, ayant abandonné leurs anciens refuges pour la sécurité des hauteurs. L'idéal pour empêcher les Pilleurs de creuser des galeries dans la roche dure, attirer leur attention en marchant sur le sable et plus simplement pour observer le lointain. On se déplace d'un endroit à un autre par un réseau de câbles et de cordes, pour éviter de poser le moindre pied sur la terre.

Les anciennes citadelles géantes, comme celle d'Argyre, ont été les premières avalées par la Ruche. Il reste très peu de grandes cités, la plupart n'étant plus que des ruines ou des lieux envahis par des desperados et des mercenaires sans foi ni loi. À l'exception des zigourats, ces anciens temples à étages Blecks qui s'élèvent toujours dans certaines parties de Nirgal et qui sont devenus les territoires de colonies plus ou moins amicales.

Evidemment les Necronom, les monumentales pyramides de métal qui étaient jadis utilisées par les Silicates comme pénitenciers et centres expérimentaux, sont devenus des repaires particulièrement appréciés. De véritables villes de fer et d'Iridium, flottant étonnamment à quelques mètres du sol, comme des vaisseaux divins figés dans l'air. Certains racontent que ces cathédrales artificielles vrombissent constamment, comme si une machinerie colossale leur permettait de se maintenir en lévitation. J'ai toujours évité ces endroits comme la verte peste, la plupart des Necronom n'étant occupés que par leurs anciens détenus, des dégénérés, produits de tests infâmes, ayant transformé leur ancienne prison en lieu de débauche et de violence.

Religion

Malgré les nombreuses tentatives pour sauvegarder leurs croyances et leurs traditions, toutes les espèces de Nirgal ont subi la domination des Silicates et du culte de la Veuve. Comme des colonisateurs venant convertir les âmes égarées par de fausses croyances, les Silicates ont imposé leur idole dans les temples, affichant partout son effigie. La silhouette de métal de la superbe femme aux seins nus et au corps d'araignée a rapidement supplanté tous les autres dieux, écrasant leurs tabous, leurs cérémonies et leurs superstitions.

Seule la Ruche a mis fin à cette domination, permettant à de nombreuses tribus de retrouver enfin leurs anciennes croyances. Avec le repli des colonies sur elles-mêmes et les traumatismes engendrés par les Pilleurs, de nombreuses religions ont fait leur apparition, comme autant de sectes inquiétantes. Certains colons n'ont pas hésité à faire de la légendaire Reine Blanche une véritable princesse des enfers, tandis que d'autres se complaisent dans le visage le plus horrible de l'Araignée Boréale... Celle qui n'hésite pas à dévorer ses propres enfants.

Juste derrière la Veuve et les multiples apparences de l'Araignée Boréale (vénérée dans sa version primitive par les Maadim), le dieu Changa et la déesse Changawake sont les divinités les plus célébrées sur Planitia. Issus des cultes Bleeks, ces esprits élémentaires sont à l'origine des ziggourats s'élevant sur la planète et destinées à communiquer avec le dieu solaire et son épouse. Il est d'ailleurs assez curieux de constater les liens existant entre le dieu Changa et Kalijuna, l'œil solaire vénéré par les puissants Furiens. Là où Changa est le guerrier borgne du soleil, Kalijuna n'est rien d'autre qu'un œil unique réchauffant le ciel.

Il existe une quantité incroyable de tabous, de superstitions curieuses (comme l'interdiction de s'approcher d'une termitière chez les Furiens) et de croyances liées à toutes sortes d'esprits. Même si ces derniers n'ont jamais été vus par quiconque, ils ont instillé de nombreuses craintes chez les peuples de la surface, comme la conviction que des esprits gisent dans le sable ou que le vent est craché par Wakan, l'énorme Mégaptère dont les ossements sont devenus la Valles Marineris.

De mon côté, après avoir échappé de peu à une communauté de gens difformes, persuadés que mes viscères leur donneraient la vie éternelle, j'ai préféré faire mienne la philosophie des Squals. Ce monde n'est sans doute qu'une illusion, destinée à nous tester pour une autre vie. Une vie bien meilleure que celle-ci.

Lieux

La carte que j'ai commencée à dresser est loin d'être complète, malgré toutes les informations que j'ai pu récolter sur place ou auprès de mes semblables. Beaucoup ne sont jamais revenus de leurs périple et j'ai moi-même perdu ma main droite durant une reconnaissance près des monolithes d'Ophis. Ce qui m'a valu le surnom du «Manchot». Il faut avouer que la Valles Marineris est si vaste qu'elle n'a pas encore révélé tous ses secrets. Sans oublier ce... Cette chose qui est morte dans ma nuque et qui me répugne, lorsque lui prend l'envie de me montrer ce qu'il advient de ceux qui se sont faits happer par le fond.

Mais cela devrait déjà te servir de base pour mieux connaître Planitia, avant que je ne reparte pour continuer à la compléter. Je te parlerai également des gens à connaître et des sites à visiter. Tous ces endroits qui peuvent t'aider lorsque le brouillard se lève ou que des hurlements parviennent à tes oreilles, tandis que tu cherches un refuge pour la nuit.

En plus de leur localisation sur cette carte, avec leurs coordonnées, j'ai indiqué les sites sous leurs deux désignations : leur nom originel (donné par le peuple qui l'occupait autrefois) et la nouvelle appellation imposée par l'Empire Silicate (entre parenthèses). Cela ne rend pas les choses toujours faciles à appréhender mais les occupants de la surface ne sont pas attachés aux mêmes termes, selon leur lien avec le peuple de Chasma et leur propre culture. Les Maadim ou les Squals n'aiment guère utiliser ces faux noms, par exemple.

«Chaos» est décidément un terme qui ne sied que trop bien à Planitia.

Rédemption

Localisation : Nbonde (Syria Planum) – 11 U

Rédemption est une colonie située sur une immense plaine de sable, située à plusieurs kilomètres des premiers rifts de Valles Marineris. Je suis né dans cette cité, lorsqu'elle était encore peuplée par plus de 5000 individus. Malheureusement, suite au bouleversement engendré par la Ruche, les survivants comptent désormais entre 400 à 500 hommes, femmes et enfants. La violence de cette guerre a laissé de nombreuses traces dans les esprits, mais également dans la physionomie de la colonie.

À l'entrée de la cité, protégée par des remparts de pierre renforcés de tôles, la carcasse d'un ancien Tripode sert de potence aux desperados cherchant à nuire à la communauté. Si les jambes de la machine géante sont à jamais figées, sa tête est toujours utilisée comme vigie et canon d'artillerie. Un moyen efficace pour pilonner les assaillants et observer les mouvements ennemis jusqu'à 200 kilomètres environ.

Une fois les murailles franchies, c'est un spectacle de désolation qui s'offre au visiteur. L'ancien village construit sur le sol (et baptisé *cité basse*) n'est plus qu'un ensemble de bâtiments éventrés, de murs effondrés et de gouffres calfeutrés avec les moyens du bord. Lors de violents assauts, des Pilleurs de Corps sont parvenus à pénétrer à l'intérieur de l'enceinte à l'aide de souterrains. Où que le regard se pose, la violence des Pilleurs est clairement perceptible. La terre est jonchée de gravats et de longues plaques métalliques servent de passerelles pour franchir d'anciennes percées, encore souillées par la Rouille.

Suite à ce véritable massacre, les survivants ayant échappé à la mort en fuyant les lieux ont décidé de revenir afin de reconstruire leur colonie. Mais en hauteur. Les mesas étant absentes de la plaine de Nbonde, les maisons ont été surélevées à l'aide de pilotis, construits avec des pierres et de la chaux. Les demeures les plus hautes, qui accueillent entre deux et trois familles à la fois, s'élèvent jusqu'à dix mètres de hauteur. Ce sont de grandes cabanes aux murs et aux toits de seko, une sorte de paille assez épaisse.



De grandes échelles de fer permettent d'y accéder et sont retirées à la nuit tombante, tandis que les pilotis sont lardés de tiges pointues et coupantes pour empêcher toute ascension.

Rédemption est un rappel vivant du danger que représente le voyage sur le sol de Nirgal, chaque pas pouvant vous condamner à une mort atroce.

Les habitants sont très méfiants et apprécient peu la visite des étrangers, malgré la proximité de l'imposante citadelle de Forlorn, qui attire le plus grand nombre de convois. De nombreuses pistes traversent la plaine jusqu'à cette destination, traçant des sillons clairs dans le sable rouge.

On dit de cette colonie qu'elle fut bâtie par des meurtriers, des criminels Bleeks qui furent chassés de Chasma par les Silicates, il y a de cela fort longtemps. Mon grand-père était d'ailleurs connu pour avoir attenté à la vie d'un Prince de Mnemonia, lors d'un traquenard orchestré dans un temple de l'Hypogée. Il fut condamné à rejoindre les nappes brûlantes de *Moho*, tandis que sa femme et ses enfants furent exilés pour toujours sur Planitia.

Aucune tombe ne permet de connaître le nombre exact de personnes ayant perdu la vie à Rédemption, les défunts étant plongés dans une fosse de sables mouvants jaunâtres, située à l'arrière de la cité. Selon le moment de la journée, ce bouillon des défunts dégage d'ailleurs une odeur nauséabonde, peu propice à la digestion d'un repas. On dit parfois que c'est Nirgal qui les reprend dans son ventre, pour leur éviter d'être piégés par l'Ogrim-Nacha.

- **Skelk** est un des rares troqueurs de Rédemption. Sa baraque est la seule construite sur une petite aiguille rocheuse, à la pente particulièrement abrupte. De simples barres d'acier forment une sorte d'escalier primitif pour accéder à son perron. Comme tous les troqueurs de Nirgal, Skelk est le seul individu apte à t'offrir l'hospita-

lité dans la colonie. Inutile de chercher une auberge ou toute autre forme d'hébergement dans les communautés de la planète rouge. Du moins les plus petites, ce qui englobe 99% des colonies de la surface. L'époque n'est plus au plaisir des tavernes, au jeu de *Wimbi* autour d'une table, le verre rempli d'alcool de feu. Les colons ont pour seule et unique obsession de survivre, cultivant pour leurs propres familles et ne cherchant quasiment plus à commercer. Et surtout pas à partager leurs maigres biens avec des étrangers, dont certains peuvent s'avérer dangereux.

Seuls les troqueurs ont continué à aménager leur modeste habitation pour continuer à échanger des objets, mais aussi (et surtout) des informations. Skelk fait partie de ce nouveau genre de camelot, qui guette avec intérêt toutes les personnes demandant l'autorisation de rester dans Rédemption pour la nuit. Chacun d'eux peut détenir des artefacts intéressants, échangeables contre quelques denrées et une gourde d'eau. Et chacun d'eux peut révéler des découvertes, des choses aperçues durant leur voyage : comme un accès à Chasma, un bunker, un puits ou un oasis. L'information vaut toujours quelque chose sur Nirgal et peut être échangée contre d'autres services.

Il a installé six paillasses dans sa maison perchée, qu'il réserve à tous ces étrangers fourbus par leur voyage. Son petit « saloon » est doté de quelques tables pour déguster son ragoût de mil et une petite machine Silicate fredonne une étrange musique métallique. Particulièrement bavard et expansif, Skelk est un petit Bleek bourru, à la longue barbe claire et aux veines du visage particulièrement visibles, suite à plusieurs périodes de famine ayant affaibli son organisme.

- **Okshaa** est l'étoile de plomb de Rédemption, un imposant Maadim de quasiment deux mètres, ayant perdu quelques doigts suite aux ultimes assauts des Pilleurs. Son corps massif est couvert de cicatrices,

provoquées par les armes organiques des parasites. Il est devenu le dirigeant de la communauté lorsque son prédécesseur a été parasité, obligeant Okshaa à lui arracher la tête avec une pioche de guerre. Il est secondé dans sa fonction par *Langue coupée*, un Furien dont la tribu a été massacrée par des Sutturés, et par *Tryna Skwo*, une femme Bleek au crâne rasé (tatoué de plusieurs numéros énigmatiques), qui a connu la torture dans le Necronom de Cydonia.

Okshaa est très respecté dans Rédemption. Sa nature de Maadim lui offre une aura particulière, du fait de la proximité de Tharsis et des volcans dominés par son peuple. Même s'il a choisi de quitter son clan pour une raison inconnue, le colosse laconique paraît continuer à entretenir des relations étroites avec les Sages du volcan.

Forlorn

Localisation : Plaie de Wakan (Valles Marineris) – 10 W

Wakan était un Mégaptère des tempêtes, qui servait de monture aux dieux *Changa* et *Changawake*. Durant leur guerre face à l'Ogrim-Nacha et aux anciennes entités cosmiques, Wakan fut mortellement blessé et s'effondra sur Nirgal. Son corps gigantesque creusa violemment la terre et forma –dit-on– la gigantesque fissure qui porte désormais son nom. Mais que les Silicates rebaptisèrent Valles Marineris.

Cette gigantesque plaie de 5000 kilomètres de long, oscillant entre 200 et 600 kilomètres de large (pour 6 kilomètres de profondeur à certains endroits), est un véritable réseau de rifts et de canyons immenses. Avant la Chute, elle était occupée par un nombre incalculable de colonies, s'abritant sur les *Machim'lima* (*mesas*) s'élevant du fond des ravins ou dans les parois des falaises. Mais depuis que les Pilleurs de Corps ont ravagé Nirgal, la citadelle perchée de Forlorn est devenue le lieu central de Marineris. Et certainement la plus grande cité de la planète rouge.

Forlorn se trouve au niveau de la zone de Calydon Fossa, sur une terre particulièrement riche en métal-étoile. Cette situation particulière la rend bien plus résistante aux attaques des Pilleurs de Corps. Ces derniers ne peuvent pas percer le sol grâce à la Rouille et doivent escalader des centaines de mètres pour pouvoir atteindre les premiers remparts. S'étendant sur une bonne partie de la crête de Calydon Fossa, Forlorn regroupe plus de 150 000 individus d'espèces différentes. On retrouve dans cette cité, faite de bric et de broc, un peu de l'ambiance qui régnait autrefois dans les autres villes de Planitia ou les comptoirs de mineurs. Ces bastions qui sont désormais réduits à l'état de ruines ou de gouffres sans fond. Des auberges existent toujours pour accueillir les étrangers, les troqueurs abondent, les plaisirs et les jeux sont toujours d'actualité. Pénétrer dans Forlorn après un long voyage, constitué presque uniquement de solitude, de colonies repliées et de créatures féroces, a de quoi troubler l'individu le plus solide. Et le convaincre de rester pour toujours. Mais il n'est pas si simple de faire sa place dans la cité perchée. On ne s'établit jamais par hasard et la population est régulièrement contrôlée par des troupes de Faiseurs de Veuves très bien organisés. Il faut nécessairement apporter un plus à cette grosse communauté. Connaissances, dons pour les armes ou savoir-faire, il existe plusieurs moyens de monnayer le droit de demeurer dans Forlorn.

La citadelle a su profiter de sa proximité avec Chasma. Par le passé, les communautés Bleeks de Forlorn procédaient à de nombreux échanges avec les Silicates. Au point que Forlorn fut longtemps considérée comme un avant-poste du monde souterrain. Ce rapprochement est toujours visible de nos jours. Une quinzaine de Tripodes sont toujours en activité et surveillent les abords des remparts d'Iridium, sans oublier le train *téléférique* qui reliait autrefois la ville jusqu'aux confins de la plaine de Chryse. Et puis il y a ce que les habitants nomment l'Agathodaemon.

● *L'Agathodaemon* est une gigantesque plateforme métallique, conçue à l'aide de câbles et de poutres soudées, qui s'élance dans le vide. L'idée des dirigeants de Forlorn est de faire progresser la ville au-dessus de la faille, plutôt que sur la terre ferme. L'Agathodaemon est comme un grand pont de fer tronqué, en perpétuelle construction, qui est censé devenir le cœur même de la cité. Un lieu unique, démesuré, consolidé par des milliers d'individus oeuvrant à sa progression inexorable. Une véritable ville de métal surplombant la gueule béante de la Plaie de Wakan, pour se protéger définitivement des Pilleurs de Corps.

La population de Forlorn ne reste pas pour autant enfermée entre les murailles rassurantes de la forteresse. Les cultures sont toujours situées un peu plus loin dans les terres, ou sur des étages artificiels en contrebas, protégées du vent et alimentées par un réseau de canalisations simplistes (des tubes reliés à des citernes positionnées en hauteur). Des éoliennes horizontales, fichées directement dans la roche, permettent de réduire le mil en poudre dans des sortes de moulins, construits directement à l'intérieur des parois rocheuses. Et de faire fonctionner les petits ascenseurs peu rassurants qui permettent d'atteindre les profondeurs du rift.

● *Mandalay Winggs* est l'administrateur de Forlorn, à la tête du conseil qui dirige la ville et assure son bon fonctionnement. Ce Bleek est aussi respecté qu'abhorré. Grand, musculeux, sa jambe droite remplacée par une prothèse Pygmachine articulée, il possède surtout la particularité d'être albinos. Sur Planitia, cette apparence le fit passer pour un «enfant de Silicate» et le condamna à survivre avec beaucoup de difficultés. Bien plus que les autres enfants de la surface. Evidemment, rien ne prouve que les Silicates puissent avoir des enfants avec une autre espèce que la leur, mais posséder des cheveux blancs était un signe de bâtardise. Un enfant né de l'union d'un Bleek et d'un membre de la race dominante, exécutée par beaucoup, de surcroît. Malgré ce coup du destin, Mandalay parvint à se faire respecter, en devenant un combattant hors pair. Sa botte secrète, baptisée «*Baiser du Chaos*» (une sorte de coup d'estoc capable d'atteindre les zones cervicales), fit même des émules chez nombre de mercenaires d'Elysium et de Lunae Planum. À force de courage et de volonté, il fut choisi pour diriger Forlorn juste après la Chute. Ses faits d'armes et sa droiture n'étant plus à démontrer.

Mont Nyekundu

Localisation : Mont Nyekundu (Olympus Mons) – 07 S

Culminant à 21 kilomètres de hauteur pour une largeur de 600 kilomètres de diamètre, le Mont Nyekundu ne ressemble pas à une montagne s'élançant vers le ciel. Mais plutôt à un bouclier aplati gigantesque. Il faut de très nombreux jours de marche pour pouvoir atteindre le manteau du volcan géant, baignant continuellement dans une fumée irritante. Ce périple ne se fait jamais à la légère, le secteur étant envahi de différents prédateurs, dont des Pyrodactyles qui apprécient la présence des sommets.

Bien que relativement isolé de la chaîne formée par les trois volcans *Asraeus*, *Pavonis* et *Arsia Montes* sur le plateau de Tharsis, le Mont Nyekundu fait également partie du territoire ancestral des Maadim. De nombreux signes, comme des troncs entremêlés ou de la pierre sculptée mettent en garde l'aventurier sur les risques encourus. Les maîtres du Lumbo occupent les lieux depuis plus d'un Ciel et connaissent les secrets des pentes et des mers de magma. Grâce à leur magie, ils ont réussi à modifier les trajectoires des coulées de lave pour concevoir des douves brûlantes ou pour bloquer les anciennes portes de Chasma. Depuis la venue de la Ruche, les Maadim ont fait disparaître tout ce qui les reliait aux Silicates, notamment les anciennes cavités souterraines.

Pour pouvoir atteindre aisément les villages Maadim, il faut traverser une longue plaine volcanique, large d'une centaine de kilomètres, située au Sud. En effet, passer par le Nord condamne le voyageur à emprunter *Limajini* (Lycus Sulci) : une immense auréole formée d'un labyrinthe de collines noires allongées, façonnées par les anciennes coulées de lave du volcan.

Limajini est un véritable dédale, qui laisse peu de chances à celui qui s'y perd. Les Maadim racontent que des esprits immatériels hantent les lieux. Des spectres se nourrissant de la faim et de la souffrance des pauvres hères qui s'y égarent. Et qui n'hésitent pas à voler leur apparence.

Les nombreux villages Maadim sont creusés directement sur les pentes du bouclier, comme des demeures troglodytes renforcées par des pierres volcaniques. D'autres utilisent des tunnels de lave, des cavernes pouvant s'allonger sur des kilomètres. Pour les rejoindre, il faut réaliser une ascension longue et périlleuse le long d'une paroi immense, dont les limites se perdent à l'infini.

Relativement à l'abri des fumeroles du cratère et de ses projections, les Maadim supportent parfaitement l'odeur de soufre et ne dépassent pas une certaine altitude pour pouvoir lutter contre le froid (il fait -130° à proximité du sommet). En plus des sources d'eau présentes en contrebas, les Maadim utilisent parfois des toiles artificielles (*Ndlr : un peu semblables à des attrape-rêves*) pour capter le peu d'humidité présente dans les nuages, composés de cristaux de glace, et se formant exclusivement en été.

Le Mont Nyekundu est si gigantesque qu'il n'est pas aisé de trouver une tribu, ces dernières se perdant dans l'immensité de ce monstre de Nirgal. Et si l'ascension jusqu'au sommet est fortement déconseillée, du fait de la température et de la fumée, elle laisse peu de chances aux individus ne disposant pas de poumons capables de résister. Le volcan est si haut, si titanesque, que son cratère dépasse une bonne partie de l'atmosphère de la planète rouge. Là-haut, tu es plus proche des étoiles que partout ailleurs. Seuls des Moloki Maadim ont pour habitude d'effectuer cette ascension, afin de porter des offrandes dans le cratère du volcan, pour calmer sa colère et apaiser sa faim.

Le Roi de la Montagne

Localisation : Kijitu Volkeno (Isidis Planitia) – 05 I

Le bassin d'Isidis est occupé par un nombre incalculable de dunes de sable clair et d'alignements de petits dômes volcaniques. Ces chapelets de volcans, ne dépassant guère les cinq cent mètres de largeur, ne sont plus en activité depuis fort longtemps. Même la Ruche n'est pas parvenue à réveiller leurs cratères, remplis de sable et de déchets portés par les vents.

L'un de ces volcans est devenu le repaire de celui qui se fait appeler simplement «le Roi de la Montagne» et qui dirige une troupe d'une trentaine de desperados. Son antre ressemble à un curieux assemblage de tiges de fer, soudées les unes aux autres pour former un imposant dôme de métal au centre de l'ancien cratère. Les hommes du Roi de la Montagne sont des brutes sanguinaires, qui n'ont guère l'habitude d'offrir l'hospitalité aux voyageurs, qu'ils préfèrent dépouiller sans la moindre pitié. Ne pouvant m'approcher de ce repaire, je suis tout de même parvenu à apprendre certaines choses sur ce mystérieux bandit. Certains racontent que le Roi de la Montagne serait un homme masqué, au corps inhumain relié à une étonnante machinerie injectant de l'Encre dans son sang. Il serait d'une puissance extraordinaire mais ne pourrait plus s'éloigner de son dôme, sa machine étant bien trop lourde pour être transportée. Il connaîtrait de nombreux recoins de Chasma, dont des accès secrets situés dans la région d'Amazonis.

Complexe Eudoxus

Localisation : Shimobuu (Cratère Eudoxus – 14 M)

Ce complexe Silicate massif ressemble à un bâtiment rectangulaire de pierres rouges, bardé de plusieurs cheminées et d'éoliennes encore en fonction. Tout son périmètre est encerclé de fils barbelés et le sol truffé d'Humungus, des mines automates ne demandant qu'à découper les intrus. Il est quasiment impossible de s'approcher de cette usine désaffectée lorsqu'on ne connaît pas précisément l'emplacement de ces puissants dispositifs de défense.

Comme de très nombreuses fabriques du même acabit, le complexe Eudoxus avait pour fonction d'assembler les morceaux de Tripodes en provenance des hauts-fourneaux souterrains. Bien trop volumineux pour être montés directement au cœur de Chasma, les engins étaient finis en surface puis testés, avant de rejoindre leur garnison. Un gigantesque hangar, doté de chaînes de montages et de monte-charges articulés pouvait recevoir trois Tripodes à la fois et se charger également de leur réparation.

Ce genre de lieu représente toujours une mine d'or pour les desperados et les voyageurs de tous poils. Il y a généralement de grandes chances de trouver du matériel de technoprescience dans les ateliers, ainsi que des plans ou des dispositifs très utiles pour un mécanicien.

Il est également possible de tomber nez à nez avec des surprises beaucoup plus désagréables, comme des simulacres chargés d'attaquer les étrangers pénétrant dans l'édifice ou des résidus d'expérience peu ragoûtants. J'ai rencontré à plusieurs reprises des colons qui m'ont parlé de cobayes aux membres remplacés par des morceaux d'automates, comme des mâchoires d'acier ou des bras crachant la vapeur. Des monstres au cerveau rempli d'Encre, qui ont perdu la raison depuis longtemps.

Poste 31

Localisation : Ufakubwaka (Sirenum Fossae) – 13 L

Cette ancienne station de surveillance Silicate est perchée sur un imposant promontoire, culminant à près de 2000 mètres d'altitude. Son emplacement stratégique lui permet d'observer les entrailles de la fosse géante de Sirenum, dont les méandres sont constellés de chenaux remplis de sédiments et de grottes, offrant des accès à certains niveaux de Chasma. Douze soldats, des gueules d'horizon, ont pour consigner de surveiller la fosse et ses abords, afin de signaler tout mouvement suspect aux colonies environnantes, dont la petite cité de *Magel*. La fosse fut le théâtre de nombreuses invasions de Pilleurs par le passé. Malgré les efforts des survivants pour condamner les ouvertures, la faille est bien trop imposante pour leur permettre de bloquer les accès en totalité. Dans le froid et l'isolement, les douze hommes se relayent dans les tours d'observation et patrouillent régulièrement sur certains sentiers taillés dans la pierre basaltique. Seuls, vivant dans l'ancienne station aux postes de contrôle endommagés, ils forment un groupe relativement soudé malgré leur caractère bien trempé. Certains craignent de voir un jour une horde de Pilleurs s'extirper du fond et progresser rapidement vers eux, sans qu'ils aient le temps de donner l'alarme ou de fuir cette zone totalement déserte. Même si leur mission est devenue routinière, chaque jour s'écoulant avec lenteur, la peur n'est jamais loin lorsque le vent se met à hurler dans la faille.

Leur chef, un imposant gaillard barbu prénommé *Ridy*, qui aime se vêtir d'un étrange chapeau à larges bords, m'a confié lors de mon passage qu'il occupe les lieux depuis bientôt cinq toiles. Et qu'il ne rentrera pas chez lui tant qu'il n'aura pas la certitude que les monstres du dessous ne risquent plus de revenir.

Les Larmes Oasis

Localisation : Majimashozi (Athabasca Vallis) – 10 M

À 300 km en dessous de la région de Cerberus, se trouvent une succession d'îles en forme de larmes. Autrefois, ces dernières étaient entourées par les eaux, suite à de nombreuses inondations ayant propagé des torrents dans les plaines. Malgré leur puissance, ces coulées n'ont pas réussi à venir à bout des excroissances basaltiques, se contentant de les sculpter, d'en adoucir les flancs. Elles sont devenues un chapelet d'îles d'une cinquantaine de kilomètres de long chacune, dominant une terre désormais dépourvue de la moindre goutte d'eau. Malgré l'assèchement de Nirgal, certaines de ces formations sont encore recouvertes d'une végétation éparsse, dense et bleutée. Ces forêts ayant résisté à l'Empire Silicate sont de véritables oasis, disposant fréquemment de plusieurs sources d'eau. Généralement des geysers ou de simples lacs, issus de nappes plus profondes. Même si ces endroits sont toujours un véritable paradis pour ceux qui les traversent, révélant un environnement dont nous n'avons plus l'habitude, ils peuvent aussi s'avérer très dangereux. De nombreuses larmes d'Athabasca Vallis sont devenues le territoire de colonies sauvages et particulièrement agressives. Certaines utilisent des *Coupeurs Krull*, des sortes de boomerangs bardés de lames multiples, pour trancher la gorge des individus osant s'aventurer trop profondément sur leurs terres.

Mines de Terra Meridiani

Localisation : Madinizima Omaka (Terra Meridiani) – 10 LO

Même avant la Chute, les habitants de la région de Terra Meridiani avaient commencé à construire leurs habitations dans les buttes géantes (ou «*monadnock*», nldr : pensez à *Monument Valley dans l'Arizona*) se dressant fièrement au milieu de cette zone. Percées pour devenir des demeures troglodytes, reliées les unes aux autres par des câbles et des ponts suspendus, ces montagnes de roche s'étendent sur des kilomètres. Comme autant de flèches de granit, énormes et trouées comme des termitières.

Les colons présents (en majorité des Bleeks) travaillaient pour le compte des Silicates, qui installèrent rapidement un chemin de fer afin de convoier les minerais récoltés à l'intérieur de l'immense cratère de Madinizima. Très riche en Iridium, le métal-étoile aux teintes argent foncé, le volcan fut véritablement pris d'assaut et percé de part en part pour en extraire le métal précieux. Rapidement, les abords de Terra Meridiani furent couverts de villes-dortoirs, de tripots chargés d'accueillir la main d'œuvre en provenance de Xanthe et Shalbatana Vallis. Saloons et bordels se multiplièrent, transformant la région en une concentration de mineurs, encadrés par des troupes Silicates et des Tripodes stationnant sur les pourtours du cratère.

Plusieurs milliers de Bleeks étaient présents dans les fonderies et les mines de Terra Meridiani lorsque la Ruhe s'écrasa sur Argyre. Et il fallut attendre seulement quelques jours avant que des hommes, creusant de nouveaux filons, se retrouvent nez à nez avec des Incubateurs. Des Pilleurs de Corps difformes, aux ventres remplis de parasites.

L'horreur s'abattit sur Terra Meridiani avec une férocité sans nom et une vitesse sans pareille. Les amis se tuant entre eux, la mère pourchassant ses enfants. Les soldats de Chasma furent foudroyés par un véritable déferlement de *morts qui marchent*.

Aujourd'hui Terra Meridiani ressemble à une monumentale cité fantôme. Seules certains pitons rocheux sont encore occupés par quelques habitants, des voyageurs ayant récupéré les anciennes demeures des mineurs. La locomotive reste désespérément immobile et la silhouette inquiétante du cratère domine les rues désertes et les saloons abandonnés.

Ziggourat de Shalbatana

Localisation : Hewakaniza (Shalbatana Vallis) – 10 Z

Plus à l'Est de Terra Meridiani, à quelques kilomètres des mégalithes d'Ares Vallis, se trouve une des plus belles ziggourats de Nirgal. Juste après celle d'Argyre. Il est possible d'apercevoir ses terrasses à plusieurs kilomètres de distance, sa taille dépassant aisément les 150 mètres de hauteur pour 100 mètres de côté. Il ne reste plus grand-chose de la cité qui l'entourait, la plupart des bâtiments étant recouverts de sable suite à de nombreuses tempêtes planétaires. La ziggourat, construite en briques d'argile, domine la vallée de Shalbatana, un immense chenal de vingt kilomètres de large qui coule vers le Nord en sinuant entre des terrains cratérisés.

Seul ce temple à étages, du fait de sa dimension et de la sécurité qu'il procure, est occupé par une colonie de croyants. Une sorte de secte guerrière, priant les dieux du Vent et recouvrant leur corps de scarifications mystiques. Ils sont plus ou moins dirigés par un Squal, nommé *Rash-Shing-Sing*, qui paraît entraîner ces adeptes dans un but mystérieux.

De nombreux témoins racontent qu'un peu plus au Nord, vers Xanthe Terra, d'étranges *desperados* ont été aperçus à proximité d'une cavité, formellement connue comme un accès à Chasma. Vêtus de manteaux longs et de chapeaux larges, ces créatures avaient l'allure de terrifiants hommes mécaniques, aux squelettes recouverts de lambeaux de peaux séchées.

Cydonia

Localisation : Furia (Cydonia Mensae) - 07 LO

Cydonia est la terre promise des Furiens. Au fil des générations, les cyclopes ont façonné cette plaine de 1200 kilomètres carrés, couverte de mesas, de dunes et de plateaux. Au milieu de leurs huttes, les Furiens n'ont eu de cesse de chercher à communiquer avec *Kalijuna* : le dieu soleil à l'œil unique. Pour cela, ils ont gravé le terrain de lignes géantes pour parler à leur divinité, sculpté des statues monumentales dans les montagnes ou conçu des visages de pierres au sommet des collines. Nul doute que si tu étais capable de voler, tu découvrirais un paysage étonnant en survolant Cydonia : une galerie de lignes, de cercles et de formes, s'adressant au soleil.

Les mâles Furiens n'ont pas changé leur façon de vivre depuis la Chute. Ils continuent à occuper des cahutes de schiste, bâties directement sur le sol. Seules les femelles et leurs enfants s'abritent désormais sur les dunes et les tertres funéraires. Les cyclopes veulent pouvoir affronter les Pilleurs de Corps avant qu'ils ne s'en prennent à leur descendance, quitte à se sacrifier.

Le *tholus* est une petite montagne par laquelle il est possible d'atteindre Chasma. Aucune de ses portes n'est condamnée. Les Furiens surveillent ces ouvertures avec attention, dans l'espoir d'éliminer les dernières créatures maudites qui en sortiront. Sans oublier leur incapacité à en franchir le seuil pour pénétrer dans un secteur dépourvu de toute lumière. Une trentaine de cyclopes sont postés autour du *tholus* à longueur de journée, nettoyant leurs armes avec du sable.

À l'ouest des cités Furiennes se trouvent de nombreux *Necronom*, des pyramides pénitenciers. Construites après la guérison des femmes cyclopes par les Silicates, seuls trois de ces bâtiments continuent à flotter mystérieusement dans les airs. Les autres se sont effondrés sur le sol depuis longtemps. Désormais réduits à l'état de simples épaves, ces monuments de fer ont été démantelés progressivement pour en récupérer l'acier. Un *Necronom* est aussi

grand qu'une petite cité et sa surface est rouillée, usée par la poussière de Nirgal. Des sas permettent d'entrer, après avoir grimpé à une des multiples échelles de corde pendue à sa base.

Ces prisons furent certainement la toute dernière création des Silicates. Dans un but d'apaisement, on raconte qu'elles furent construites afin de permettre à leurs peuples alliés d'y enfermer leurs criminels. Chose bien étrange de la part d'une espèce considérant que Planitia est un pénitencier géant à lui tout seul. Peut-être ces structures flottantes cachaient-elles un autre but, un plan plus ambitieux qui n'a pas pu être réalisé, faute de temps.

Désormais les Necronom sont devenus la propriété de leurs anciens détenus. Des prisonniers qui se sont transformés en desperados, et qui ont fait de ces pyramides des lieux de stupre et de vice. *Smoker* est le chef d'un de ces Necronom. Chauve et borgne, ce Bleek interdit à ses hommes d'empiéter sur le territoire des Furiens. Vêtu du costume d'un ancien haut dignitaire Silicate, il paraît rechercher une oasis éblouissante. Une sorte de paradis perdu, dont il a rêvé après une nuit de débauche. Ses hommes, une centaine de guerriers punks aux mines patibulaires, ne discutent aucun de ses ordres tant que les salles du Necronom sont pleines d'alcool et de plantes à fumer.

- *Les arbres de feu de Kauri* sont une curieuse formation calcaire, située au Sud-Ouest de Cydonia. Un alignement de pierres levées de plusieurs mètres, ressemblant à des arbres aux branches épaisses et biscornues. Lorsque le ciel s'assombrit et que des éclairs électriques lézardent l'atmosphère, les «branches» de pierre prennent rapidement une teinte rougeoyante. Et se mettent généralement à brûler l'espace de quelques secondes. Les Furiens ont pris l'habitude d'interpréter ces manifestations comme des messages envoyés par le soleil, pour leur confier certaines missions ou de les prévenir d'un danger.

Anan-Roth

Localisation : Anan-Roth (Argyre) – 15 ZY

Il ne reste plus rien de l'ancienne cité d'Anan-Roth. Après avoir pris mon courage à deux mains, j'ai tenté d'approcher ce domaine maudit pour découvrir ce qui restait de la fabuleuse citadelle des Bleeks. Mais je n'ai pas eu le courage de m'approcher trop près, par crainte de tomber sur des pillards ou sur des sentinelles de la Ruche encore en vie. Peut-être également par superstition, cette terre sombre étant considérée comme la plus maudite de toutes.

Au fur et à mesure de ma progression vers le cratère d'Argyre, l'air devenait de plus en plus irrespirable et la terre noircissait. Elle paraissait presque gangrenée de l'intérieur, perforée de multiples orifices comme si des nids s'étaient extirpés de ses entrailles, sur une surface de plusieurs kilomètres autour du point d'impact. L'érosion de la Rouille était clairement visible, oxydant la roche et laissant des traînées orangées. Comme autant de lésions continuant à dévorer une région perdue pour toujours.

Le lieu où se dressait jadis la plus magnifique des ziggourats et la plus grande des cités de Planitia n'est désormais qu'un trou béant de plusieurs centaines de kilomètres de large. Une zone interdite, taboue. Un territoire stérile, où l'ombre de la Ruche est encore clairement perceptible.

Syrtis Major

Localisation : Plaine de Changaeusi (Syrtis Major) – 06 G

La région de Syrtis Major est reconnaissable à son sable noir, qui forme de magnifiques dunes en forme de croissants. Bien avant que la Ruche ne fasse d'Anan-Roth une terre de damnés, Syrtis était considéré comme un endroit inquiétant et malsain. Pas tant par la présence des nombreux Chasseurs de scalps occupant ses abords que par la quantité de légendes trouvant leur origine dans cette plaine immensurable.

- *La tour sans fin de Wamba-kutu* est une immense construction de pierres noires, siégeant non loin des premiers vents polaires d'Utopia. Dépourvue de portes ou de la moindre ouverture, personne ne sait quel était le but de ce beffroi de plusieurs dizaines de mètres. Les colonies environnantes l'appellent simplement «le pilier» et pensent qu'il maintenait autrefois le ciel en place, avant que l'Araignée Boréale n'accroche les étoiles avec ses fils. D'autres avancent qu'une entité très ancienne occupe les lieux. Un dieu cosmique, enfermé dans cette tour sombre par les Umzingeli et les Langues Noires, durant le Ciel de l'Eau.

Une petite colonie craintive de Silicates, occupant les flancs du cratère d'Arena Dorsum, et menée par leur chef (un Fakir âgé nommé *Claus*) m'a parlé d'un vaisseau fantôme s'extirpant des sables noirs durant certaines nuits. Le navire opalescent, aux voiles déchiquetées, paraît flotter au dessus des terres noires, comme s'il recherchait un ancien trésor. Claus a la ferme conviction qu'il s'agit d'une hallucination provoquée par des effluves d'Encre remontant en surface. Mais, malgré ses multiples recherches, il n'a pas réussi à localiser une entrée quelconque vers Chasma pour en trouver l'origine exacte. Certainement un bassin ou une usine de retraitement de Lothos, laissée à l'abandon.

Pendant un voyage à travers Syrtis Major, j'ai découvert un autre bunker Silicate recouvert de plusieurs mètres de sable. À l'intérieur de l'édifice, simplement marqué de l'indication *803-706*, j'ai trouvé des tables d'autopsie, des chaises et des pupitres d'expérimentation. Sur deux chaises en métal se trouvaient des squelettes grisâtres. Deux Silicates visiblement, vue la forme de leurs dents. Solidement attachés face à face, ils paraissaient m'attendre dans leur tombe oubliée depuis des cocons. Qui sait de quelle horrible expérience ils ont été victimes ?



Chasma

«J'ai fait... des choses incroyables... au nom d'une foi qui n'a jamais été la mienne.»

-- Purifier – Chroniques de Riddick

Je sais que tu as faim et froid. Nous nous déplaçons depuis si longtemps dans les étages de Chasma que je ne parviens plus à savoir si nous avons déjà emprunté cette passerelle de fer, surplombant le vide des abysses. Je ne me souviens même plus depuis combien de temps nous n'avons pas fait de halte pour reprendre des forces. Il n'y a quasiment plus de Rouille par ici et je n'entends plus aucun crissement dans les tunnels inférieurs. Même si ma radio semble morte, je crois que nous sommes temporairement en sécurité. Viens, assieds-toi derrière les pupitres de cette station de contrôle, personne ne pourra te voir à cette distance. Je sais combien l'obscurité ajoute à la panique, les tunnels amplifiant les bruits et la lumière étant très rare depuis la grande extinction. Mais je te promets que nous sortirons d'ici. Je n'avais pas prévu cette attaque lors de notre expédition pour trouver la nappe d'eau. J'étais certain que ce secteur était vide. J'étais sûr que tu t'en sortirais vivant. Mais ils sont toujours là. Ils existent toujours. Et tu n'es plus rien d'autre qu'un reflet de mon imagination. Un Simulacre comblant ma solitude et me faisant oublier que je ne sortirai jamais vivant d'ici.

Je m'en veux terriblement de t'avoir amené dans ces limbes, toi qui ne connais pas la noirceur des souterrains et qui ne possède pas de pupilles capables de voir à travers les ténèbres. Si tu avais connu Chasma par le passé, ses splendeurs, ses senteurs, tu n'aurais jamais voulu quitter ce lieu. Tu serais toujours avec moi et je ne parlerai pas à une illusion.

Il y a tellement de choses que j'aurais voulu te dire sur ce monde, sur mon berceau, sur l'univers où je suis né avant de l'abandonner pour échapper aux Pilleurs de Corps. Tant de miracles et d'horreurs qui hantent toujours ce tombeau géant. J'ai tant de choses à te confier avant de mourir...

Repères

Chasma a fait de nous, les Silicates, ce que nous sommes. Ce qui a permis à notre civilisation de prospérer et d'aboutir à la domination du monde est un ensemble de paramètres qui, combinés les uns aux autres, nous a donné la capacité d'évoluer plus rapidement que les espèces de Planitia.

Le monde souterrain aurait pu rester un lieu sans vie, peuplé de quelques créatures errant dans l'obscurité. Mais l'eau, la sécurité face aux bouleversements climatiques et l'abondance d'Encre ont joué un rôle d'accélérateurs. Nous avons pu rapidement échanger notre eau avec les tribus de la surface en échange d'autres biens, sans souffrir du froid nocturne ou de la poussière. L'Encre a donné naissance à la Précokinésie, aux précognitifs et à la technoprescience, qui ont offert à Nirgal la possibilité de sortir de sa gangue médiocre et primitive. Sans oublier les énormes filons de matières premières que nous sommes parvenus à exploiter grâce à notre science et notre connaissance des plans secrets de l'Araignée Boréale.

Pendant que les races de la surface faisaient du sur place, s'obstinant à vouloir conquérir un univers trop vaste pour elles, nous sculptions le nôtre selon nos besoins. Grâce à nos machines et nos serviteurs, fabriquant les monuments les plus beaux que cette planète ait jamais portés, tissant des simulacres pour transformer une caverne en jardin des plaisirs.

Et lorsque nous avons décidé de sauver ce monde, de suivre la Veuve pour empêcher le cataclysme et ainsi apporter la paix en surface, nous avons été accueillis par la rancœur. L'amertume se lisait

sur le visage de ces primates grotesques, trop habitués à la guerre et à s'entredévorer pour comprendre que nous étions là pour les sauver. Car si nous avions voulu les éliminer, aucune armée n'aurait été suffisamment puissante pour renverser nos Tripodes, nos Maraudeurs et nos Fakirs. Nous étions les dominants.

Ils n'ont jamais compris que, sans nous, leurs espèces n'auraient pu survivre au cataclysme et que Nirgal ne serait déjà plus qu'un astre mort. Nous nous sommes sacrifiés pour eux, nous avons guéri leurs femmes, leurs enfants et détruit les germes qui pourrissaient leur société. Nous avons tout fait pour construire un monde sain et parfait, dépourvu de violences, de doutes et de chagrins. Un monde sans épée au côté pour régler la moindre dispute ridicule. J'ai conscience que certains de nos actes ont parfois abouti à des injustices, des condamnations sommaires et la pacification de territoires entiers. Mais comment faire autrement lorsqu'on a soi-même entendu les cris de précognitifs dans les couveuses de Copernicus et lu les rapports de leurs compilateurs cérébraux ?

Il n'y avait aucun doute. Nous allions tout droit vers la destruction et nous ne pouvions garder les bras croisés. Sans nous douter que ce qui devait nous faire face allait abattre notre Empire, nos convictions et nos vies. Et qu'il s'écraserait comme une tempête de feu, perforant les étages de Chasma jusqu'au creux du monde. De notre monde.

Nous avons voulu le meilleur pour Nirgal mais nous avons échoué, trahis par la Veuve qui s'est servie de nous pour accélérer cette destruction. A moins que tout ceci ait un but final, une raison. Bon sang, que j'aimerais que tout ceci ait un sens !

Comme beaucoup, j'ai fui la Rouille et les parasites en rejoignant la surface, pensant trouver des sauveurs et des protecteurs dans cet enfer glacé qui m'aveuglait. Je n'ai trouvé que d'autres parasites, voleurs, violeurs et assassins. Tous ceux dont nous n'avions pas voulu, toute la vermine de la planète rouge, entassée dans des colonies de barbares et les restes de nos chapelles de verre. J'ai été torturé, brûlé et scarifié. J'en ai perdu l'esprit et mon identité, me faisant désormais appeler «Le Pénitent» pour effacer toute trace de mon passé. Mais j'ai réussi à survivre grâce à ma connaissance des armes et de l'Encre, m'échappant à de nombreuses reprises pour rejoindre finalement un village de survivants de Chasma. Les miens, dont tu faisais partie.

Mais je n'ai jamais oublié mon ancien royaume, celui dans lequel j'aimais marcher, pour écouter la musique des simulacres et observer les reflets sur les lacs. Je n'oublierai jamais ma race et ce que nous avons tenté de réaliser : sauver Nirgal.

Zones géographiques

Si nous déambulons tous les deux depuis si longtemps dans les niveaux de Chasma, c'est parce qu'il est devenu quasiment impossible de s'orienter avec précision. Bien avant que la Ruche n'apparaisse dans les cieux, Chasma comptait plus de deux cents niveaux souterrains, situés dans différentes strates et à plusieurs profondeurs. Chaque strate fonctionnait comme une véritable région souterraine, avec ses préfets, ses officiers et ses dirigeants. Le tout fonctionnant à l'aide d'une hiérarchie particulièrement huilée, divisée en secteurs, conglomerats et synodes. Vu l'immensité des galeries, il était peu fréquent qu'un Silicate affecté à une strate soit amené à se déplacer vers une autre. En effet, sortir de son périmètre avait toutes les chances d'aboutir à une virée dans l'inconnu, les signalisations taillées dans les parois ne suffisant pas toujours pour retrouver sa route. Comme de nombreux congénères, si ma Strate n'avait aucun secret pour moi, je devais faire face à de nombreuses difficultés pour rejoindre un autre poste ou un centre de commande éloigné. Les tunnels changeaient d'apparence régulièrement, selon les souhaits des architectes, les travaux de consolidation



ou de forage des Constructeurs. Sans oublier les hallucinations décorant de longues surfaces ou matérialisant un jardin idyllique à la place d'une carrière déserte.

Au fil du temps, des concepteurs mirent au point un certain nombre de processus pour faciliter notre travail et la circulation dans les méandres de Chasma :

- **Elévateurs** : rapidement, les escaliers sans fin furent remplacés par des ascenseurs métalliques, tractés à l'aide d'énormes câbles par des serviteurs, des centipèdes, puis des turbines, actionnées par l'énergie des éoliennes déployées en surface. Capables de transporter une garnison entière ou un seul Silicate, selon leur emplacement dans le labyrinthe souterrain, ces élévateurs permirent surtout d'aller toujours plus loin vers le centre terrestre. Et de faciliter l'accès aux laboratoires et forges des Pygmachines.

- **Wagons** : il ne suffisait pas de simplifier l'accès vertical, mais également le déplacement horizontal. L'étendue entre deux secteurs obligeait parfois des Silicates à arpenter des couloirs durant de nombreuses heures, en suivant des passages chromés s'étendant à perte de vue. Sans oublier la nécessité impérieuse de pouvoir transporter des minerais et du matériel en direction, ou en provenance, de Planitia. Ces petits chemins de fer souterrains furent comme un avant-goût des monumentales locomotives installées plus tard en surface. Légers et assez rapides, ces wagons de transport étaient en mesure de transporter une centaine de personnes à chaque voyage. Leur apparition fit d'ailleurs grand bruit (au sens propre comme au figuré) dans notre société, habituée au silence si particulier des profondeurs. Certains virent dans cette invention un moyen rétrograde de se déplacer, privilégiant plutôt les protocoles ou les simulacres les transportant dans de fins palanquins de pacotille.

- **Crypto radios** : cette invention facilita considérablement la visualisation géographique de Chasma, qui resta pendant fort longtemps une masse monumentale impossible à cartographier. A force de creuser et de transformer ce territoire en dédale d'étages et de couloirs, la capacité d'indiquer des strates et des directions de manière précise devint quasiment impossible. Les indications visuelles furent remplacées par des informations auditives, bien plus efficaces pour un peuple habitué à l'obscurité et à solliciter les sens autres que la vue.

Des émetteurs radios à ondes courtes simplifiés furent placés dans tous les secteurs de Chasma et commencèrent à débiter des suites de chiffres en boucle. Chaque chiffre indiquant la localisation, la profondeur, la strate et toutes les informations codées permettant à un Silicate de savoir précisément où il se trouvait. Grâce à un simple récepteur archaïque cuivré, tous les Silicates étaient en mesure de réceptionner ces nombres, dictés par une voix monocorde générée par des protocoles. Alors que je pouvais me rendre assez simplement jusqu'à une chaîne de montage située en Zone crépusculaire en suivant les différentes voix, récitant imperturbablement leurs coordonnées dans chaque secteur, un étranger dépourvu de récepteur adéquat risquait juste de tomber entre les griffes d'une Larve machine ou d'un simulacre défensif. Voire de disparaître à jamais dans les zones interdites de Chasma.

Evidemment, depuis la Chute, bon nombre de ces créations sont tombées en désuétude ou continuent leur office dans l'isolement des lieux. Certains ascenseurs ont été détruits par la violence du choc ou les combats, des ponts de wagons miniers sont éventrés, révélant une chute vertigineuse dans le vide... Et les radios continuent leur office en indiquant des localisations que la Rouille et les Constructeurs autonomes ont parfois transformées profondément.

Depuis que Chasma est aux prises avec les Pilleurs de Corps, son visage s'est encore modifié et les informations récoltées peuvent vous mener directement dans la gueule du loup.

Il reste cependant possible de découper la structure interne de Chasma en 3 grands territoires, si l'on se déplace de la surface vers le noyau :

- **L'Hypogée** : cette région est située en bordure de surface, guère plus d'un kilomètre sous la croûte terrestre. Il s'agit de la zone dont sont issus les Silicates, certainement la plus belle et la plus prospère.

Nirgal a certainement connu d'énormes cataclysmes pendant le Ciel de l'Eau, des pluies torrentielles, des guerres opposant créatures et dieux aquatiques titanesques. Des torrents épouvantables ont creusé les failles, les vallées et les canaux avant de s'enfoncer dans le sol. L'Hypogée est devenue le réceptacle de ces inondations monumentales, l'eau sculptant progressivement d'énormes couloirs souterrains et donnant naissance à des salles immenses, des cavités remplies de formations naturelles. Et lorsque les mers ont entamé leur assèchement suite à de nombreuses crises de salinité et que les canaux se sont remplis de sédiments, l'Hypogée s'est métamorphosée en cathédrale souterraine à l'échelle d'une planète. Une région dotée de nombreux puits de lumière, de gouffres permettant de circuler aisément en surface et surtout de grottes suffisamment larges pour pouvoir y bâtir des temples.

C'est dans l'Hypogée que se trouvent les accès à la surface, aux anciennes cités Blecks, aux laboratoires de Planitia, aux usines de construction des Tripodes. Et surtout les bassins des Lothos.

Les plus beaux palais ont été construits dans cette couche, devenue progressivement le centre de commandement des Princes et le lieu où vivaient toutes les autres espèces, celles ayant accepté de rejoindre les profondeurs.

Dans la pénombre, l'Hypogée a toujours bénéficié d'un peu de lumière, d'abord par le biais de puits lumineux, puis d'ampoules de cristal activées par l'électricité des éoliennes. Non que nous ayons besoin de lumière (agressive et compliquant la manipulation de l'Encre), mais plutôt pour créer des espaces un peu plus accueillants et éviter de plonger nos alliés dans les ténèbres. Comment convaincre des tribus de nous suivre dans notre effort en leur offrant pour seul refuge une nuit perpétuelle ?

Depuis la Chute, des portions entières de l'Hypogée ont été écrasées par des villes de Planitia, avalées sous terre grâce aux forages des Pilleurs de Corps. Ces éboulements ont coupé de nombreux accès à la surface ou aux étages inférieurs, plongeant la quasi-totalité des édifices et des statues dans le noir le plus absolu. Toutefois de nombreux ascenseurs et wagons sont encore en état de marche, tout comme certains bâtiments vides, qui demeurent éclairés par une lumière artificielle grésillante. Lorsque vos pas résonnent en ces lieux abandonnés, les statues paraissent parfois vous observer dans l'obscurité.

- **La Zone crépusculaire** : la profondeur de cette région varie énormément selon sa position géographique. Située au centre de la croûte nirgalienne (qui est d'environ 35 kilomètres dans l'hémisphère Nord et de 80 kilomètres dans l'hémisphère Sud), elle doit son nom à son absence quasi-totale de luminosité. C'est certainement le territoire le plus imposant, mais également le plus difficile à comprendre et à atteindre sans se perdre pour l'éternité, sans espoir de retour au bercail.

C'est l'endroit où sont nés les Pygmachines et qui recèle de très nombreux filons et nappes précieuses : Iridium, pétrole, gaz, roches, diamant. La Zone crépusculaire est percée de puits gigantesques (d'anciens forages), surplombés de ponts, de câbles et d'élévateurs articulés. Il existe une quantité effroyable de tunnels, d'usines, de machines récoltant l'huile noire, sans oublier les foreuses qui continuent à dévorer la terre pour agrandir Chasma. Autrefois, au mi-

lieu des chantiers et des mines, il y avait de véritables quartiers Pygmachines. Des villes dortoirs, au sol recouvert de grilles métalliques, de tubes et de fils électriques, aux murs gravés du symbole de la Procréatrice. Nous n'étions pas très bien accueillis dans ces ghettos souterrains austères, véritablement conçus par des êtres aveugles, rejetant les bienfaits de l'Encre avec violence. La seule lumière présente en ces lieux provenait des forges, recrachant leur fumée de nombreux kilomètres au-dessus.

Avant de devenir le lieu sinistre qu'elle est aujourd'hui, la Zone crépusculaire était un endroit bruyant, remuant, rempli de laboratoires et de centres d'expérimentation. C'est au cœur même de ce territoire que furent installées les couveuses des précognitifs, des êtres n'ayant qu'un seul et unique sens. Ni la vue, ni l'ouïe, ni le toucher, ni l'odorat, ni même le goût : juste le futur.

- **Le Noyau** : à force de creuser toujours plus loin, les Constructeurs et les Pygmachines ont fini par atteindre la limite du manteau nirgalien. Ne pouvant aller plus loin, au-delà de 80 kilomètres de profondeur, la température augmentant en s'approchant progressivement du noyau, cette zone est restée quasiment inexploitée. Trop chaude, trop instable et trop dangereuse à cause des coulées de lave surgissant parfois dans certains secteurs. Seuls certains condamnés furent jetés dans cet environnement.

Le Noyau est devenu célèbre grâce à la Ruche, car on raconte qu'elle s'est enfoncée jusqu'à sa frontière.

Des survivants affirment même que l'armée Silicate affronterait toujours les Pilleurs de Corps à proximité de *Moho*, la cité mécanisée, la plus profonde de toutes nos enclaves.

La Rouille

En plus du silence sépulcral qui règne dans Chasma depuis l'arrivée des Pilleurs de Corps et les destructions qu'ils ont engendrées, la Rouille est sans aucun doute l'élément qui a le plus métamorphosé notre terre natale. Il y a toujours eu de nombreuses rumeurs au sujet de ce produit toxique, émis par les bouches et les yeux des Pilleurs. On a raconté qu'il pouvait rendre fou, que l'Encre ne fonctionnait pas dans les endroits où il était présent en trop grande quantité.

Dans tous les cas, la Rouille s'est surtout avérée un moyen efficace pour permettre aux parasites de s'organiser, de comprendre notre fonctionnement pour mieux nous annihiler. Ce que beaucoup d'individus ignorent, notamment en surface, c'est que la Rouille n'a pas uniquement pour but de transmettre leurs pensées, mais également de repérer des intrus.

Une Rouille encore active, c'est-à-dire encore humide, fonctionne comme une sorte de détecteur de mouvement. De capteur vivant. Pose malencontreusement une main contre une rambarde souillée, marche dans une flaque de Rouille et ta présence remontera directement jusqu'aux Pilleurs reliés à ce réseau liquide. Le seul moyen d'y échapper est de bien repérer les zones asséchées et d'éviter tout contact avec la matière encore active. Sans quoi tu risques d'attirer vers toi une horde entière, chargée d'éliminer les menaces et de vider tous les étages.

Parallèlement à ce danger, la Rouille a surtout endommagé des structures entières. Un «nid», c'est-à-dire un lieu de ralliement d'une troupe de Pilleurs, rassemble une telle quantité de Rouille que celle-ci finit par tout corroder. Même sèche, la Rouille reste acide et dégrade les métaux, fait fondre progressivement la pierre, transperce les passerelles, transforme des temples en tuméfactions érodées. En amoncellements orangés de blocs fondus, de barres métalliques difformes et de statues rongées. Tomber sur des secteurs dénaturés de la sorte n'est jamais rassurant. C'est comme avancer au sein même d'une ruche, d'un territoire étranger. Un endroit corrompu par des créatures lointaines, inconnues, incompréhensibles. L'air est souvent suffoquant. Et l'atmosphère terrifiant.

Ce sentiment est difficile à expliquer mais lorsque tu as passé la majorité de ton existence dans un univers labyrinthique, aussi beau et avancé, le voir réduit à l'état de corps mutilé te plonge dans un véritable désarroi. J'ai toujours su que je reviendrai ici et que j'y perdrai la vie. Car même lorsqu'on perd son nom, même lorsqu'on oublie les pires moments de son existence, aucun Silicate ne peut effacer de sa mémoire les anciens sanctuaires de basalte et les lacs brillants.

Quotidien

La vie dans Chasma n'a jamais été une partie de plaisir pour les espèces de la surface. Malgré nos efforts pour le rendre lumineux, ce royaume a toujours été fait pour les nocturnes, pour les êtres habitués aux galeries étroites et à l'obscurité. Toutes les cités de l'Hypogée sont entourées de tunnels minuscules, seuls moyens de les atteindre et remparts terriblement efficaces contre des assaillants. Il faut régulièrement s'accroupir pour passer un seuil, ramper pour rejoindre un puits de mine, avant de profiter de la démesure de couloirs aluminium ou d'un temple occupant une crypte entière.

En plus des salles illuminées par des puits naturels ou des lampes artificielles, trois types d'objets sont trouvables dans les niveaux de Chasma, afin de faciliter le déplacement des créatures non nyctalopes. *Les lunettes polarisantes* aux verres bleus permettent d'augmenter le peu de lumière ambiante pour pouvoir discerner les formes dans le noir. Bien qu'imprécises, elles sont fort utiles pour se dissimuler dans l'obscurité et apercevoir les hyperstructures. Elles sont directement issues de la technoprescience. *Les bâtons de feu* sont des torches améliorées, imbibées de soufre et de pétrole dont la combustion peut durer 20 minutes. Enfin, *les lanternes à incandescence* sont des lampes-tempête fonctionnant grâce à de petits réservoirs de pétrole. Solides et facilement transportables, elles sont très courantes en surface ou dans les secteurs de l'Hypogée.

La vue n'a jamais été le meilleur moyen d'exprimer les choses dans Chasma. Les odeurs ou les sons ont toujours été privilégiés, l'Encre servant autant à habiller une caverne avec des arbustes qu'à créer dans l'air un doux parfum rassurant. Inutile de chercher quantité de couleurs, d'objets clinquants, d'effigies couvertes de dorures, si on excepte les secteurs que les Bleeks occupaient. Le gris, le noir, le terne, le blanc sont les véritables couleurs du monde souterrain, peuplé de bruits et d'odeurs qui sont autant de paysages et d'indications. Cette notion est complexe à appréhender pour une créature de la surface mais les yeux des Silicates et des Pygmachines ne sont pas conçus pour les couleurs vives, pour la chaleur des teintes et la luminosité. Seuls ceux ayant été exilés en surface pendant des années ont pu affiner leur perception au point de profiter du soleil et des lueurs rougeoyantes de l'aube. Dans les coins les plus obscurs de la Zone Crépusculaire, nous dînions dans le noir complet, observant silencieusement les danses de papillons albinos créés par Précokinésie. Les parfums étranges surgissant de nos illusions étaient de fins mets que nous savourions comme de la véritable nourriture.

Après tout, quel intérêt avions-nous à chasser des rongeurs ou à cultiver ? L'Encre suffisait largement à tisser des banquets somptueux, la magie nous permettant de repaître nos corps d'aliments imaginaires. Et pourtant bien réels pour notre estomac. Evidemment, il m'arrivait régulièrement de consommer de la nourriture bien réelle, mais je n'y ai jamais retrouvé le plaisir de l'illusion. Et mon exil en surface m'a condamné à m'alimenter uniquement de ces mets épais, au goût abject.

Les régions souterraines sont froides et sèches, à l'abri des vents de la surface mais n'échappant pas nécessairement au hurlement de l'air dans certains gouffres. L'eau est omniprésente, dans les bassins de Lothos qui s'étendent parfois sur des kilomètres, mais également

sous la forme de citernes et de réseaux de canalisations usées. C'est l'eau qui produit le plus de bruits étranges depuis la Chute, faisant vibrer des tubes d'extraction, chutant au centre d'un grand plan d'eau rempli des formes lumineuses des Lothos. Ou de poissons aux écailles plus blanches que la craie.

Mais cette masse liquide ne fait pas de Chasma un environnement humide pour autant, loin de là. L'air reste étrangement sec et seules certaines zones sont désormais totalement immergées, suite à la destruction de plusieurs barrages.

Chasma n'a pas été totalement désertée, j'en suis intimement persuadé. Il y a encore plusieurs centaines de Silicates, de Pygmachines et de races alliées qui se terrent dans les méandres de cette terre creuse. Certains continuent le combat, tandis que d'autres refusent d'abandonner ce lieu qu'ils ont construit, vivant au jour le jour comme des colonies souterraines. Malgré l'immensité de cet espace et son mutisme oppressant, il n'y a pas que des ennemis qui se dissimulent dans l'ombre. J'en ai pour preuve les nouveaux messages qui ont remplacé les codes des radios, indiquant ce que sont devenus des lieux précis et les pièges à éviter pour progresser en sécurité.

Calendrier

Guidés par les visions des précognitifs, nous avons imaginé de nouveaux noms pour Nirgal, sans savoir précisément ce qu'ils signifiaient. L'Empire a toujours eu une confiance absolue en ses enfants prodiges, capables de décrire avec précision les mécanismes des *cliqueteurs* et des Tripodes. Tout ce qu'ils souhaitaient était réalisé, même les choses les plus saugrenues.

De la même façon que nous avons rebaptisé ce monde, nous avons également appris à mesurer le temps. Principe essentiel pour enregistrer nos expériences, nos protocoles et plus largement les décisions de nos Princes ayant marqué l'Histoire. Mais surtout, pour définir des repères dans un monde privé de véritables mouvements, sombre et immobile. Sous terre, comment savoir combien de temps s'est écoulé ? S'il fait nuit ou s'il fait jour en surface ?

Une fois encore, les précognitifs nous ont guidé dans cette compréhension, allant bien plus loin que les calculs approximatifs des scribes de Planitia.

Dans Chasma le temps est fragmenté en versary (année), en zode (semaine), en sol (jour), en chron (heure), en moment (minute) et en tic (seconde). Un versary fait 669 sols.

Nous avons débuté l'origine du temps, l'an 0, au moment de la toute première vision des précognitifs. Si mes calculs sont bons, nous sommes désormais dans le versary 1346. Ce que ceux de Planitia nomment le 103ème Cocon du Ciel de Sable.

Météorologie

La situation particulière de Chasma l'a logiquement protégé de la poussière, des tornades, du vent découpant et des autres phénomènes naturels ayant ravagé la surface à de nombreuses reprises. Si on excepte les éboulements, les coups de grisou et les tremblements de terre, nous étions relativement tranquilles avant la Chute. Mais l'impact de la météorite a changé la donne. De nombreux volcans se sont réveillés, générant des montées de magma dans certaines strates et l'éradication de cités situées trop près du Noyau. Les effondrements, liés à de monumentaux glissements de terrain, se sont multipliés, emportant des palais et des villes vers le fond.

On dit que des secteurs entiers, placés aux limites de la Zone Crépusculaire, sont envahis de rivières de lave. La chaleur y est insupportable, les anciennes passerelles minières surplombant désormais des torrents incandescents ayant réduit plusieurs usines à néant.

De plus, l'apparition des lunes dans le ciel a bouleversé le fonctionnement des nappes souterraines et la montée des eaux profondes. Plusieurs témoins ont observé la progression étrange de bancs de Lothos, suivant des inondations fulgurantes dans certains secteurs de Chasma. Des portions entières de chaînes de fabrication se retrouvent sous l'eau lorsque *Peur* et *Terreur* sont clairement visibles dans le ciel de Nirgal. Et on raconte que les Pilleurs choisissent toujours ces moments précis pour s'extirper des galeries, afin de profiter des rayons de leurs lunes pour attaquer les colonies.

Nourriture

La morphologie des espèces de Chasma ne laisse aucun doute sur leur origine. Les cavités plus hautes de l'Hypogée ont permis aux Silicates d'être plus grands et minces que les Pygmachines, habitués à évoluer dans des espaces plus étroits. Notre peau blanche, nos yeux s'éclairant à la moindre lueur, nos oreilles pointues aux pavillons importants pour repérer le moindre son, sont autant de traces visibles de notre nature souterraine. Il en va de même avec nos dents, pointues pour pouvoir dévorer la faune spécifique aux grands fonds (souvent équipée d'une peau épaisse). Avant que l'Empire Silicate ne s'abreuve presque exclusivement d'Encre ou n'exploite la surface pour cultiver des mets plus variés (comme *la fleur de charbon*), nous consommions les mêmes denrées que les Pygmachines. Une faune faible, limitée, mais que nous avons appris à élever progressivement. Et à multiplier pour pouvoir nourrir notre population.

La Chute a condamné les errants de Chasma à se tourner de nouveau vers ces aliments primaires, encore plus inhabituels depuis que les Pilleurs de Corps sont les nouveaux maîtres des strates noires. De plus, rares sont les espèces aquatiques à pouvoir désormais survivre au milieu des bancs de Lothos, qui ont envahi peu à peu l'ensemble des canaux artificiels et ont ravagé la faune :

- **Epées d'argent** : ces longs poissons laiteux, aux écailles dures et aux yeux globuleux luminescents étaient présents dans toutes les couches de Chasma. Se multipliant dans les rivières et les lacs souterrains. Dotés d'une chair tendre et exquise, ils ont été pendant très longtemps exploités par les Silicates et les Pygmachines, dans des bassins prévus à cet effet. Ils étaient, sans conteste, la principale source de nourriture.

- **Argyro** : petits crabes blancs, très présents dans les sources glacées de la Zone Crépusculaire. Ils ne dépassent pas les dix centimètres, disposent d'une carapace très coriace mais sont absolument délicieux une fois passés sur le feu.

- **Lichen** : il existe plusieurs formes de lichens comestibles, uniquement dans les secteurs de l'Hypogée dotés de puits naturels, permettant à la lumière du jour d'entrer. C'est principalement le cas des cavernes servant d'accès à Chasma, dont les parois sont souvent recouvertes de ce tapis végétal. Sans oublier les jardins souterrains, fabriqués par les Bleeks à la verticale de cavités lumineuses pour devenir de véritables réceptacles à moisissure. Le lichen, selon sa forme et sa couleur, oscille entre un goût d'algue et une saveur plus épicée. Il est consommé tel quel, ou mélangé à du poisson pour façonner de petites boulettes placées ensuite sous la braise.

- **Laitose** : c'est une algue fragile et blanchâtre, qui se développe sur les pierres immergées. Sans grande saveur, elle trouve tout son intérêt une fois cuite et couverte de sel (récupéré dans les mers de sel de la surface). Elle devient alors craquante et pétillante en bouche.

- **Scaratopode** : l'un des nombreux types d'insectes qui se multiplient jusqu'aux limites de la Zone Crépusculaire et dont les Silicates sont très friands. Ils ont l'allure de gros cloportes d'une quinzaine de cen-

timètres, sans doute de la même famille que les centipèdes. Il faut une lame aiguisée ou de bonnes dents pour en percer la carapace mais ce qu'elle contient est un véritable régal pour les papilles.

- **Rectangle** : cette nourriture n'a strictement rien de naturelle puisqu'elle est issue des laboratoires Silicates. Elle a été conçue pour les soldats, fabriquée par des machines et placée dans des boîtes en fer permettant de la transporter aisément. Ces rations ressemblent simplement à des barres rectangulaires verdâtres, au vague goût d'algue et de lichen pimenté. Personne ne sait avec quoi elles étaient réellement fabriquées. On en trouve encore dans certains camps abandonnés de Planitia et, bien évidemment, dans de nombreux centres militaires de Chasma.

Habitats

Chasma a profité pleinement de ses richesses et de sa grandeur, pour se revêtir de palais taillés dans la roche mais également d'édifices hybrides, conçus à l'aide de poutres métalliques et de pavés de verre. Les habitations de l'Hypogée sont de véritables « cellules » douillettes, bâties grâce au bois de la surface ou en utilisant des stalagmites pour supporter un mur de pierres. Les édifices n'ont quasiment jamais de toit et sont le plus souvent à demi ouverts, Chasma étant en soi une véritable toiture naturelle. Les ziggourats de la surface n'ont rien à envier à de nombreux temples obscurs, dotés de milliers de marches et de salles interminables, décorées de draperies sombres et de cristaux bleutés.

Il est très difficile pour un voyageur de repérer les différentes habitations, tant elles s'entremêlent les unes aux autres dans un dédale de tunnels. Elles se multiplient parfois sur une paroi abrupte, à la verticale d'un gouffre sans fond. C'est d'autant plus le cas depuis que la Rouille a commencé à ravager les portes et les piliers, métamorphosant des dortoirs en boursoufflures suintantes. Seules restent intactes les énormes portes d'iridium, qui protégeaient Chasma des exilés de la surface.

Plus on descend dans Chasma et plus l'architecture se simplifie. Les cathédrales de suie de l'Hypogée, les effigies de la Veuve, les jardins de pierres noires, disparaissent pour faire place à une quantité incroyable de petits laboratoires pourvus de longs vitrages, mais également de tunnels métalliques et de monstrueux pipelines. Parfois, au détour d'un couloir consolidé, une nouvelle galerie totalement brute fait son apparition, sans doute creusée par un Constructeur : une foreuse automate géante, poursuivant son office malgré la destruction de ses donneurs d'ordres.

Les territoires des Pygmachines sont essentiellement composés de mines, d'usines, de stations de pompage et d'ateliers de fabrication. Le métal en fusion s'est solidifié dans les cuves et les chaînes d'assemblage dégagent parfois encore un peu de vapeur âcre. Leurs habitations ne sont que de simples trous percés dans la pierre, où ils placent leurs objets fétiches (des objets aux formes douces ou complexes, qu'ils apprécient manipuler).

Charbon, pétrole, électricité, vapeur, autant d'éléments qui se retrouvent dans différentes strates de Chasma, permettant à des mécanismes géants de fonctionner ou d'apporter un peu de luminosité dans un centre d'expérimentation, placé à plus de 50 kilomètres de la surface.

Religion

La Veuve est la seule et unique religion de Chasma, malgré le culte interdit des Pygmachines de la Procréatrice et la volonté de certains peuples de continuer à vénérer leurs esprits élémentaires. La croyance en la Veuve est à la base de nos tabous et de notre profond respect dans les précognitifs, dont on dit qu'ils sont ses propres enfants.



Il nous est défendu de manger la chair de notre propre peuple, de regarder le soleil en face ou de nous rendre dans certaines strates où règne encore la présence des *Umzingeli*. Les mâles doivent consommer l'Encre régulièrement et chaque femelle doit donner naissance à un enfant avant d'avoir le droit de s'imprégner du venin des Lothos. Il est dit qu'une femme Silicate s'injectant de l'Encre pendant qu'elle est enceinte risque de donner naissance à un démon.

De nombreux prêtres ont défendu l'idée que massacrer des peuples rebelles n'avait aucune importance. Le monde réel n'est pas celui que nous avons sous les yeux mais celui que nous ressentons, que nous percevons grâce à l'Encre. Tout le reste n'est qu'un rêve, une barrière tissée par la Veuve pour nous permettre de devenir des dieux à notre mort. La vue n'est qu'un subterfuge et nous avons appris à l'utiliser pour la modifier et manipuler les esprits les plus faibles.

Lieux

Cartographier Chasma est une chose totalement impossible. Les anciens plans Silicates ne correspondent plus à la physiologie actuelle de ce monde, de nombreux lieux ayant été détruits ou transformés par la Ruche. Les expéditions souterraines et les informations pirates transmises par les radios (lorsque leur signal n'est pas inexistant) sont les meilleurs moyens pour se diriger, retrouver des survivants ou découvrir des complexes oubliés. Je vais tenter de te présenter différents endroits de Chasma, que j'ai déjà traversé par le passé pour récupérer du matériel ou dont j'ai entendu la description par le biais d'un code radio fugace. Tu verras à quel point notre univers a changé, comment notre monde de splendeur est devenu une terre de cauchemars.

Et pourquoi nous ne pourrions plus partir d'ici, sans y laisser notre cœur et notre âme.

Memnonia

Localisation approximative : Choo (Chryse) - 06 Y
Profondeur : Hypogée - 2 kilomètres - Strate 55

Memnonia était une cité particulièrement vaste et importante. D'abord par sa dimension, son temple à l'architecture en forme d'araignée s'étendant sur plusieurs strates, ensuite pour son aspect politique. En effet, les nombreux Princes dirigeants appartenant au conseil, le Synode, siégeaient dans le temple de Memnonia pour décider de la conduite de Chasma. Ils étaient plus de 500, représentant chacun une région précise, une ville ou un secteur industriel. Réunis dans l'amphithéâtre noir de la cité, ils prenaient toutes les décisions nous concernant, en se référant sans cesse aux visions enregistrées des précognitifs. Juste avant la Chute, *l'Empereur Idargos* était la figure supérieure de l'autorité, le dirigeant de ce conseil et le maître incontesté de ce royaume creux. Un Silicate sec et balaféré, entouré d'une véritable cour de simulacres (des femmes le plus souvent) et revêtu d'une combinaison remplie d'aiguilles capables de le fournir en Encre. Cependant, l'excès de structures administratives avait fini par diluer son pouvoir dans un flot de procédures, d'ordres et de contre-ordres, le transformant plutôt en patriarche tyrannique et rétrograde. Sans oublier les tentatives d'assassinat qui avaient fait de cette fonction un poste à très haut risque (son prédécesseur n'avait tenu que deux jours, avant de mourir dans une explosion).

Aucune décision ne se prenait à la légère, chaque résolution étant préalablement soumise à un vote. En comparaison avec l'anarchie de la surface, Chasma était un modèle de fonctionnement et de hiérarchie. Un véritable mille-feuilles de chefs, de responsables et de sous-responsables. Tout individu habitant Chasma possédait

un grade et un titre, lui donnant accès à certaines facilités et zones. Les rangs les moins élevés avaient, par exemple, interdiction totale de pénétrer dans les laboratoires de la *Zone Crépusculaire*.

Comme toutes les cités de Chasma, Memnonia n'a pas échappé à la guerre et s'est vidée de ses habitants. Les longs couloirs sont mouchetés par la Rouille, le sol des habitations est couvert de sang séché et le centre de la ville ressemble à une citadelle fantôme. Les petites rues pavées restent désespérément silencieuses et l'imposant temple central n'est plus qu'une silhouette inquiétante, plus sombre que les ténèbres.

Il y a cependant encore de la vie dans Memnonia, si j'en crois le témoignage d'un *desperado* croisé chez un troqueur de Forlorn. Vers l'Est de la cité, dans d'anciens quartiers d'habitations Bleeks. Là où des cristaux lumineux diffusent sporadiquement une lumière froide, créée par d'anciennes éoliennes construites en surface. Le pillier m'a raconté qu'il a vécu une curieuse expérience après avoir traversé une brume bleutée, comme s'il passait à travers la réalité. Il affirme avoir été poursuivi par des monstres, des créatures aux crânes difformes, aux yeux cousus, vêtues de lambeaux de cuir. Il est parvenu à leur échapper en rejoignant un gouffre et en sautant sur le sommet d'un élévateur, qui s'apprêtait à disparaître dans les abysses. Il a été incapable de me dire si ce qu'il a vu était vrai ou le simple produit de l'Encre. Dans tous les cas, l'importante cicatrice qu'il portait sur le haut du crâne laissait peu de doute quant à la dangerosité du phénomène.

Noctis Labyrinthus

Localisation : Plaie de Wakan (Valles Marineris) - 10 U
Profondeur : Hypogée - 500 mètres - Strate 06

Tous les colons occupant les abords de Valles Marineris connaissent Noctis Labyrinthus. Situé à l'extrémité occidentale de la Plaie de Wakan, cet ensemble de fosses entrelacées contient l'accès principal de Chasma : de gigantesques portes d'Iridium, commandées par des mécanismes de géants. Ces dernières se trouvent tout au fond des canyons, les plus hauts s'élevant à plus de 8000 mètres d'altitude. Autant dire que les portes baignent continuellement dans l'obscurité, le soleil ne parvenant pas à éclairer les cavités les plus profondes. Leur surface gris sombre est sculptée de plusieurs motifs représentant la Veuve, la femme araignée, ainsi que les Princes du Synode.

Noctis Labyrinthus était un véritable point de transit vers l'Hypogée, une sorte de sas, de hangar colossal équipé de plusieurs voies de chemin de fer qui serpentaient doucement jusqu'aux hauteurs pour rejoindre Forlorn. La plupart du temps, les portes cyclopéennes étaient fermées, afin de se protéger des intrusions des terroristes et des *desperados*. Elles ne s'ouvraient que pour réceptionner de nouveaux arrivants ou des chargements de denrées en provenance de Chryse.

Derrière ces accès se trouvaient des espaces véritablement énormes, des cavités capables de loger plusieurs Tripodes et des bataillons entiers. Une fois ce seuil franchi, il était possible de rejoindre tout un réseau de galeries et d'élévateurs enténébrés, conduisant jusqu'aux très nombreuses cités chtoniennes.

Désormais, ces portails volumineux restent fermés et les locomotives n'ayant pu rejoindre les profondeurs appartiennent à des colons de Forlorn.

Pieuvre de Copernicus

Localisation approximative : Kivimbe (Dôme de Tharsis) - 10 T
Profondeur : Zone Crépusculaire - 25 kilomètres - Strate 3723

Ce lieu emblématique se trouve dans la *Zone Crépusculaire*, au centre des plus grands bassins de Lothos. La Pieuvre est une magnifique invention, un véritable chef-d'œuvre réalisé par les Pyg-

machines sous la conduite de Silicates éminents, comme l'ingénieur *Cylus*. Cet engin sphérique, construit dans une caverne particulièrement large, fait plus de 100 mètres de diamètre et est équipé d'une cinquantaine de tentacules articulés. Des cylindres de fer dotés de lames, de broyeurs et de marteaux électriques. C'est la seule et unique Larve-Machine ayant cette apparence et un redoutable système de défense.

La Pieuvre de Copernicus a pour fonction d'attaquer tous les intrus pénétrant dans sa grotte et de les empêcher d'atteindre les couveuses des précognitifs, placées juste derrière elle. Seules les personnes habilitées et dotées d'émetteurs radios spéciaux peuvent passer, sans risquer de finir en hachis.

Les couveuses de Copernicus ne sont pas les seules de Chasma mais ce sont celles qui abritaient, paraît-il, les précognitifs les plus puissants de l'Empire. Les enfants difformes, dépourvus de bouche, d'yeux et d'oreilles, baignaient continuellement dans des réservoirs remplis d'Encre. Leur estomac relié à des tubes, conçus pour leur fournir une pâte nutritive, ils étaient entourés par une véritable meute de soigneurs et de scribes. Ces derniers, des Fakirs se reliant aux esprits des précognitifs, avaient pour consigne d'enregistrer précisément les visions des enfants prodiges. Ceux que beaucoup d'entre nous surnomment désormais «les enfants de la damnation».

Tous les Silicates se demandent ce que sont devenus ces médiums. Que leur est-il arrivé ? Sont-ils toujours là, derrière la Pieuvre, attendant que quelqu'un vienne les délivrer ? À moins que la Reine Blanche ne se soit emparée d'eux, pour utiliser leur pouvoir ou décortiquer leur crâne ? Ces produits de la science des Silicates m'ont toujours effrayé. Ils n'ont jamais été comme nous et ont peut-être toujours su ce qui allait se produire. Pourquoi n'ont-ils jamais montré les astéroïdes ? Pourquoi ne nous ont-ils pas sauvé ?

Tenebris

Localisation approximative : Koolasha (Hesperia) - 12 I
Profondeur : Zone Crépusculaire - 09 kilomètres - Strate 331

Il existe une rumeur qui s'est répandue après la Chute. Un murmure qui s'est propagé comme une traînée de poudre parmi les survivants Silicates et qui continue, encore aujourd'hui, à alimenter les conversations. Une cabale aurait été organisée au sein du Synode et plusieurs Princes auraient décidé, face aux visions contradictoires des précognitifs, de tenter d'arrêter le cataclysme par leurs propres moyens. Cette conspiration aurait déchaîné les passions, et entraîné des meurtres sordides dans les coulisses du conseil de Memnonia. Une véritable chasse aux sorcières, faite de trahisons et de condamnations. On parle même d'une alliance entre ces conspirateurs et des chasseurs de primes de la surface. Il faut avouer que la politique menée par les dirigeants, et visant à empêcher l'inéluctable, laissait planer un doute sur son efficacité. Après des siècles de domination et de changements radicaux, les précognitifs ne paraissaient plus souffrir de cette vision de fin du monde mais personne n'avait la certitude que le destin avait vraiment changé. Au prix de millions de vies, nous avons tenté de modifier l'avenir mais personne n'était en mesure d'affirmer que cela avait fonctionné. C'est cette incertitude grandissante, en plus d'interprétations divergentes, qui poussa les comploteurs à s'allier pour effectuer un puissant protocole dans la cité de Tenebris.

Beaucoup sont persuadés que ce rituel eut lieu quelques secondes avant l'apparition de la Ruche dans le ciel de Nirgal. Créant ainsi l'hypothèse que le protocole fut l'élément déterminant qui attira la Reine Blanche jusqu'à nos terres. D'autres sont bien plus flous quant à la date exacte de ce sortilège. Mais tous sont d'accord pour affirmer qu'aucun Prince n'en réchappa. Jamais testé, ce protocole visait à modifier la courbe même du temps. Qu'est ce que ces traîtres à l'Empereur souhaitaient obtenir ? Que leur est-il arrivé exactement ?

Il y a un versary environ, j'étais arrivé à proximité des ruines de Tenebris m'engouffrant dans une fissure engendrée par l'éboulement de la colonie de Coprates. La petite cité avait disparu totalement par le fond, écrasant des galeries de l'Hypogée, après la transformation du sol en mille-trous par les Pilleurs. En suivant des rails rouillés, j'étais parvenu jusqu'à un complexe souterrain d'où j'avais réussi à recevoir des messages radios fragmentés. Ce son était une heureuse surprise en soi, une bonne partie des crypto radios étant désormais hors d'usage ou située dans des environnements en perturbant la bonne émission. Il s'agissait d'un message pré-enregistré d'un dénommé *Lucius*, officier Silicate et survivant de Tenebris. Il paraissait être à la tête d'une petite compagnie de survivants, rescapés des guerres du Noyau et décrivait Tenebris comme un lieu ravagé et hanté par des «squelettes de lumière». Sa voix était chargée de peur mais il paraissait vouloir rester au cœur de la cité détruite, afin d'empêcher ces horreurs inconnues de remonter vers Planitia. Son message ne dura que quelques *instants* avant qu'il ne se taise à jamais.

Plateforme X-TR-0

Localisation approximative : Changakutu (Arcadia) - 03 O
Profondeur : Zone Crépusculaire - 12 kilomètres – Strate 587

Cette plateforme est l'une des nombreuses structures qui abondent dans le territoire des Pygmachines. Ces complexes industriels avaient pour objectif de concevoir du matériel à destination des troupes Silicates : armes, armures, morceaux de Tripodes, Larves-Machines... De véritables industries sidérurgiques permettant aux Fellök de faire fondre le métal, de le travailler et d'assembler directement les artefacts de technoprescience sur de grandes chaînes de montage. Se retrouver au beau milieu d'une de ces plateformes a de quoi effrayer le plus brave des guerriers depuis la Chute. Imagine un lieu froid et obscur, hanté par les silhouettes de machines outils hors d'usage. Le cliquetis des chaînes et des crochets permettant de transporter le métal en fusion, les morceaux d'automates entassés dans une caisse, la Rouille ayant dévoré des portions entières de fils électriques projetant leurs étincelles dans l'air. Et éclairant certains coins d'une lueur malsaine.

Je me suis retrouvé bien malgré moi au milieu de la plateforme X-TR-0, après avoir chuté dans un conduit de ventilation, pendant que je récoltais de l'Encre sur les cadavres d'un charnier. Je n'y suis resté que quelques minutes, avant de retrouver un ascenseur en état de fonctionnement. Juste le temps d'identifier ce lieu sur un panneau et de ressentir une présence oppressante. Un Silicate, puissant, monstrueux, difforme, aux bras bardés de fers. Comme le produit d'une expérience ratée, une créature hybride errant dans les méandres de la zone obscure. Un être horrible, effrayant et pouvant presque faire pitié. J'ai à peine vu ses traits monstrueux avant de pénétrer dans l'ascenseur, me laissant entr'apercevoir des sphères d'Encre greffées à l'intérieur de sa nuque. Il n'avait pas de lèvres et son cou contenait un autre visage, une seconde tête rabougrie et repoussante. Je suis même persuadé d'avoir vu, tandis que les portes de l'ascenseur se refermaient sur cette vision cauchemardesque, le corps d'un Silicate piégé dans un mur de laboratoire. Comme s'il avait tenté de fuir l'insupportable à l'aide d'un protocole qui l'avait condamné à s'asphyxier dans la matière.

Chasma n'a pas que les Pilleurs comme seule menace. Il y a ici nombre de choses inquiétantes que je ne peux expliquer. Autant d'expérimentations, de mauvais souvenirs que des laborantins ont tenté de faire disparaître et qui remontent progressivement vers la surface.

Moho

Localisation approximative : Ardhibara (Arabia Terra) - 06 A
Profondeur : Noyau - 78 kilomètres – Strate 6005

Je ne suis jamais allé à Moho. Je ne disposais pas du grade suffisant pour pouvoir me rendre jusqu'au Noyau. Pour quoi faire, de toute manière ? La route est interminable, même en empruntant les wagons et les élévateurs par centaines. Mais j'ai beaucoup entendu parler de la plus profonde des cités, l'ultime forteresse avant que la chaleur ne brûle la chair et ne rende toute existence impossible. Il existe de nombreuses histoires à propos de la Citadelle Mécanisée. On raconte qu'elle a été construite au milieu de la lave et que sa terre est magique, permettant aux blessés de guérir leurs plaies et aux impotents de retrouver leurs facultés. Des machines géantes, à l'image de la Pieuvre de Copernicus, entretiennent la cité et assurent sa sécurité. Des milliers de Pygmachines occupent les lieux, récoltant des métaux rares au sein même du magma brûlant.

Vérité ou mensonge, je suis bien incapable de te le dire. Mais si cette ville, située à l'extrémité centrale du monde, est devenue célèbre, c'est aussi et surtout à cause de sa proximité avec la Ruche.

Lorsque l'astéroïde s'est écrasé sur Argyre, tout le monde a cru qu'il avait seulement atteint la couche supérieure de l'Hypogée, comme de nombreuses étoiles le firent durant le Ciel de Suie (l'Iridium présent dans les veines souterraines est la preuve que les étoiles sont tombées autrefois). Mais au lieu de trouver la Ruche au niveau prédit, les survivants placés à proximité découvrirent que le météore était allé bien plus profondément que prévu. Laisant derrière lui un tunnel de cendres, de ruines et de métal chauffé à blanc, qui s'effondra très rapidement sur lui-même.

Certains de nos scientifiques pensent que cette profondeur importante a été créée par la matière dont est constituée la Ruche. Personnellement, je pense tout simplement que ce sont les Pilleurs qui l'ont mené le plus bas possible, afin de mettre leur Reine à l'abri. Et d'empêcher ainsi quiconque d'atteindre son antre.

D'après nos calculs, la Ruche se trouverait non loin de Moho, à la lisière du centre bouillonnant de Nirgal. Il semblerait que la guerre ait toujours lieu sur cette frontière, entre notre armée et les Pilleurs de Corps. Nos guerriers auraient progressé sensiblement vers la Ruche, ce qui expliquerait la brutale disparition des Pilleurs de Corps ces deux dernières années. J'ai cru entendre des voix dans ma petite radio de cuivre. Des échos appelant à l'aide, demandant des renforts dans les abysses de Moho. Mais je ne pense pas que j'aurai la force de les rejoindre à temps... Les Pilleurs commencent déjà à remonter dans les strates et je crains que l'avenir de ce monde ne soit plus entre les mains des Silicates désormais. Il fait... Si froid... Ici.



CHOSSES QUI SAIGNENT



«Nous ferions mieux de revenir, parce qu'il va bientôt faire sombre, et ils viennent surtout la nuit...»

-- Newt - Aliens

Suite aux nombreuses catastrophes que Nirgal a connues, sa faune et sa flore se sont détériorées, au point de voir certaines espèces complètement disparaître. Les créatures géantes qui occupaient jadis la planète rouge sont quasiment toutes éteintes et les zones de végétation s'amenuisent de jour en jour. Les Pilleurs de Corps ont parasité tout ce qui pouvait l'être et ont porté le coup fatal à un environnement déjà bien dégradé par les Silicates. Cependant, il reste encore d'autres créatures capables de présenter une menace pour les personnages. Des races si particulières, si grandes ou puissantes que même les parasites de la Ruche ne sont pas parvenus à les annihiler. Autant d'adversaires différents (voire d'alliés) que les Vertèbres de Fer pourront croiser sur leur route.

Pilleurs de Corps

Origine : Chasma

Il arrivera nécessairement un moment où vos joueurs se demanderont d'où viennent exactement les Pilleurs de Corps. Et, à moins que vous n'ayez choisi de leur faire découvrir véritablement son origine, il est préférable que vous ne leur donniez jamais cette réponse. Pour que les Pilleurs de Corps demeurent une menace efficace, ils doivent conserver leur part de mystère, leur froide nature d'animaux dénués de toute conscience.

Au tout début de Sable Rouge, les personnages n'auront plus aperçu de Pilleurs depuis plus de deux ans et leur retour progressif doit être tout aussi efficace que cinglant. Pas la peine de les confronter à des hordes entières. Croiser la route de quelques spécimens au corps déformé, crachant leur Rouille en silence, devrait suffire à imposer une vision d'épouvante aux joueurs. Plus la crainte de croiser un Pilleur sera grande et moins il vous sera nécessaire d'utiliser ces monstres régulièrement, afin d'induire une peur sourde pen-

dant la visite d'une cité de Chasma, par exemple. Sont-ils dans cette catacombe ? Ce sont leurs pas que j'entends ? Et si nous étions pris en étau au centre de cette passerelle surplombant le vide ?

Plutôt que de concentrer les Pilleurs sur les joueurs, utilisez-les pour tuer les PNJ que leurs personnages apprécient, pour faire disparaître un à un les autres habitants de la colonie. Montrez leur à quel point les créatures de la Ruche sont intelligentes et discrètes, capables d'agir en groupe pour éliminer des populations entières et les transformer en cadavres qui marchent. Ne multipliez pas leur apparition pour ne pas les transformer en chair à canon répétitive. Une ombre fugitive est parfois bien plus inquiétante qu'une véritable apparition. Faites d'eux les pires adversaires que Nirgal ait connus.

La Ruche n'est certainement rien d'autre qu'un accident malheureux, le résultat d'une lointaine planète détruite ayant projeté ses débris à travers l'espace. À moins que les Princes, en effectuant le rituel de Tenebris, n'aient accéléré la destruction de ce monde ? Ou que l'Ogrim-Nacha, la Veuve, n'ait décidé de se libérer de sa prison dimensionnelle ? Aucune de ces réponses ne détruira les Pilleurs pour autant et ces derniers continueront leur lent travail d'annihilation. Si les joueurs souhaitent en finir avec les Pilleurs de Corps, ils ne devront pas chercher ce genre de réponse, mais se contenter de localiser la Ruche pour tenter de l'éliminer pour de bon.

L'aérolithe se trouve bel et bien aux limites du manteau de la planète, non loin de la citadelle de Moho. L'intérieur de l'astéroïde géant (du moins, de ce qu'il en reste) est une véritable représentation de l'infamie. Les parois sont couvertes de milliers de restes de victimes, membres et organes coupés, rongés, dévorés, servant de poches d'incubation à des larves se tortillant sous les chairs mortes. Des charognes inhumaines sont encore visibles sous cette couche écoeurante : comme de grandes silhouettes pourvues de scaphandres, au sein desquels les Pilleurs se trouvaient avant le crash. La Ruche a l'allure d'un ancien morceau de vaisseau, de bâtiment aux parois de fer, qui se seraient recouvertes progressivement d'excroissances minérales au fil de son périple. Une immonde cathédrale de sang, de Rouille et de viscères, au centre de laquelle trône un organe blanc tuméfié.

La Reine Blanche ressemble à un croisement entre une tique blanchâtre de plusieurs tonnes et un enchevêtrement de mécanismes biologiques visant à la maintenir en vie. Un peu comme une tumeur géante, reliée à de nombreuses cuves et systèmes d'oxygénation par une multitude de câbles. Inexorablement, elle se nourrit de victimes et en recrache une partie, après y avoir pondu de nouveaux cocons. De nouveaux insectes aux physionomies métalliques, destinés à s'implanter dans des hôtes. Aucun être vivant n'est arrivé jusqu'ici et si quelqu'un y parvenait, rien ne prouve qu'il aurait le temps d'éliminer la Reine. Véritable centre nerveux des Pilleurs, elle est leur cerveau central, leur intelligence, leur base de données. Elle enregistre tout par leurs yeux, apprend par eux et s'adapte à ce qu'elle perçoit. Elle connaît les noms de milliards d'êtres, a appris leurs faiblesses et leurs particularités. Elle évolue, elle aussi, afin de pouvoir améliorer son armée et devenir intouchable. La seule chose qu'elle n'a pas prévu est l'existence des Vertèbres de Fer.

Un Pilleur de Corps est en mesure d'imiter toutes les créatures qui ont été déjà parasitées par les enfants de la Reine Blanche (sur Nirgal ou ailleurs). Qu'il s'agisse d'humanoïdes ou d'animaux, un Pilleur peut modifier le corps qu'il occupe afin de le doter d'armes ou de facultés animales. Chaque modification produit de nombreuses déchirures et cassures dans l'organisme de l'hôte, le rendant inutilisable en cas de mutations trop fréquentes. Les Pilleurs ont donc pour habitude d'adopter des formes ou des armes précises, qu'ils conservent ensuite jusqu'à ce que leur hôte soit détruit. Ils sont cependant totalement incapables d'utiliser la mémoire ou les anciens savoirs du corps qu'ils empruntent.

Tout comme dans une fourmilière, tous les Pilleurs n'ont pas la même fonction dans la Ruche. Il existe ainsi six catégories différentes de Pilleurs de Corps, aux rôles bien précis :

- **Enragé** : les enragés sont les principaux Pilleurs de Corps. Ce sont des soldats, modifiant les bras, la mâchoire de leur hôte pour disposer d'armes osseuses, de langues capables de percer des crânes. Ils sont chargés de défendre la Ruche et d'étendre son territoire. Ils se chargent de ramener la nourriture dans les souterrains jusqu'à la Reine. Les Enragés fonctionnent généralement en horde : en groupe de 2 à 10 individus. Lorsque la Reine ne les utilise pas, ces soldats livides se replient dans des nids, des zones où ils patientent et patrouillent, transformant ces lieux en réservoirs acides de Rouille.

- **Cracheur** : plus fluide que les autres, sans armes à l'exception de dards osseux s'extirpant des poignets, un Cracheur est surtout muni d'une bouche difforme. Sa face est quasiment fendue en deux, déchirant la peau et la chair, afin de pouvoir recracher une grande quantité de Rouille. Se mélangeant aux hordes, un Cracheur a pour fonction de tisser des réseaux de Rouille jusqu'à la Ruche, pour permettre aux Pilleurs de transmettre leurs informations et de communiquer. Lors d'une prise d'assaut impliquant plusieurs groupes de Pilleurs, vous êtes certain d'apercevoir des cracheurs, circulant d'un groupe à un autre pour dessiner un entrelacement de Rouille sur le sol. Éliminer un cracheur est souvent une des premières choses à faire pour faciliter la détérioration des communications entre les Enragés ou les autres Pilleurs.

- **Ravisseur** : les ravisseurs ont pour seul et unique but de récupérer des hôtes (le plus souvent vivants) pour être parasités. Ils agissent de concert avec les Enragés pour kidnapper leurs proies, pendant que les soldats de la Ruche les couvrent et s'occupent des défenses. Un ravisseur est muni de deux bras épais, constitués d'une peau molle et totalement élastique. Les victimes sont saisies par ces protubérances et aspirées à l'intérieur, le ravisseur se chargeant ensuite de traîner les proies (prises au piège dans cette gangue de peau) jusqu'à un Incubateur ou un nid. Chaque ravisseur ne peut enlever que deux victimes à la fois.

- **Hostile** : c'est la version supérieure des Enragés, des soldats surdimensionnés qui apportent un appui notable et s'occupent de défendre la Ruche. Un Hostile n'est qu'une concentration d'armes, de mâchoires animales, d'épines dorsales, de grappes d'yeux, de bras et de jambes surnuméraires. De plus de 2m50 en général, ce type de Pilleur est le summum de ce que les parasites peuvent produire en modifiant la carcasse de leur hôte. Lents et maladroits, les Hostiles ne peuvent rien manipuler et circulent difficilement dans les tunnels souterrains. Mais leur arsenal est tel qu'il n'est guère évident de transpercer leur peau, imitant la chitine ou les écailles de créatures totalement inconnues sur cette planète.

- **Incubateur** : sorte de baudruche sur pattes, au teint de cadavre, un Incubateur est un Pilleur contenant une vingtaine de parasites dans son ventre. Véritable couveuse vivante, un Incubateur a pour mission d'emmener les jeunes insectes le plus loin possible pour leur permettre de fusionner avec des hôtes, sélectionnés par les ravisseurs. Un Incubateur est toujours protégé par des Enragés, voire un ou deux Hostiles.

- **Acolyte** : cette dernière catégorie paraît bien plus récente que les précédentes et est la cause principale de la réputation des Vertèbres de Fer. Il semblerait que la Reine Blanche, selon ses objectifs et ennemis, n'hésite pas à faire évoluer son armée et à engendrer de nouveaux types de Pilleurs.

Les Acolytes sont des espions. Des hôtes au corps intact, ne laissant rien deviner de leur décès récent et de leur appartenance à la Ruche. Ils ont toujours une durée de vie très éphémère, généralement le temps de pénétrer une colonie, de repérer ses points faibles et de transmettre ces informations par la Rouille. En effet, l'hôte étant muet et disposant d'un parasite dans la nuque, il peut rapidement susciter de lourds soupçons chez ses interlocuteurs en ne répondant pas à leurs questions ou en laissant transparaître son teint cireux.

Les Vertèbres de Fer sont parfois considérées comme des acolytes ratés.

Enragé type

Dimension : 0	Muscles : 6	Carcasse : 5
Articulations : 5	Crâne : 5	Sens : 5
Peau : 1	Style : 2	Sacrifice : 6
Morbus-Chaos : 10		

Santé : Palier 1 (15) – Palier 2 (30) – Palier 3 (45) Arrivé au Palier 3, un Pilleur ne meurt pas et il ne souffre d'aucun malus, quel que soit le Palier.

Zone Vulnérable : Nuque (25) – Si un adversaire parvient à placer 25 points de blessures dans la nuque du Pilleur, le parasite meurt et le cadavre cesse de bouger.

Panique : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (14) – Palier 2 (28) – Palier 3 (42)

Réaction : 10

Actions : 17

Protection totale : 8

Dégâts types (excroissances osseuses...) : 13

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

- Coup de mule (mains nues) : Actions 3 / Réaction -2 / Appui +0 / Prime Dommages +2 / Combo = Projection

- Attaque simple (bras armé) : Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

- Pourfendre (bras armé) : Actions 2 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant



- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia 0	Chasma +2
Rouille +3	Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 6
- Cogner 6
- Esquiver 5
- Courir 5
- Pister une proie 4

Suturés

Origine : Planitia

Si les Pieds Rouges craignent quelque chose, c'est bien de découvrir des têtes plantées sur des barres de fer, au détour d'une simple expédition. Ces avertissements barbares signifient toujours qu'ils viennent de pénétrer sur le territoire de Suturés. Et s'il est relativement aisé d'y entrer, il est souvent bien plus difficile d'en sortir.

L'origine de ces mutants cannibales est sujette à de nombreuses interrogations. Pourtant, pour beaucoup d'érudits de la surface (des médecins ayant récupéré quelques guides médicaux Silicates aux pages de fer), les Suturés seraient le produit d'une expérience ratée. Sans aucun doute réalisée, aux vues de leur morphologie générale, sur une vaste communauté de Bleeks ayant occupé la région de Cimmeria. Certains évoquent une exposition excessive à l'Encre ou aux rayons solaires, d'autres du venin injecté dans leur cerveau, enfin d'autres parlent de la fameuse bactérie présente dans le sang des Bleeks. Les Suturés ne seraient que le fruit des premières expériences des Silicates. Des Bleeks ayant muté sous l'effet d'une archéobactérie trop instable.

Le résultat a donné naissance à des êtres totalement dégénérés, furieux et ultra violents, pratiquant sur eux un nombre considérable d'opérations. Totalement insensibles à la douleur, la bactérie présente dans leur sang est allée bien au-delà de ce pourquoi elle fut développée à l'origine. Les Suturés ne ressentent plus aucune douleur physique et leur sang a l'apparence d'une poudre sombre, épaisse, circulant mal dans leurs veines. Le manque de nourriture et d'eau fait peler leur peau, les transformant en écorchés aux muscles gris et secs.

Continuellement affamés, ils ont limé leurs dents pour déchiqueter la chair et recherchent de nouvelles peaux pour les coudre directement sur leurs muscles à vif.

À ce jour, aucun Suturé n'a jamais été parasité par un Pilleur. Un peu comme si leur organisme rejetait cette intrusion.

Suturé type

Dimension : 0 Muscles : 6 Carcasse : 8
 Articulations : 5 Crâne : 5 Sens : 6
 Peau : 4 Style : 3 Sacrifice : 4
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (18) – Palier 2 (36) – Palier 3 (54) – Un Suturé ne subit aucun malus dû aux blessures.

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (15) – Palier 2 (30) – Palier 3 (45)

Encre : Palier 1 (18) – Palier 2 (36) – Palier 3 (54)

Réaction : 10

Actions : 21

Protection totale : 8

Dégâts types (épée..) : 12

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Balestra (bras armé) : *Actions 3 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo néant*
- Décapitation : *Actions 5 / Réaction +1 / Appui +2 réussites / Prime Dommages +10 / Combo = Finition (condition)*
- Tir standard (distance) : *Actions 1 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade circulaire (défense) : *Actions 3 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime Protection +2 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Menace (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +2 Chasma -2
 Rouille +0 Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 6
- Manier une arme tranchante lourde 5
- Manier une arme d'empalement 5
- Cogner 6
- Esquiver 5
- Courir 5
- Pister une proie 6
- Faire pâlir un adversaire 8
- Torturer 10

Langues Noires

Origine : Planitia

On raconte qu'à la lointaine époque du Ciel de l'Eau, ces géants dominaient Nirgal et participèrent à la bataille des dieux et des titans face à l'Araignée Boréale. Puissants et féroces, ils n'hésitèrent pas à affronter la créature cyclopéenne pour la forcer à se replier en un lieu lointain, une dimension intouchable et obscure. Leur trahison fit rentrer l'Ogrim-Nacha, la plus féroce de toutes les divinités, dans une colère effroyable. Pendant que les géants la poussaient dans le vide sidéral de sa prison dimensionnelle, au coeur d'une étoile invisible, la déesse insecte les condamna à ne plus jamais par-

ler, noircissant leur langue et y inscrivant des mots de mort. Désormais, un seul mot prononcé condamnerait celui qui l'entendrait à un destin effroyable, chaque son sortant de leur bouche se transformant en souffle d'énergie mortelle.

Cette malédiction sonna peu à peu le déclin de leur race. Leur semblant de société tribale dégénéra progressivement durant le Ciel de Plomb, laissant désormais la planète aux mains de créatures plus petites et surtout, bien plus nombreuses. Descendant de leurs territoires du Nord, chevauchant de monstrueux reptiles cracheurs de feu, les Langues Noires devinrent des clans barbares désorganisés, écrasant et mutilant pour récupérer nourriture et biens. Craints comme le pire des fléaux, les redoutables géants commencèrent à se faire plus rares, affaiblis par la consanguinité, la dégradation de l'atmosphère et surtout par l'Empire des Silicates. Même leurs hurlements destructeurs ne suffisaient pas à repousser les machines de Chasma, les Tripodes se chargeant de terrasser les géants aux peaux bleues.

Lorsque la Ruche tomba sur Nirgal, les Langues Noires n'avaient déjà plus attaqué la moindre colonie depuis bien longtemps. Au point d'en persuader beaucoup de leur totale éradication.

Pourtant, au cœur des effroyables calottes glaciaires de la planète rouge, constituées d'une neige carbonique capable de figer les corps, se trouvent toujours les anciens palais des Langues Noires, des citadelles de silence. Quasiment vides, réduites à l'état de ruines, ces forteresses de Boreum abritent encore une poignée de géants de cinq mètres, à l'épiderme bleu et aux armures massives. Muets, ils sont parvenus à repousser les Pilleurs de Corps au prix de nombreux sacrifices. Et ne comptent pas en rester là...

Description : 5 mètres de haut en moyenne pour près d'une tonne. Massifs, peau bleue tachetée, yeux aux pupilles doubles. Leurs mains sont constituées de trois doigts énormes qui ont l'apparence de la roche et sont utilisées comme des masses. Tous leurs os et organes sont dédoublés (deux cœurs, quatre poumons, deux sortes de fémur dans chaque jambe...etc.). Utilisent des ossements, des carcasses et des restes de métaux pour concevoir des armures primitives. Ils ont l'allure d'une ancienne civilisation, autrefois développée, réduite à l'état de brutes néanderthaliennes gigantesques.

Langue Noire type

Dimension : 2 Muscles : 9 Carcasse : 9
 Articulations : 3 Crâne : 6 Sens : 5
 Peau : 5 Style : 5 Sacrifice : 7
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (27) – Palier 2 (54) – Palier 3 (81)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (18) – Palier 2 (36) – Palier 3 (54)

Encre : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Réaction : 7

Actions : 21

Protection totale : 12

Dégâts types (poings de pierre, cri sonique – portée maximum 10 mètres..) : 20

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Projection (mains nues) : *Actions 4 / Réaction -2 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +6 / Combo = Projection*
- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Attaque au fer (bras armé) : *Actions 3 / Réaction +0 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo = Brise-lame*

Sable Rouge

- Embrocher (bras armé) : *Actions 3 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Projection*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Menace (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +1 Chasma -3
Rouille -1 Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante lourde 8
- Manier un bouclier 8
- Cogner 8
- Esquiver 5
- Se déplacer avec une monture 6
- Effrayer un adversaire : 5 (dégâts psychologiques 10)

Chasseurs de scalps

Origine : Planitia

Ces imposantes créatures vivent dans les sables noirs de Nirgal, le plus souvent dans les grandes plaines du Nord. Ils s'enfouissent dans la terre pendant la nuit avant de s'en extraire aux premières lueurs du jour. Leur nom provient de la gigantesque pince osseuse qui leur sert d'arme et qu'ils utilisent pour littéralement sectionner les crânes de leur proie à mi-hauteur. Un peu comme si on tranchait le bouchon d'une bouteille de champagne en deux pour déguster ce qui s'y trouve. Amateurs de matière cérébrale, les Chasseurs de scalps se nourrissent à l'aide d'une imposante langue tubulaire qui s'extirpe violemment de leur thorax.

Solitaires, les Chasseurs de scalps agissent rarement à plus de deux, en même temps, lorsque leurs proies sont nombreuses. Leur puissance physique et leur apparence effrayante en font des monstres particulièrement craints.

Description : sorte de crabe-insecte de trois mètres de hauteur composé d'un tronc humanoïde difforme (boule de viande à mâchoire verticale) et de six pattes formées d'os et de chair. Un immonde centaure difforme et organique. Son bras gauche est atrophié, tandis que son bras droit est véritablement énorme, se terminant en pince osseuse monumentale. La peau d'un chasseur de scalps est recouverte de tumeurs rouges et de denticules (des dents microscopiques) rosées, formant une sorte d'armure naturelle poisseuse.

Chasseur de scalps type

Dimension : 1	Muscles : 8	Carcasse : 8
Articulations : 6	Crâne : 2	Sens : 7
Peau : 3	Style : 4	Sacrifice : 4
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Zone Vulnérable : Pince (40) – Une fois la Pince du Chasseur détruite, il est incapable d'attaquer et prend la fuite.

Panique : Palier 1 (13) – Palier 2 (26) – Palier 3 (39)

Encre : Palier 1 (14) – Palier 2 (28) – Palier 3 (42)

Réaction : 7

Actions : 19

Protection totale : 12

Dégâts types (Pince...) : 18

Manœuvres :

- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Broyer (bras armé) : *Actions 2 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime Dommages +6 / Combo néant*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Retraite (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +1 Chasma -2
Rouille -1 Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 8
- Cogner 7
- Esquiver 4
- Courir 7

Ohgr

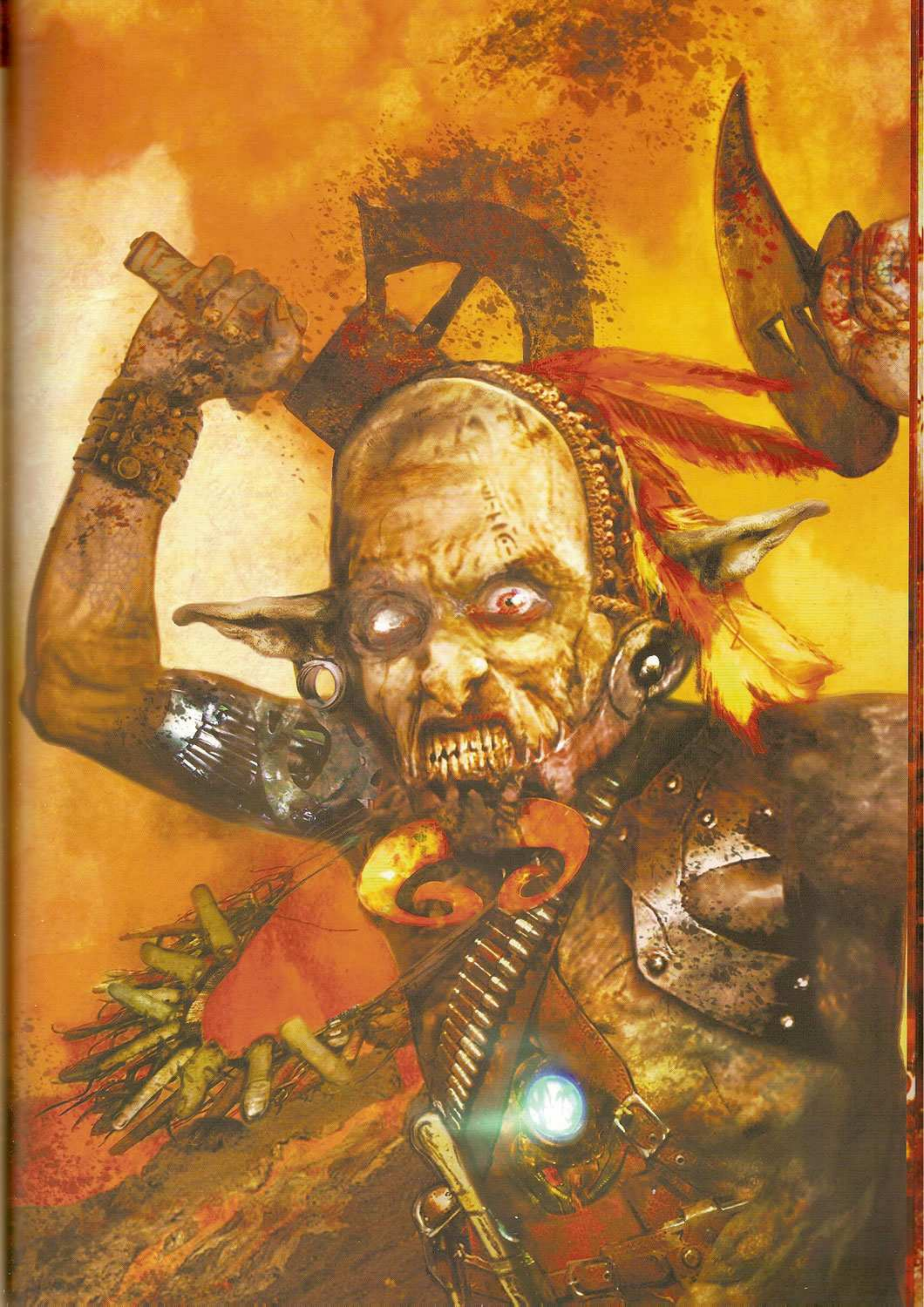
Origine : Planitia

A l'époque où les Silicates n'étaient encore rien d'autre que des êtres primitifs occupant les zones les moins profondes du sol, certains d'entre eux choisirent de prendre un autre chemin dans l'évolution et de tenter de vivre en surface. Cette deuxième branche des Silicates n'eut pas d'autre choix que de s'adapter à une existence beaucoup plus rude, l'obligeant à occuper les ravins de Gorgonum Chaos ou de Tantalus pour se protéger des prédateurs et des tempêtes planétaires.

Au fil des siècles, les spécimens les moins solides furent éliminés et une curieuse politique de sélection naturelle fut menée en leur sein. Les membres les plus forts et les plus agressifs étaient accouplés entre eux, afin de donner naissance à des enfants plus robustes et mieux adaptés à Planitia. Une méthode eugénique liée à la survie de l'espèce, qui aboutit des générations plus tard à des créatures bien différentes des Silicates : ceux que l'on nomme aujourd'hui des Ohgrs.

Vifs, agiles, les muscles noueux, la peau foncée, les Ohgrs n'ont plus trop de points communs avec leurs cousins Silicates, si on excepte leurs dents affûtées, leurs larges oreilles pointues et les tâches sombres recouvrant certaines parties de leur corps.

Adaptés à la rudesse de Planitia, ces créatures humanoïdes disposent de sens extrêmement aiguisés. Qu'il s'agisse de la vue, de l'ouïe, de l'odorat ou du toucher, les Ohgrs se trouvent à la limite de l'empathie tant ils parviennent à anticiper la venue d'une troupe de mercenaires ou d'une créature de plus grande taille. Capables de sentir l'odeur d'un adversaire à plusieurs centaines de mètres ou le bruit d'un combat à des kilomètres, les Ohgrs sont de vrais capteurs sensoriels, aptes à ressentir vos émotions ou à anticiper la formation d'un orage magnétique. À se demander même s'ils n'ont pas la capacité de se connecter directement aux pensées des êtres qui les entourent, pour mieux esquiver un tir au moment même où le tireur songe à dégainer son arme.



Cette aptitude ne les rend que plus effrayants. Si jamais vous vous trouvez seul et blessé au milieu de leur territoire, vous êtes quasiment certain de les attirer, aussi certainement que les requins parviennent à repérer une goutte de sang perdue dans la mer. Vos râles, votre odeur, votre désespoir, sont autant de facteurs qui peuvent attirer vers vous ceux que l'on surnomme «les rongeurs d'os». En un clin d'oeil, leurs silhouettes apparaîtront à contre-jour, surgissant des failles et des ravins. Rien ne sert de ramper... Ils vous rattraperont.

Charognards sans pitié, les Ohgrs agissent toujours en meute, rapides, efficaces, pour achever une proie et lui dérober ses biens. Ils adorent se parer d'objets dont ils ne comprennent guère l'utilisation, comme des morceaux d'artefacts de technoprescience montés en colliers.

Si les Ohgrs ont gagné en force et en rapidité, ils ont perdu en intelligence et en finesse. Leur langage primitif n'est plus qu'une succession de cris rauques et leurs croisements successifs ont fini par faire dégénérer leur race. Désormais les jeunes Ohgrs ont les crânes déformés, les membres ou organes multiples, voire certains sens déficients les condamnant à plus ou moins long terme. Impossible de communiquer avec eux ou de chercher dans leur embryon de société une trace quelconque de la civilisation Silicate, à part les dieux araignées abjects qu'ils paraissent prier et dont ils dessinent les portraits dans des grottes, avec le sang de leurs victimes.

Peu nombreux, les Ohgrs n'ont pas échappé aux Pilleurs de Corps mais sont parvenus à leur survivre. Grâce à leurs capacités empathiques, les plus grosses communautés ont réussi à échapper aux foyers d'infection les plus importants et à éviter l'éradication. Du moins, pour le moment.

Description : pas plus d'1m65 pour 50 kilos. Fins et agiles. Grandes oreilles et dents pointues, yeux rouges, peau sombre. Leurs mains et leurs pieds sont équipés de griffes et de *setae*, de minces coussinets leur permettant de s'accrocher aux parois et de s'y déplacer. Plutôt prudents, les Ohgrs ne s'attaquent jamais aux troupes importantes et préfèrent s'en prendre aux individus blessés ou faibles. Réputés pour leur vivacité et leur sauvagerie, qui pour beaucoup en font plus des animaux que des êtres intelligents, les Ohgrs ont surtout l'image de cannibales redoutables.

Pourtant, plusieurs témoignages tendent de plus en plus à prouver que les Ohgrs n'enlèvent absolument pas les individus pour les dévorer... Mais dans un but totalement inconnu. Ils se contenteraient en réalité de lézards et d'insectes pour seuls aliments, abattant uniquement les personnes menaçant leur territoire et leur tanière.

Ohgr type

Dimension : 0	Muscles : 6	Carcasse : 6
Articulations : 8	Crâne : 5	Sens : 10
Peau : 5	Style : 5	Sacrifice : 5
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (17) – Palier 2 (34) – Palier 3 (51)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (20) – Palier 2 (40) – Palier 3 (60)

Encre : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Réaction : 13

Actions : 24

Protection totale : 8

Dégâts types (pieu en fer...) : 12

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Coup sauté (mains nues) : *Actions 3 / Réaction -1 / Appui +0 / Prime Dommages +4 / Combo néant*
- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Attaque rapide (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +2 / Appui +1 échec / Prime 0 / Combo néant*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Menace (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Retraite (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +2	Chasma -2
Rouille -2	Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 6
- Cogner 6
- Esquiver 8
- Pister une proie 9
- Repérer son chemin 9
- Localiser une menace 9

Géant de Limaille

Origine : Planitia

Sous ce terme se cache en réalité un phénomène totalement inexpliqué, à rapprocher des violents orages magnétiques qui secouent parfois Nirgal. Surnommé «bouilleur de sang» ou «pieuvre d'orage», un géant de limaille est une gigantesque silhouette vaguement humanoïde constituée de fumée noire et de résidus ferreux. Un peu comme si une forme de vie se constituait ponctuellement en associant effet magnétique et morceaux de métal en suspension. L'équivalent d'une tornade destructrice, mais paraissant douée inexplicablement d'une sorte d'embryon de pensée.

Parcouru d'éclairs destructeurs et de morceaux métalliques tournoyants, comme coincés à l'intérieur d'une cage de Faraday, un Géant de Limaille a une durée de vie qui n'excède jamais une heure. Temps bien suffisant pour lui permettre de se déplacer avec lenteur et de terrasser tout ce qui se trouve sur son passage. Dans un vacarme métallique assourdissant, ressemblant à un gémissement titanique, la silhouette vaporeuse écrase, tranche, foudroie et laisse ceux qui la traversent sous la forme de corps littéralement bouillis sur place et couverts de cloques noires.

Lorsqu'il apparaît, la meilleure solution reste toujours la même : fuir.

Description : forme de plus de cinquante mètres de hauteur, sombre, constellée d'éclairs et de débris tournoyants. Son apparence générale rappelle le corps vaporeux d'un homme dépourvu de tête, même si un Géant de Limaille paraît avoir plusieurs bras, comme de gigantesques tentacules s'abattant sur les hommes et les bâtiments.

Géant de Limaille type

Dimension : 7 Muscles : 10 Carcasse : 10
 Articulations : 1 Crâne : 1 Sens : 1
 Peau : 1 Style : 1 Sacrifice : 4
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (31) – Palier 2 (62) – Palier 3 (93)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Réaction : 0

Actions : 6

Protection totale : 30

Dégâts types : 30

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

-Influences :

Planitia 0

Chasma 0

Rouille 0

Renommée 0

Compétences :

- Cogner 2

Pyrodactyle

Origine : Planitia

Pendant longtemps, les Pyrodactyles furent les créatures les plus craintes et les plus meurtrières de Nirgal. Avec leur 60 mètres de long pour 150 mètres d'envergure, ces monstrueux reptiles volants ont semé la terreur dans de nombreuses régions de Planitia, tout particulièrement dans les zones escarpées ou dotées de failles démesurées (seules possibilités pour eux de nicher et d'atterrir). Si les peuplades n'avaient pas rapidement opté pour des habitations troglodytes ou privilégié les espaces plats et ouverts, ce sont des milliers de personnes qui auraient été aspirées sous forme de cendres par ces monstres aériens.

Moins glamour que le légendaire dragon, le Pyrodactyle est avant tout un prédateur géant, capable de projeter des flammes dignes du napalm sur une bande de 20 m2. La chair et les os ne résistent pas à cette chaleur sans protection, réduisant les carcasses en fines particules que les Pyrodactyles consomment directement en les aspirant (les Pyrodactyles absorbent toute forme de silicium, présent dans des animaux, des humanoïdes, du sable ou des espèces végétales). Leur sang bouillant est plus corrosif que l'acide, rendant la tâche encore plus difficile pour les chasseurs, qui doivent échapper au souffle incandescent ainsi qu'à des griffes aiguës de plus de 50 centimètres de long. Mais abattre un Pyrodactyle demeure le moyen le plus efficace pour réchauffer un foyer et soigner les engelures.

Avec la détérioration de leur environnement (et sans doute une chasse excessive des indigènes et des Silicates), les derniers géants de l'air sont sur le point de disparaître. Mais malgré leur rareté, tels des croquemitaines, ils continuent à être le centre de nombreuses histoires pour enfants. «*Regardez toujours le ciel avant de marcher doucement sur le sable*» conte le sage Maadim «*car même les Pilleurs de Corps craignent le feu qui vient d'en haut*».

Description : grandes ailes membraneuses couvertes d'épines de corne cornes. Peau dorsale blanche, peau ventrale et intérieure des ailes orangée pour se confondre avec le ciel. La peau paraît striée de veines rougeoyantes, comme si de la lave en fusion coulait dans leur sang. Crâne bombé et renforcé, immenses yeux jaunes à double pupille et grande bouche munie de fanons. Un Pyrodactyle n'a pas de

véritables dents, si on excepte quelques rangées acérées situées sur l'intérieur des joues. Leur mode de nutrition les oblige à aspirer et filtrer tout ce qu'ils brûlent. Deux glandes internes leur permettent de générer un souffle enflammé, pouvant atteindre 1500 degrés.

Pyrodactyle type

Dimension : 7 Muscles : 8 Carcasse : 8
 Articulations : 2 Crâne : 2 Sens : 8
 Peau : 2 Style : 2 Sacrifice : 5
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (28) – Palier 2 (56) – Palier 3 (84)

Zone Vulnérable : Yeux et bouche (50) – En détruisant une de ces zones, le Pyrodactyle devient incapable de voler correctement et n'a pas d'autre choix que d'atterrir ou de s'écraser au sol. La protection de la créature est de 8 sur ces zones.

Panique : Palier 1 (15) – Palier 2 (30) – Palier 3 (45)

Encre : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Réaction : 0

Actions : 7

Protection totale : 12

Dégâts types (souffle napalm, sang acide, griffes...) : 40

Manœuvres :

- Coup de griffe (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Souffle (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +2 / Appui +2 échecs / Prime 0 / Combo néant*

- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

- Menace (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

- Retraite (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia 0

Chasma 0

Rouille 0

Renommée 0

Compétences :

- Cogner 3

- Pister une proie 8

- Repérer son chemin 8

- Voler 10

Mégaptère Silicium

Origine : Planitia

Véritables fossiles vivants, derniers représentants des animaux cyclopéens qui occupaient jadis Nirgal durant le Ciel de l'Eau, ces baleines de sable sont presque devenues un mythe. Les derniers exemplaires de ce mastodonte occupent l'ancienne Mare Australe, réduite depuis des lustres à un vaste océan de dunes et de plaines sablonneuses. Avec ses 200 mètres de long pour plusieurs centaines de tonnes, le Mégaptère Silicium s'enfouit dans les sables et peut y séjourner des zodes entiers, utilisant les bouches multiples placées sur son épine dorsale pour absorber les micro-organismes et les vers *Natilki* présents dans le sable. De forme aplatie, le Mégaptère Silicium est complètement aveugle et se contente de se «*tortiller*» pour se déplacer et s'enfouir sous plusieurs mètres de sable. Un important réseau de poils sensitifs placés sur sa tête lui permet de sentir les vibrations et les mouvements de ses congénères, ainsi que

les Vers Découpeurs qui constituent sa principale menace. Un Mégaptère peut représenter un véritable danger si vous marchez sur son dos au moment où il décide de se déplacer ou d'ouvrir les opercules géants lui servant de bouches. Finir dans les intestins d'une baleine de sable n'a rien d'enviable et aucun convoi ne fait le poids face à la force d'un tel colosse.

Plutôt placide, le Mégaptère Silicium a été rarement chassé pour sa chair, celle-ci ayant un goût carrément désagréable sans oublier une peau épaisse, que seules certaines armes peuvent perforer. Mais la dégradation de l'atmosphère a condamné cet animal géant à disparaître tôt ou tard comme ses ancêtres, réduits désormais à l'état d'ossements gigantesques dont on fait armes et habitations.

Pourtant, pour de nombreuses tribus de Planitia, cet animal demeure une véritable divinité, dont on guette les mouvements avec énormément de respect.

Description : forme oblongue géante, corps plat à la peau jaunâtre. Celle-ci est recouverte de nids d'insectes et de minéraux s'étant développés à la surface de l'épiderme. Une centaine de bouches tubulaires sont situées sur son dos, pareils à d'énormes clapets s'ouvrant et se refermant pour absorber du sable en quantité afin de le filtrer.

Mégaptère Silicium type

Dimension : 9	Muscles : 10	Carcasse : 10
Articulations : 1	Crâne : 2	Sens : 4
Peau : 1	Style : 1	Sacrifice : 3
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (32) – Palier 2 (64) – Palier 3 (96)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Réaction : 0

Actions : 5

Protection totale : 30

Dégâts types (coup de queue...) : 40

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

- Retraite (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia 0	Chasma 0
Rouille 0	Renommée 0

Compétences :

- Cogner 4

Ver Découpeur

Origine : Planitia

Ces vers géants occupent les sables de Nirgal dans lesquels ils circulent pour happer les êtres marchant à leur surface. Aveugles, ils sont attirés par les vibrations des pas et des galops, ouvrant leur gueule pour créer une sorte de siphon dans lequel glissent les proies. Pour finir au fond de leur estomac où elles sont digérées pendant des semaines.

Ils attaquent régulièrement les Mégaptères, en tentant de pé-

nétrer par leurs bouches pour les dévorer de l'intérieur. Tous les habitants de Planitia ont appris à repérer leur présence et à anticiper leurs attaques, en utilisant des lances ou en sondant les plaines de sable. Lorsque les premiers Pilleurs de Corps attaquèrent la surface, ils utilisèrent les galeries des Vers Découpeurs formant des accès fragiles entre Chasma et Planitia.

Description : long ver rouge de cinq mètres de long, pour 1 tonne environ. Énorme bouche conique bardée de monofilaments de silice qui peuvent trancher un corps comme du beurre. Réputé pour son caractère particulièrement coriace.

Ver Découpeur type

Dimension : 2	Muscles : 7	Carcasse : 8
Articulations : 2	Crâne : 1	Sens : 7
Peau : 2	Style : 1	Sacrifice : 4
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Zone Vulnérable : Bouche (30) – Un Ver blessé à la bouche s'enfuira immédiatement.

Panique : Palier 1 (12) – Palier 2 (24) – Palier 3 (36)

Encre : Palier 1 (19) – Palier 2 (38) – Palier 3 (57)

Réaction : 0

Actions : 10

Protection totale : 8

Dégâts types (filaments...) : 20

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

- Retraite (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia 0	Chasma 0
Rouille 0	Renommée 0

Compétences :

- Cogner 3
- Esquiver 1
- Pister une proie 9

Larves Machines

Origine : Chasma

Ce terme générique est utilisé par les Pygmachines pour désigner toutes les formes d'automates, de serveurs mécanisés qu'ils ont été amenés à fabriquer indépendamment ou sous la conduite des Silicates. Faisant appel à des dispositifs simples, basés sur l'Encre, le pétrole et l'électricité, ces créatures artificielles peuvent encore être croisées dans certains étages de Chasma. Voire dans la besace d'un passionné de technoprescience. Si certaines Larves Machines ne sont rien d'autres que des gadgets à autonomie limitée, d'autres peuvent s'avérer de redoutables adversaires.

• **Kromasectes :** ce sont des insectes automates de quelques centimètres, capables de se connecter aux radios de Chasma pour indiquer une direction ou porter un message. On les compare régulièrement à des jouets, leur autonomie et leur forme ne leur permettant pas d'accomplir des actions très complexes.

● **Humungus** : à l'origine, les Humungus étaient une commande des Silicates, conçue pour éliminer les Vers Découpeurs proliférant autour des bases et des stations de la surface. Rapidement, ils devinrent également une arme efficace contre les rebelles et les menaces terroristes. Un Humungus est un automate sphérique capable de s'enfouir sous terre. En sommeil, comme une mine articulée, il est conçu pour éliminer tous ceux qui passent au-dessus de lui. Pour cela il est équipé de nombreuses lames et scies circulaires, capables de trancher les pattes d'un Wagyl ou de vous tronçonner en parts égales. Les Humungus furent également utilisés comme projectiles, lancés à l'aide de lourds canons pour stériliser des territoires entiers (Squals en particulier).

Malgré la chute de l'Empire souterrain, certains lieux de la surface sont encore truffés d'Humungus en sommeil, empêchant toute intrusion dans des bunkers ou des usines. Tant qu'il ne rentre pas en fonction, un Humungus ne consomme pas son énergie et peut ainsi rester sur la même position pendant des versaires et des cocons. Traverser un champ d'Humungus est un véritable suicide, à moins d'être poursuivi par des Pilleurs de Corps.

● **Automatoïde** : dernière création des Pygmachines juste avant la venue de la Ruche, les Automatoïdes sont la forme la plus évoluée de Larves Machines. Humanoïdes trapus, au squelette métallique brut laissant apparaître les mécanismes et des sphères remplies d'Encre, les Automatoïdes avaient pour mission de remplacer progressivement les Simulacres et de servir de cobayes aux protocoles.

Seule une cinquantaine de ces créations fut conçue par les Pygmachines lorsqu'un groupe de Silicates décida de les utiliser après la Chute, pour les faire voyager sur les lunes Peur et Terreur. Le but était de trouver une solution pour éradiquer les Pilleurs de Corps. De nombreux officiers Silicates pensaient que les deux astéroïdes piégés par Nirgal pouvaient receler un moyen, une trace, une piste, un antidote quelconque pour annihiler la Ruche, à cause de leur lien avec l'origine du cataclysme.

Pour les envoyer sur les astéroïdes lointains, un tube accélérateur fut utilisé et de nombreux Fakirs survivants mobilisés. Les cinquante d'Automatoïdes franchirent méthodiquement le seuil du portail et disparurent dans la courbure spatiale générée par le rituel de Précokinésie. Mais lorsqu'ils revinrent, ils avaient radicalement changé et les hurlements des Silicates présents mirent un terme définitif à cette tentative.

Si vous croisez une forme aux cliquetis mécaniques, recouverte d'un cache-poussière et des membres volés à ses victimes, priez pour vous en sortir et courez le plus vite possible.

Automatoïde type

Dimension : 0	Muscles : 7	Carcasse : 8
Articulations : 5	Crâne : 6	Sens : 6
Peau : 1	Style : 4	Sacrifice : 7
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (22) – Palier 2 (44) – Palier 3 (66)

Zone Vulnérable : Mécanisme interne (40) – Briser le mécanisme central de la machine, située dans son abdomen le rend inopérant.

Panique : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Réaction : 11

Actions : Sans limite

Protection totale : 12

Dégâts types (épée, griffes de fer...) : 12

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Casse rotule (mains nues) : *Actions 2 / Réaction +0 / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant*

- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Double coup : *Actions 5 / Réaction -1 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant*

- Tir standard (distance) : *Actions 1 / Réaction +1 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Duel (distance) : *Actions 5 / Réaction +2 / Appui +3 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant*

- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia 0

Chasma +2

Rouille 0

Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 6

- Utiliser une arme de tir 6

- Utiliser une arme à poudre 6

- Manier une arme mécanique 6

- Cogner 6

- Esquiver 6

Méduse magnétique

Origine : Planitia

Ces gigantesques méduses boursoufflées trônent parfois au fond des failles les plus profondes, profitant des courants ascendants pour s'en extirper en flottant dans l'air. Énormes et bleutées, leur organisme poisseux est chargé d'azote et d'hélium, permettant à leur corps de se déplacer au gré des vents comme un immense dirigeable vivant. Dotée de milliers de filaments, une Méduse magnétique peut foudroyer tous les êtres vivants ayant la malchance de toucher une de ses excroissances. Se contentant de vivre au fil des rafales et de ce que la nature veut bien placer sur sa route, ce monstre géant tend à disparaître également peu à peu.

Description : vingt mètres de hauteur (en comptant les filaments vénéneux) sur dix de large. Peau bleutée ou légèrement laiteuse. Leur peau semble parcourue de phénomènes électriques.

Méduse Magnétique type

Dimension : 5	Muscles : 8	Carcasse : 8
Articulations : 1	Crâne : 1	Sens : 1
Peau : 1	Style : 1	Sacrifice : 3
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (24) – Palier 2 (48) – Palier 3 (72)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Réaction : 0

Actions : 6

Protection totale : 20

Dégâts types (tentacule électrique...) : 30

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

Influences :

Planitia 0	Chasma 0
Rouille 0	Renommée 0

Compétences :

- Cogner 3
- Planer 8

Cocons de Peau

Origine : Chasma

Les survivants de la surface sont loins d'imaginer tout ce que l'Empire Silicate a réalisé durant son histoire, n'hésitant pas à pratiquer de nombreuses expériences dans les coins les plus reculés de leur monde chthonien. Les Cocons de Peau sont le résultat désastreux d'une de ces explorations autant scientifiques que mystiques, visant à améliorer leur espèce et à mettre un terme aux visions apocalyptiques des précognitifs.

Situé au 653ème niveau de Chasma, un groupe d'une trentaine de Silicates avait pour mission d'expérimenter un nouveau protocole en laboratoire, baptisé protocole 888 *De la régénération de la vie*. Ce rituel avait pour but de permettre à un cadavre de revenir à la vie, chose qui n'avait jamais été tentée par le passé, par crainte du tabou de l'Araignée Boréale. Après des essais infructueux sur des corps décédés depuis trop longtemps, une piste s'était ouverte en faisant appel à des malades sur le point de rendre leur dernier soupir. Il paraissait désormais possible d'utiliser l'Encre pour retarder cette échéance mortelle, voire de les régénérer jusqu'à ce qu'ils soient en parfaite santé.

Mais l'expérience aboutit à un véritable cauchemar. Tous les Silicates et leurs patients furent réduits instantanément à l'état de simples morceaux de viande, comme s'ils avaient explosé de l'intérieur. Le laboratoire, aux parois désormais couvertes de sang et d'organes fut condamné et le protocole abandonné. Plongé dans l'obscurité et l'oubli, sa passerelle ne fut plus empruntée par quiconque durant des années.

Pourtant, le rituel n'avait pas totalement échoué. Rapidement, tels de petites limaces de chair, des morceaux commencèrent à s'animer, à ramper comme de répugnants insectes de peau. Se regroupant, se mêlant sous forme d'essaim, les Cocons de peau quittèrent les parois du laboratoire pour se mixer, s'assembler et prendre l'apparence d'une silhouette capable d'ouvrir la porte de l'intérieur. Avant de disparaître dans Chasma.

Description : un Cocon de peau n'est initialement rien de plus qu'un morceau de chair et de peau, guère plus imposant qu'une limace. Son mode de déplacement est d'ailleurs similaire, rampant lentement sur les parois des galeries. La particularité des Cocons de peau est leur capacité à s'assembler comme des cubes pour prendre temporairement une forme utilitaire et gagner en efficacité : une silhouette pour se battre, un lézard pour se faufiler rapidement dans un interstice, imiter la forme d'un personnage pour l'effrayer.

Ces créatures organiques ne représenteraient pas de danger réel, si ce n'est leur apparence répugnante, s'ils n'avaient pas tendance à s'assécher au fil du temps. Sans sang, ni Encre, les bouts de chair reprennent progressivement leur apparence originelle : de simples morceaux de cadavres. Il leur est donc indispensable de piéger des victimes, si possible des Fakirs ou des personnes dotées d'une Jauge d'Encre assez élevée, pour pouvoir continuer à exister en absorbant leurs fluides internes (en se baignant littéralement dans leurs entrailles comme des sangsues).

Cocon de peau type (sous forme humanoïde)

Dimension : 0	Muscles : 4	Carcasse : 8
Articulations : 3	Crâne : 2	Sens : 3
Peau : 1	Style : 1	Sacrifice : 4
Morbus-Chaos : 0		

Santé : Palier 1 (16) – Palier 2 (32) – Palier 3 (48)

Zone Vulnérable : un cocon de peau est très sensible au feu. Une simple torche suffit à le faire fuir.

Panique : Palier 1 (X) – Palier 2 (X) – Palier 3 (X)

Encre : Palier 1 (15) – Palier 2 (30) – Palier 3 (45)

Réaction : 5

Actions : 14

Protection totale : 8

Dégâts types (coups de poings de chair...) : 6

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*

- Changement de position (mouvement) : *Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia 0	Chasma 0
Rouille 0	Renommée 0

Compétences :

- Cogner 4

- Esquiver 4

- Effrayer : 6 (dégâts psychologiques 10)

Necrociraptor

Origine : Chasma

Ces créatures, que l'on croyait éradiquées par les Silicates suite à de véritables campagnes de désinfection dans les bas-fonds, ont visiblement profité de la venue des Pilleurs de Corps pour se multiplier à nouveau. Charognards, ces petits lézards blanchâtres aux grands yeux sombres, sont en quelque sorte les piranhas de Chasma. Amphibies, ils savent disparaître dans les nombreux lacs et barrages du royaume souterrain. Appâtés par l'odeur du sang et des cadavres, ils surgissent en nuées pour réduire un corps agonisant en squelette superbement récuré en l'espace de quelques minutes.

Description : lézard blanc de 15 centimètres environ, aux dents proéminentes et aussi coupantes que des lames de rasoir. Se déplacent en bancs pour dévorer des proies parfois cent fois plus grosses qu'eux.

Necrociraptor type

Dimension : 0	Muscles : 2	Carcasse : 2
Articulations : 7	Crâne : 1	Sens : 6
Peau : 1	Style : 1	Sacrifice : 2
Morbus-Chaos : 0		

Participez à la découverte de Nirgal !

La carte de Nirgal fournie dans ce livret va vous permettre de localiser précisément les zones indiquées, en croisant simplement le chiffre et la lettre fournis par chaque description. Pour information, chaque octogone représenté sur la carte est équivalent à 785 kilomètres environ. Autant dire que de nombreuses choses peuvent se trouver dans chaque zone de la planète : colonies, ruines, complexes...

La planète rouge est un monde à redécouvrir, un univers que vous allez pouvoir explorer et enrichir de vos propres créations. Car le *Manchot* et le *Pénitent* n'ont pas dit leur dernier mot !

Venez proposer vos idées concernant un octogone ou une région, nous narrer les aventures de vos Vertèbres de Fer et nous faire découvrir les cités souterraines dans lesquelles vous les avez plongées. Rendez-vous sur le forum du 7ème Cercle, consacré à Sable Rouge, afin de faire évoluer la guerre contre la Ruche et construire un monde où vos scénarios, vos joueurs, vos envies, peuvent apporter leur pierre à l'édifice :

<http://www.7emecercle.com/forum>

Et tous les deux mois, retrouvez sur le blog officiel de Sable Rouge de nouvelles zones à explorer, de nouvelles créatures, de nouvelles strates, de nouvelles Manœuvres, de nouveaux scénarios et de nombreuses aides de jeu. Gratuitement !

<http://sablerouge.over-blog.com/>

Plongez dans le sable rouge !

Santé : Palier 1 (6) – Palier 2 (12) – Palier 3 (18)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (9) – Palier 2 (18) – Palier 3 (27)

Encre : Palier 1 (10) – Palier 2 (20) – Palier 3 (30)

Réaction : 8

Actions : 11

Protection totale : 4

Dégâts types (dents...) : 8

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

- Attaque simple (bras armé) : Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

- Esquive simple (défense) : Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant

- Changement de position (mouvement) : Actions 2 / Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant

- Retraite (mouvement) : Actions 2 / Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant

Influences :

Planitia -3

Chasma +2

Rouille -2

Renommée 0

Compétences :

- Cogner 5

- Esquiver 5

prendre possession des couches les plus reculées, forant et construisant leurs cités, ils durent faire face aux *Umzingeli*, aux hommes chauve-souris. Et ce n'est qu'au prix de nombreuses pertes que ces êtres choisirent de disparaître pour toujours, acceptant de laisser les profondeurs aux mains du peuple qui les avait vaincu.

Vers la fin du Ciel de Plomb, plus personne n'aperçut l'ombre inquiétante d'un *Umzingeli* et ces êtres devinrent de véritables légendes, l'expression même des esprits de Nirgal et de leurs secrets. À présent que Chasma est abandonnée aux mains des envahisseurs parasites, certains Silicates se mettent à rêver du retour des *Umzingeli*. Du retour des tueurs de la nuit.

Description : dans les histoires les plus courantes, les *Umzingeli* sont décrits comme de grands hommes à la peau d'ébène et au visage ressemblant curieusement à celui d'un monstrueux chiroptère. Sans sang, ni chair, les *Umzingeli* seraient constitués de fumée noire et de griffes de fer.



Umzingeli

Origine : Chasma

Ces êtres ne sont rien d'autre qu'une rumeur, une légende remontant à l'origine du monde et qui a retrouvé depuis peu un semblant d'intérêt. Les Silicates ont l'habitude de raconter que Chasma était autrefois un des territoires des *Umzingeli*, ces redoutables chasseurs primitifs dont se réclament les Pistoleros. Se mélangeant aux ténèbres, ces créatures particulièrement intelligentes contrôlaient l'obscurité et avaient la capacité d'y disparaître comme de simples statues de fumée. Lorsque les Silicates commencèrent à

CHOSSES QUI FONT SAIGNER



«Il faut croire que cette planète a trop vu le sang couler pour avoir cette teinte.»
-- Shorkal Mo - Bleek

Le troc est devenu la seule et unique forme de commerce sur Nirgal. Malgré la tentative des Silicates d'utiliser des pièces de fer (baptisées «ferraille») comme monnaie, cette dernière s'est contentée d'exister vaguement dans Chasma avant de disparaître complètement. Aujourd'hui les objets et les produits s'échangent contre d'autres de même valeur, qu'il s'agisse d'acquérir une arme chez un troqueur ou les faveurs d'une danseuse dans un campement miteux. Le troc n'est pas utilisé uniquement pour échanger des biens mais il fonctionne aussi pour les services. Proposer d'aider un homme à réparer sa maison ou le débarrasser de nuisibles peut permettre d'obtenir un bon repas et le coucher. Les mercenaires ont parfaitement compris l'intérêt du troc en échangeant armes, eau et nourriture contre la protection d'un convoi ou d'une colonie.

Afin de prendre en compte ce type de «marché», Sable Rouge utilise des points de troc pour définir la valeur standard d'un produit ou d'un service. Cette valeur peut bien évidemment être augmentée ou abaissée en cas de dégradation du bien ou de sa rareté. Un personnage a la possibilité d'échanger un objet ayant une valeur en points de troc contre d'autres objets ou services de valeur équivalente.

Exemple : Havoc Crane a découvert un artefact de technoprescience dont il ne connaît pas l'usage. Cependant, il est persuadé que celui-ci peut avoir une bonne valeur chez un troqueur ou pour un expert en technologies Silicates. Le Maître de Jeu estime que l'objet a une valeur de 15 points de troc. Cela signifie que Havoc pourra l'échanger contre une paire de lunettes polarisantes (valeur 15) ou encore une épée à deux mains (5) + un Embrocheur (10).

Durant la création de personnage, chaque joueur doit composer le WarBag de son héros pour une somme totale de 20 points de troc. Ce matériel peut être choisi librement dans les listes suivantes. Les armes donnent également, en plus de leur coût moyen, l'ensemble de leurs paramètres (dégâts, portée...etc).

Qualité de l'objet/service	Valeur en troc moyenne
Médiocre	1 point de troc
Ordinaire	2 points de troc
Bon	5 points de troc
Très bon	15 points de troc
Précieux	50 points de troc
Rare ou important	100 points de troc et +

Armes tranchantes

Nom	Dégâts	Points de Troc
-Dague	Muscles + 2	2
-Épée courte	Muscles +4	2
-Couteau à dépecer	Muscles +3	2
-Scramasaxe	Muscles +6	2
-Cimeterre léger	Muscles +6	2
-Griffes de fer	Muscles +5	2
-Poinçon coupant Squal	Muscles +5	3
-Épée à épines	Muscles +7	5
<i>Épée en métal-étoile à la lame hérissée d'excroissances métalliques.</i>		
-Rapière en os	Muscles +6	4

Armes tranchantes lourdes

Comme leur nom l'indique, ces armes sont particulièrement imposantes et difficiles à manier. Un personnage doit disposer d'une caractéristique en Muscles de 3 minimum pour pouvoir les utiliser.

Nom	Dégâts	Points de Troc
-Épée à deux mains	Muscles + 8	5
-Spatha Silicate	Muscles +9	6
-Hache à deux mains	Muscles +9	5
-Shokawindoo	Muscles +10	6
-Espadon	Muscles +9	5
-Tranche-bide	Muscles +9	6

Sorte de cimeterre à deux mains fabriqué avec des ossements de Mégaptère.

Armes de jet

Nom	Dégâts	Portée	Points de Troc
- <i>Coupeur Krull</i> Disque coupant à lancer.	Muscles +8	Bout-Portant (1 - 2m) +0 / Courte (2-5m) +1 réussite Moyenne (5-10 m) +1 échec / Longue (10 - 20 m) +2 échecs	6
- <i>Couteau de lancer</i>	Muscles +4	Bout-Portant (1 - 2m) +1 réussite / Courte (2-3m) +0 Moyenne (3-5m) +1 échec / Longue (5-10m) +2 échecs	2
- <i>Rasoir Squal</i> Lame de lancer ultra coupante	Muscles +6	Bout-Portant (1-2m) +1 réussite / Courte (2-3m) +0 Moyenne (3-6m) +1 échec / Longue (6-15m) +2 échecs	5
- <i>Hache de lancer</i>	Muscles +6	Bout-Portant (1-2m) +1 réussite / Courte (2-3m) +0 Moyenne (3-4m) +1 échec / Longue (5-8m) +2 échecs	3
- <i>Javelot</i>	Muscles +6	Bout-Portant (1-5m) +2 réussites / Courte (5-10m) +1 réussite Moyenne (10-20m) +0 / Longue (20 - 30m) +1 échec	2
- <i>Fronde</i>	Muscles +4	Bout-Portant (1-2m) +1 réussite / Courte (2-5m) +0 Moyenne (5-10m) +1 échec / Longue (10-15m) +2 échecs	2

Armes de tir

Nom	Dégâts	Portée	Points de Troc
- <i>Arc</i>	Muscles +6	Bout-Portant (1-10m) +1 réussite / Courte (10-20m) +0 Moyenne (20-50m) +1 échec / Longue (50-150m) +2 échecs	4
- <i>Arbalète (Silaha-kali)</i>	10	Bout-Portant (1-10m) +2 réussites / Courte (10-20m) +1 réussite Moyenne (20-40m) +0 / Longue (40-100m) +1 échec	8
- <i>Embrocheur</i> Arbalète pliante sur trépied.	13	Bout-Portant (1-15m) +1 réussite / Courte (15-30m) +0 Moyenne (30-100m) +1 échec / Longue (100-200m) +2 échecs	10
- <i>Lapideur</i> Arbalète portative qui propulse des pierres.	11	Bout-Portant (1-5m) +0 / Courte (5-15m) +0 Moyenne (15-30m) +1 échec / Longue (30-60m) +2 échecs	10
- <i>Harpon</i> Harpon de chasse à piston	15	Bout-Portant (1-3m) +1 réussite / Courte (3-10m) +0 Moyenne (10-20m) +1 échec / Longue (20-50m) +2 échecs	15
- <i>Sarbacane</i>	Muscles +2	Bout-Portant (1-2m) +2 réussites / Courte (2-5m) +0 Moyenne (5-10m) +1 échec / Longue (10-15m) +2 échecs	2

Après chaque utilisation, les arbalètes doivent être rechargées à l'aide de la Manœuvre « Recharger ». Certaines arbalètes et Empaleurs possèdent des magasins leur permettant de tirer plus d'un seul carreau sans rechargement.

Armes à poudre

Nom	Dégâts	Portée	Points de Troc
- <i>Cliqueteur</i>	14	Bout-Portant (1-2m) +2 réussites / Courte (2-10m) +1 réussite Moyenne (10-30m) +0 / Longue (30-80m) +1 échec	15
- <i>Cliqueteur long</i>	16	Bout-Portant (1-2m) +2 réussites / Courte (2-15m) +1 réussite Moyenne (15-50m) +0 / Longue (50-150m) +0	20
- <i>Cliqueteur à canon scié</i> Peut tirer 2 plombs en même temps	19	Bout-Portant (1-2m) +2 réussites / Courte (2-10m) +1 réussite Moyenne (10-20m) +0 / Longue (20-50m) +0	30

Après chaque utilisation, les Cliqueteurs doivent être rechargés à l'aide de la Manœuvre « Recharger ». Ces derniers ne tirent qu'un seul plomb à la fois.

Armes de siège

Nom	Dégâts	Portée	Points de Troc
- <i>Baliste</i>	30	Bout-Portant (1-50m) + 0 / Courte (50-150m) + 1 échec Moyenne (150-300m) + 2 échecs / Longue (300-500m) +3 échecs	40
- <i>Canon lanceur</i> Pour propulser un ou plusieurs Humungus	/	Bout-Portant (1-10m) +1 réussite / Courte (10-50m) +0 Moyenne (50-100m) +1 échec / Longue (100-200m) +2 échecs	50
- <i>Catapulte</i>	30	Bout-Portant (1-50m) +0 / Courte (50-200m) +1 réussite Moyenne (200-400m) +1 échec / Longue (400-600m) +2 échecs	40
- <i>Arbalète Tripode</i>	25	Bout-Portant (1-10m) +1 réussite / Courte (10-30m) +0 Moyenne (30-100m) +1 échec / Longue (100-300m) +2 échecs	60

Après chaque utilisation, ces armes doivent être rechargées à l'aide de la Manœuvre « Recharger ».

Armes d'écrasement

Nom	Dégâts	Points de Troc
-Masse d'arme	Muscles + 6	3
-Pioche	Muscles +4	2
-Pioche de guerre	Muscles +7	4
-Marteau	Muscles +4	2
-Marteau de guerre	Muscles +7	3
-Fléau	Muscles +6	4
-Casseur de dents	Muscles +7	3
Sorte de bâton de fer.		

Armes d'empalement

Nom	Dégâts	Points de Troc
-Hallebarde	Muscles + 6	2
-Lance	Muscles +6	2
-Corbin à garde longue	Muscles +7	4
-Harpon	Muscles +6	2
-Fourche trident	Muscles +6	2
-Pieu de guerre	Muscles +6	3
-Faux de guerre	Muscles +7	4

Armes mécaniques

Nom	Dégâts	Points de Troc
- Saigneur	Muscles +12	40
- Perforeur	Muscles +11	30
Sorte de perceuse de combat maniée à deux mains.		
- Trépaneuse	Muscles +10	30
Scie circulaire Humungus ou individuelle		

Protections

Nom	Protection	Pts de Troc
-Bouclier	/	2
-Grand bouclier	/	3
-Cache poussière	Carcasse +2	2
-Armure en peau bouillie	Carcasse +3	4
-Armure de cuir épais	Carcasse +5	6
- Armure en plaques de fer	Carcasse +7	10
- Armure en anneaux d'Iridium	Carcasse +10	30

Moyens de locomotion

Nom	Points de Troc
Wagyl jeune	30
Wagyl adulte	50
Mormikan jeune	10
Mormikan adulte	30
Centipède jeune	30
Centipède adulte	50

Croc jeune	40
Croc adulte	60
Locomotive en bon état	150
Locomotive en mauvais état	100
Tripode en bon état	200
Tripode en mauvais état	100
Dirigeable rafistolé	80
Voyage par locomotive téléferique	2

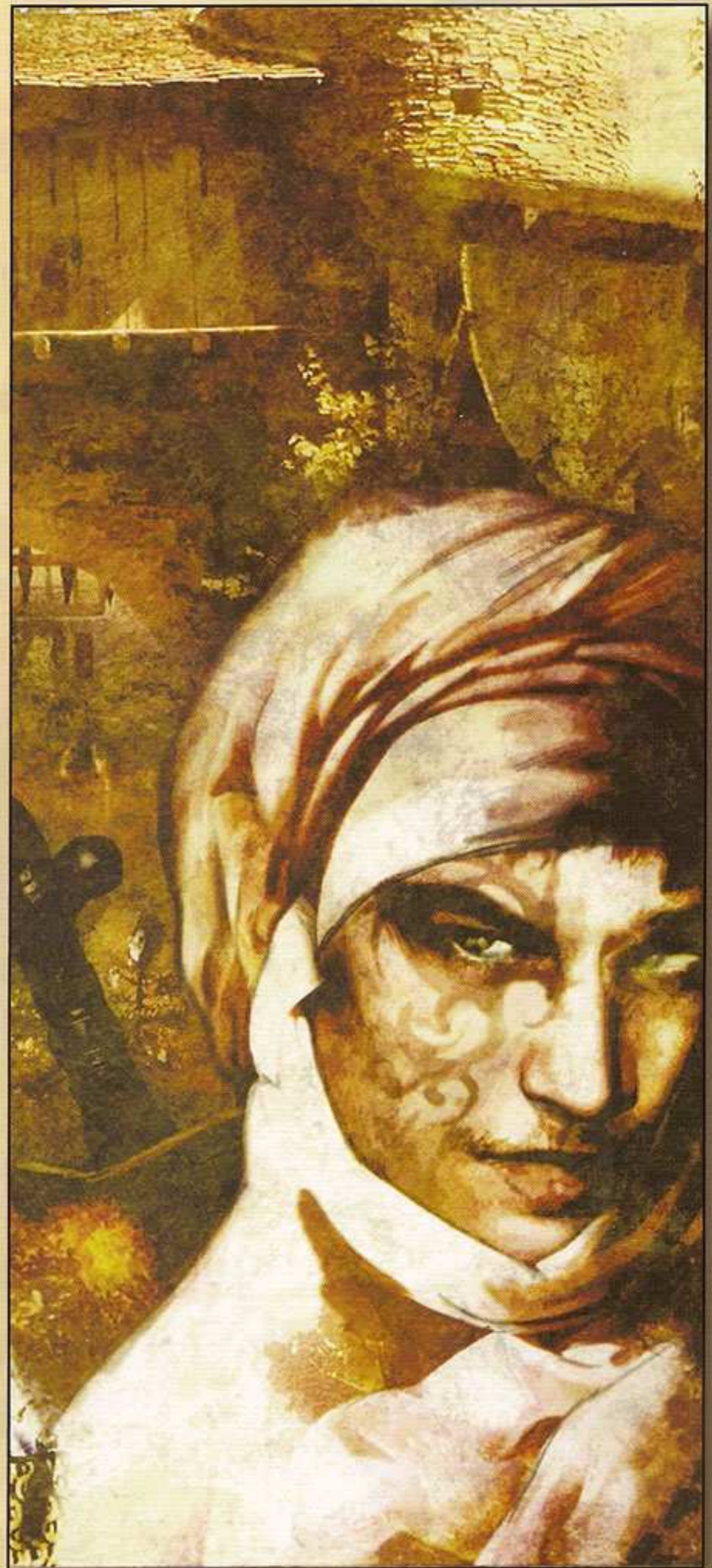
Accessoires

Nom	Points de Troc
Vêtements chauds (poncho, veste...)	1
Vêtements précieux (cape, tunique de cérémonie...)	2
Paire de chaussures solides	1
Chapeau large	1
Couvertures	1
Tente de survie	2
Cantine transportable (casseroles, cuillères...)	1
Une habitation troglodyte	60
Une habitation sur mesa	80
Une habitation sur le sol	10
Gourde en cuir	1
Gourde en métal	2
Une crypto-radio	20
Une paire de lunettes polarisantes	15
Une paire de lunettes anti-soleil	1
Un masque cache-poussière	1
Cinq bâtons de feu	4
Une lanterne à incandescence	8
Une fiole de pétrole	3
Vingt mètres de corde	1
Grappin	1
Longue-vue	3
Dix plombs pour Cliqueteur	1
Dix balles creuses (Encre) pour Cliqueteur	2
Dix carreaux d'arbalète	2
Dix flèches pour arc	2
Un réservoir de pétrole pour Saigneur/Perforeur	5
Un Humungus	50
Un Kromasecte	25
Un piège pour la chasse	1
Une boussole Silicate	5
Du matériel de forage	4
Une selle	1
Cinq doses de Paoa + narguilé	3
Un kilo d'or	2
Un kilo de fer	5
Un kilo de bois	10
Un kilo d'Iridium	15
Un kilo d'ossements	2
Cinq mètres de tissu/textile	1
10 feuilles de papier	2
10 feuilles de fer	1
Encrier	1
Peintures pigmentaires	1
Cinq pinceaux	1
Outils de sculpture	1
Une carte simple de Nirgal	1
Une carte rare de Nirgal	3
Caisse à outils simple (marteau, tournevis...)	1
Caisse à outils technoprescience (visseuse, perceuse...)	5
Un litre d'huile	1
Un litre de nitroglycérine	4

<i>Cinq bâtons de dynamite</i>	3
<i>Un onguent de soin (récupération +2 points de blessures)</i>	2
<i>Un anti-douleur (pas de malus au Palier 1)</i>	2
<i>Pansements</i>	1
<i>Matériel de chirurgie Silicate</i>	3
<i>Masque Fumant</i>	1
<i>Autel portatif</i>	1
<i>Ecrits saints</i>	2
<i>Dix cordes pour vœux</i>	1
<i>Une dose d'Encre</i>	2
<i>Système d'injection d'Encre</i>	2
<i>Un pistolet nécrolyseur</i>	5
<i>Une gourde de sang de Pyrodactyle</i>	3
<i>Cinq kilos de sel</i>	1
<i>Cinq litres d'eau</i>	1
<i>Un sac de grains de mil</i>	2
<i>Quinze kilos de mil</i>	1
<i>Cinq œufs de sable</i>	1
<i>Un kilo de Fleurs de Charbon</i>	1
<i>Vingt kilos de mimis</i>	1
<i>Un oeuf de Mormikan</i>	1
<i>Un kilo de viande de Mormikan</i>	2
<i>Deux kilos de Nyoko</i>	1
<i>Deux kilos de Jankalaar</i>	1
<i>Un kilo de Twigg</i>	1
<i>Dix kilos de Natilki</i>	1
<i>Un kilo de Sog</i>	1
<i>Un litre d'alcool de feu</i>	2
<i>Cinq kilos d'Epées d'argent</i>	2
<i>Cinq kilos d'Argyro</i>	1
<i>Dix kilos de lichen</i>	1
<i>Cinq kilos de Laitose</i>	1
<i>Cinq kilos de Scaratopode</i>	1
<i>Une caisse de rectangles (20 barres)</i>	3
<i>Une dose de poison</i>	4

Services

Nom	Points de Troc
<i>Vendre ses charmes pour une nuit</i>	1
<i>Un repas frugal</i>	1
<i>Un repas copieux</i>	2
<i>Une nuit sur une paille de troqueur</i>	1
<i>Protéger les remparts d'une colonie</i>	2 / jour
<i>Protéger un convoi</i>	2 / jour
<i>Détruire un nuisible pour le compte d'une colonie</i>	2
<i>Venir en aide à un colon</i>	2
<i>Soigner une plaie</i>	2
<i>Aider à une récolte</i>	1/jour
<i>Effectuer un forage</i>	5
<i>Donner une information très intéressante</i>	1
<i>Forger une arme</i>	1
<i>Servir de guide à des individus</i>	1/jour
<i>Assassiner un ennemi</i>	10
<i>Bâtir une habitation</i>	15
<i>Concevoir une œuvre pour quelqu'un</i>	2
<i>Effectuer une cérémonie funéraire</i>	1



L'OEIL BLANC



«Il n'y a rien de magique là-dedans.
Ils sont faits de chair et de sang.
Tu prends leur cœur, tu détruis la bête.»
-- Van Zan – Le Règne du Feu

Ce scénario d'introduction à *Sable Rouge* va permettre aux joueurs de faire leurs premiers pas sur Nirgal et de découvrir les nombreux dangers auxquels leurs personnages sont quotidiennement confrontés. Depuis plus de deux *toiles*, les Pilleurs de Corps semblent avoir disparu de la surface et tout laisse à penser que la reconstruction est désormais possible. Cependant, de nombreuses rumeurs parlent d'apparitions, d'endroits envahis par de la Rouille récente et de mercenaires ayant disparu dans des gorges du Sud. C'est dans cette atmosphère incertaine que les personnages-joueurs vont devoir s'éloigner de leur colonie, pour se mettre en chasse d'une créature terrible : un Pyrodactyle. Seul et unique moyen pour eux de passer l'hiver.

Lieu

La première partie du scénario débute dans une petite communauté d'une cinquantaine d'habitants, la colonie de Morpheos Rupes. Située en limite de la région de Promethei, dans un secteur aux étendues de sables gris, elle a été construite en bordure d'une imposante falaise. Constituée de baraquements juchés sur des piliers de terre cuite et d'ossements, elle est l'exemple typique de la minuscule société multiraciale, repliée sur elle-même depuis trop longtemps. Occupée par des survivants aux caractères bien trempés, elle vit au jour le jour en forant des puits et en récupérant sa nourriture dans des jardins irrigués. Loin d'être un lieu paradisiaque, Morpheos est surtout un nid de dissensions, de jalousies et de rancœurs. Voire de psychopathes de haute volée. Maintenant que les Pilleurs ont disparu, il n'y a plus de raison de dissimuler ses sentiments et ses haines.

Les personnages

Selon votre groupe de joueurs, vous avez plusieurs possibilités pour intégrer leurs personnages à cette colonie.

S'il s'agit de mercenaires ou de voyageurs, ils ont peut-être fait halte dans l'enceinte de Morpheos ou marchandé leurs services

pendant quelques jours. Histoire de protéger ses abords ou, plus simplement, pour aider les colons à forer un nouveau puits.

S'ils font tous partie de la même communauté, vous pouvez également faire de Morpheos leur propre colonie. Leur point d'attache. Certains auront certainement des rôles d'importance au sein de la communauté et il vous suffira de faire de *Kimbo*, le leader actuel de Morpheos, un simple adjoint ou le responsable de la sécurité. Dans tous les cas, vous disposerez d'une galerie de personnages non-joueurs pour l'animer et d'une bonne base de départ pour les mener ailleurs par la suite.

Libre à vous, bien évidemment, de préférer une autre colonie pour débiter. Dans ce cas, rien de plus simple : changez juste le nom du lieu mais utilisez tout de même les PNJ présentés dans ce scénario. Attention toutefois de privilégier une tribu ou une communauté de petite taille, afin de faciliter le déroulement de l'histoire.

Enfin, si les personnages sont une troupe de *desperados*, Morpheos est sans doute un village allié où ils ont l'habitude de venir se ravitailler et de passer quelques bons moments avec d'anciens taulards de leur connaissance.

Synopsis

Conçue autour d'anciens détenus d'un Necronom et d'exclus de Chasma, la colonie de Morpheos a toujours été le centre de nombreuses querelles et ressentiments, concentration d'egos démesurés et de pulsions violentes. Parmi les occupants, Vin Slice a toujours été le moins fidèle et le plus retors. Cet ancien prisonnier, ayant subi des tortures Silicates, a choisi de se mettre sous l'aile du dirigeant de la colonie, le temps de gagner en assurance. Et de mieux le trahir.

Suite à de nombreuses disputes, Vin Slice a décidé de s'emparer de la colonie et de se débarrasser des rebuts qui la dirigent. Pour cela, il s'est associé à une petite troupe de *desperados*, dirigés par un Bleek mutant nommé Calvera.

Morpheos étant bien défendue par de nombreux guerriers, aptes à repousser des envahisseurs, Vin a mis au point un stratagème pour éloigner les éléments les plus robustes. Juste le temps d'affaiblir la communauté et de permettre à Calvera de s'emparer des lieux. Pour cela, il compte détruire les réserves de sang de Pyrodactyle, indispensables durant cette période glaciale et provoquer ainsi la nécessité d'organiser une nouvelle chasse. Depuis la Chute, il est de coutume qu'un vieux Silicate aveugle nommé

«l'Oracle» choisisse le nombre de guerriers devant être envoyés lors de cette traque particulièrement dangereuse. Après un tirage au sort à l'aide de phalanges d'Ohgrs, les individus sont désignés et n'ont pas d'autre choix que d'accepter cette mission, sous peine de mort ou d'exclusion. Malheureusement, le besoin irrésistible en Encre de «l'Oracle» le rend également facilement influençable.

Avec un tel complice dans sa poche, toxicomane et sénile, Vin est ainsi certain que le «destin» désignera les membres de Morpheos qu'il a choisis pour partir en chasse. Et il fera tout son possible pour les tenir éloignés le plus longtemps possible de la colonie. Quitte à les faire disparaître lui-même dans les précipices d'Elysium.

Acte 1 : La colonie du bord du monde

Cette première partie du scénario va être l'occasion pour les personnages de découvrir le quotidien de Morpheos Rupes et de participer aux activités de la colonie. Un bon moyen pour vous, Maître de Jeu, de plonger les joueurs dans l'ambiance glacée de Planitia et dans l'immensité des sables gris de Promethei. N'hésitez pas à les faire arpenter les rues sablonneuses de la petite communauté, visiter le fond du cratère ou échanger avec les habitants des lieux. Faire connaissance avec les colons et les PNJ importants est un procédé efficace pour les impliquer dans la vie du site et mieux appréhender leurs relations. Bref, plongez-les directement dans le bain !

Où se trouve Morpheos Rupes ?

La colonie se trouve entre Promethei et Terra Cimmeria, au Sud de Nirgal (localisation sur la carte : 14 L). Cette région est véritablement constellée de dunes, de terrains vallonnés et d'une multitude de cratères de taille variable. Provoqués par d'anciennes chutes de météores mais aussi, et surtout, par les retombées de l'astéroïde d'Argyre, ces impacts donnent à la terre l'apparence d'un visage grêlé, vérolé. La proximité du bassin d'Hellas place régulièrement la colonie sur le tracé des tempêtes planétaires qui s'élèvent toujours de ce cratère géant, la plongeant dans une obscurité faite de vents et de poussières abrasives.

Quel est l'intérêt de Morpheos Rupes ?

Morpheos n'aurait pas grand intérêt si elle ne se trouvait pas aux alentours de deux points stratégiques et si elle ne faisait pas partie des rares communautés du Sud encore debout. En effet, les Pilleurs ont dévasté la quasi-totalité des cités du Sud, obligeant les survivants à se replier vers le Nord. Seules certaines colonies de petite envergure ont tenu bon, du fait de leur emplacement en hauteur ou grâce à des déplacements réguliers pendant la journée. Trouver une communauté dans ce secteur, apte à accueillir des personnes qui plus est, s'avère donc particulièrement difficile. Morpheos est souvent un véritable salut pour les quelques voyageurs traversant Promethei.

La colonie a été construite à quelques kilomètres seulement de deux endroits très prisés par les troqueurs, les fouineurs et les Pieds Rouges : les abords de la *mer Sirenum* et la *rivière noire de Cimmeria*.

Placée sur l'ancienne «route du sel» d'Argyre, Morpheos Rupes accueille essentiellement des individus se rendant ou revenant de la *mer Sirenum* (15 S). Leur Mormikan chargé de pains de sel, d'ossements ou de bois récupérés sur d'anciennes flottilles englouties, ces chercheurs d'or d'un autre âge n'hésitent pas à défier le danger pour récupérer ce matériel précieux.

La rivière noire de Cimmeria (13 M) doit son nom à son apparence lugubre : une mince rivière aux teintes sombres, circulant au fond d'une faille importante. Réputée dangereuse et toxique, elle est devenue le centre de nombreuses superstitions. Il semblerait qu'un très grand nombre de complexes Silicates aient été construits aux abords de la rivière, afin d'alimenter les machines utilisées pour l'assemblage des Tripodes. Les parois de la faille paraissent striées de constructions métalliques, ponts, centres de commande et hélices hydro-électriques géantes totalement rouillées. Aux dires de certains, ce sont les Silicates qui auraient noirci l'eau avec leurs expériences. Désormais réduite à un simple filet d'eau, la rivière attire de plus en plus de pillards, attirés par les complexes à l'abandon et les accès aux premiers seuils de l'Hypogée.

À quoi ressemble Morpheos Rupes ?

La colonie s'est implantée sur le bord d'une falaise, à proximité d'un disque de trois kilomètres de diamètre, rempli de sable gris. Profond d'une centaine de mètres seulement en son centre, le cratère *Payapango* n'est plus qu'une simple cuvette aux pourtours surélevés. Érigée sur un escarpement rocheux abrupt, Morpheos demeure ainsi relativement éloignée du sol tout en bénéficiant d'un panorama efficace et impressionnant sur la vallée en contrebas. La falaise de Morpheos Rupes s'étend sur des centaines de kilomètres, morcelés de nombreux cratères et d'éboulements colossaux.

Comme de nombreuses communautés, la petite ville est composée d'un rempart principal construit en cercle et d'une trentaine de baraquements sur pilotis (dont certains tiennent parfois en hauteur par l'opération du St Esprit). Comme à l'accoutumée, les habitations des personnes les plus fragiles (femmes, enfants...) sont placées au centre de la colonie.

Les matériaux utilisés sont principalement les ossements géants (en provenance de Sirenum) et la pierre ocre, bien que la porte d'entrée soit constituée de sas de fer, récupérés dans un complexe de Cimmeria. Sans oublier des sortes de fils barbelés simplistes, couvrant la surface des fortifications pour empêcher quiconque d'y grimper.

Une dizaine d'arbalètes *Embroyeurs* sont positionnées sur l'étroit chemin de ronde (en fait de simples rails de chemin de fer encastrés dans la muraille) afin de pouvoir tirer dans toutes les directions.

Détail intéressant : tandis que de nombreuses colonies couvrent leurs abris de teintes orangées, afin de se confondre avec le sol, Morpheos arbore essentiellement des couleurs grisâtres pour mieux se mêler au sable qui l'entoure.

De l'autre côté du cratère *Payapango* se trouve un ensemble de baraquements qui concentrent les différents outils de la communauté. En effet, du fait de ses nombreuses connexions avec des sources souterraines, la cavité géante est devenue le terrain privilégié pour la culture et la réalisation de puits. Le fond du cratère est ainsi perforé d'arrivées d'eaux et de grandes zones «potagères» permettant de cultiver le mil et les œufs de sable. Un système de tyrolienne archaïque permet de se déplacer d'un point à l'autre du cratère, sans en faire le tour, simplement en se suspendant à un câble traîné par des roues de pierre faisant office de contrepoids. Une autre tyrolienne a été positionnée sur le flanc de la falaise, afin de pouvoir descendre en contrebas en s'épargnant plusieurs heures d'escalade, voire plusieurs jours de marche pour la contourner.

Les quelques visiteurs de la colonie ont pour habitude de dire que Morpheos Rupes semble parfois construite au bord du monde. Perchée sur son sommet, face à l'immensité scarifiée et déserte de *Kusini*. Balayée par le vent, elle sombre parfois dans un silence inquiétant, brisé sporadiquement par le tintement de carillons rouillés suspendus aux toits des chaumières perchées.

Que trouve-t-on à Morpheos Rupes ?

La taille de la colonie est loin d'en faire une place remuante, réputée pour ses lieux de débauche ou sa quantité de matériel à troquer. Les colons vivent dans une certaine monotonie, occupant tout leur temps à cultiver ou chasser pour pouvoir survivre. L'arrivée d'étrangers entraîne toujours des sentiments mitigés, certains voyant une occasion de parler avec des gens nouveaux, là où d'autres craignent de voir leurs réserves pillées. Morpheos Rupes n'étant pas une chambre d'hôte, tout voyageur demandant asile doit mettre la main à la pâte pour «payer» son séjour. La plupart sont enrôlés pour se rendre au fond du cratère, afin d'entretenir les puits, semer, récolter ou consolider le système d'irrigation. D'autres ont juste le droit de partir à la chasse pour ramener quelques insectes et reptiles, assez nombreux dans les cratères environnants.

Même si l'hospitalité peut être troquée, les habitants de Morpheos n'apprécient guère les étrangers qui se la coulent douce. «*Il n'y a pas de place pour des bras qui ne se servent à rien*», comme on dit ici.

Malgré la rudesse de leur mode de vie (propre à toutes les colonies de Nirgal, soit dit en passant), les habitants de Morpheos s'octroient tout de même des moments de distraction :

- **La Kiwanda** est une immense cabane perchée qui se trouve du côté de cratère, et qui accueille de nombreux habitants tous les soirs pour jouer aux cartes, parler et boire un peu d'alcool de feu. Une plante locale, l'*Arrhenius*, est également hachée, malaxée et mâchée (son apparence peut se rapprocher du tabac à chiquer). Ses légers effets euphorisants permettent aux colons de se changer un peu les idées, de rire ou de jouer de la guimbarde, tandis que les Gueules d'Horizon surveillent les abords dans l'obscurité. Réunis autour d'un cylindre rempli de sang de Pyrodactyle, les enfants dorment au chaud, pendant que les femmes réparent les plombs et les pointes d'arbalètes. Cette cabane appartient au seul véritable troqueur de Morpheos, un vieux Bleek au front dégarni et à la jambe de fer, nommé *Fargus*. Ce dernier fait également office de croque-mort, se chargeant d'enterrer les disparus dans une zone précise du volcan, servant de véritable réservoir à un compost organique.

- **Le Jumbe** est une maison sur pilotis se trouvant exactement à l'opposé de la précédente, c'est-à-dire du côté de la falaise, afin de profiter de la vue sur la vallée grise. C'est la demeure de *Kimbo Bacha*, le chef de la communauté et le responsable de la bonne marche de la colonie. Chaque soir, avant les festivités dans la *Kiwanda*, il réunit ses adjoints pour faire un point sur la journée, les rumeurs et les craintes. D'une poigne de fer, il calme les ardeurs et n'hésite pas à cogner pour se faire respecter. Il a pour habitude d'inviter les étrangers chez lui, car il est le seul colon à vivre seul, afin de leur offrir quelques vers grillés en échange d'informations.

Qui sont ses habitants ?

La quasi-totalité des colons de Morpheos sont d'anciens détenus d'un Necronom de Cimperia. Condamnés à l'emprisonnement suite à des actes de rébellion contre les Silicates ou les communautés Bleeks serviles travaillant aux abords de la rivière noire, ils ont tous passé plusieurs années dans la pyramide flottante. Subissant même parfois différentes tortures ou voyant un des leurs disparaître pour toujours dans les méandres de Chasma. L'explosion d'Argyre endommagea sérieusement le Necronom, qui fut soufflé, traversé de part en part par des débris et s'écrasa violemment au sol, permettant aux rares survivants de s'échapper de ses entrailles. Unis dans la fuite, un petit groupe décida de s'implanter à plusieurs kilomètres de là, sur la falaise de Morpheos Rupes. Malgré quelques attaques de Pilleurs, la colonie fut relativement épargnée par la Ruche, si l'on excepte une dizaine de membres enlevés ou parasités.

Kimbo a pour habitude de dire que la colonie doit sa survie à *l'Oracle*, un vieux Silicate décharné, aux yeux brûlés par ses pairs, qui se trouvait également dans une cellule du Necronom. Grâce à ses prédictions, la communauté a réussi à passer entre les gouttes orangées de la Reine Blanche et à traverser les *toiles* sans trop de dégâts.

Cette histoire commune explique les liens forts qui unissent les membres de la colonie mais également les tensions. Kimbo est comme le «big-boss» d'un pénitencier qui continue à dominer sa meute, écrasant toute volonté d'autonomie ou avis contraire au sien. Une sorte de gang de taulards, aux visages marqués par la violence, aux esprits tordus et à l'instinct criminel toujours présent. L'image même des exclus dont l'Empire Silicate ne voulait pas en son sein.

Plusieurs PNJ auront une importance particulière dans le scénario, chacun se trouvant impliqué par la suite dans la fameuse chasse au Pyrodactyle. La plupart sont des adjoints de Kimbo, des éléments particulièrement redoutables qui assurent la sécurité et la force de la colonie. Les personnages pourront les rencontrer lors de leurs pérégrinations dans Morpheos et son cratère :

Kimbo Bacha : 27 ans - Bleek - Etoile de Plomb - Cœur Brisé

Cette force de la nature d'1m90, au teint d'ébène et à la barbe drue, ne passe pas inaperçue. Véritable masse, au cou de buffle, il n'a pas à souffrir de la comparaison à côté d'un guerrier Furien. Tout le côté droit de son corps paraît brûlé, comme rongé par un acide violent. Cette imposante cicatrice est tout ce qui reste de son combat face au Pyrodactyle gigantesque qui a décimé son clan et sa famille, sans que les Silicates ne lèvent le petit doigt.

Tout ce dont il se souvient c'est d'un torrent de flammes, réduisant les corps de ses proches en cendres volatiles, de cette pluie de sang acide tombant sur lui après qu'il ait éborgné l'immense créature. Et pendant que sa peau était dévorée par ces gouttes corrosives, le Pyrodactyle borgne s'envolait vers le lointain pour ne jamais revenir.

Pétri de vengeance, il chercha longuement celui qu'il nomme «l'œil blanc», sans succès. Chassant les Pyrodactyles, il ne croisa jamais plus la route du plus grand et du plus puissant qu'il ait jamais rencontré. Mais son chemin le mena vers une autre guerre, celle face aux Silicates dont il tenta à de nombreuses reprises de détruire les installations et les complexes.

«*Nous n'étions rien d'autres que des cobayes pour eux*» répète-t-il souvent.

Puissant et charismatique, Kimbo dirige Morpheos d'une poigne de fer, tout comme il dirigeait les mêmes hommes dans les couloirs du pénitencier Necronom. Plutôt méfiant face aux *Vertèbres de Fer*, il saura les accepter si ces derniers prouvent leur valeur et leur utilité, en aidant la communauté. Peut-être aussi, par simple curiosité. Même si les autres membres de la colonie expriment leur désaccord à cette présence dans leur enceinte, Kimbo saura les faire taire d'un geste, d'un regard ou en faisant craquer ses énormes poings.

Vin Slice : 29 ans - Bleek - Faiseur de Veuves - Truand

«Torturé» est un terme qui correspond parfaitement bien à Vin Slice. Sa silhouette fine et dégingandée cache en vérité une musculature sèche et très entraînée. Recouvert en permanence d'une protection constituée de pièces d'armures silicates, peinte grossièrement et oxydée, Vin attire surtout l'attention par son visage. Enfin, par ce qui lui sert de visage. Sa tête est en fait enserrée dans une sorte de casque étrange, un ensemble de grilles et de tiges

de fer, dont la plupart sont vissées directement dans sa boîte crânienne. Ses yeux apparaissent derrière une maigre fente et seule sa bouche est visible. Les dents jaunes et déchaussées, il a l'allure d'une tête de métal difforme, au sourire carnassier.

Cette apparence est le fruit d'une expérience Silicate, dont Vin Slice ne sait pas grand-chose. Suite à plusieurs actes terroristes contre des émissaires de Memnonia, il fut appréhendé par un chasseur de primes et conduit dans un laboratoire de la *Zone Crépusculaire*. Les souvenirs de cette époque sont flous et décousus, mais Vin se souvient parfaitement de la peur et de la douleur qu'il ressentit à cette époque. Lorsque son crâne fut ouvert, lorsque de l'Encre fut injecté directement dans son cerveau, avant d'enfermer le tout dans cette enveloppe de métal. Réussite ou échec, Vin ne le sut jamais vraiment mais il rejoignit quelques mois plus tard les méandres du Necronom de Cimmeria. Incohérent et perturbé, il finit par oublier tout ce qu'il avait subi pour se placer sous l'aile protectrice de Kimbo. Mais l'expérience avait laissé de nombreuses traces, parmi lesquelles la démence et la paranoïa se taillaient la part du lion. En contrepartie, Vin se découvrit un certain talent pour influencer son entourage, pour les manipuler mentalement avec beaucoup de facilité. À l'exception de Kimbo et de ses plus proches adjoints, bien trop solides pour ressentir les effluves d'Encre parcourant le cerveau de l'ancien cobaye.

Cette situation et sa paranoïa accentuèrent son désir de prendre le contrôle de Morpheos, tout particulièrement après sa rencontre avec les *desperados* mutants de Calvera lors d'un voyage vers Syrtis Major. Voyant dans ces erreurs de la nature, des individus proches de lui et de ses propres intérêts, il prit la décision insensée de fragiliser la colonie et d'en devenir le nouveau leader. Depuis trop longtemps, Vin Slice ne perçoit plus le monde sous sa véritable apparence. Ses zones cérébrales corrompues par l'Encre, il ne parvient plus à distinguer le bien du mal, l'irréel du réel et la monstruosité du beau.

Il sera certainement particulièrement amical avec les personnages, pour mieux les cerner, les analyser et considérer qu'ils doivent être éloignés de Morpheos avec les autres. Traître et manipulateur, il saura faire germer la zizanie dans le groupe pour faire dégénérer l'expédition.

Sha'ahin Britt : 22 ans - Squal – Pistolero – Ironique

Cynique, désabusé et alcoolique, Sha'ahin Britt paraît attendre la fin avec une certaine dose d'ironie. Choisi par on ne sait qui pour infliger le *Signe du Dernier Jour* à 5 victimes, ce Squal aux écailles bleutées n'a plus qu'une seule et unique marque dans sa paume. Après avoir assassiné des petites frappes, il fut condamné au Necronom où il utilisa son 4ème Signe pour terrasser l'ancien caïd de cette prison de fer, permettant ainsi à Kimbo de devenir le nouveau leader des détenus.

Depuis son évasion, aux côtés des anciens prisonniers de Morpheos Rupes, il fait tout son possible pour retarder l'échéance. Pour ne pas utiliser son dernier *Signe*, qui le condamnerait à une mort inéluctable. Fuyant sa destinée, s'accrochant à des souvenirs lointains, lorsqu'il avait encore un peuple, un clan, une famille, il sombre dans la mélancolie et les idées noires.

C'est l'exemple typique du cow-boy solitaire, apprécié pour ses talents de lanceur de couteaux, cuvant son vin dans un coin avant d'en offrir un verre à un étranger de passage. Peut-être sa dernière victime, qui sait ?

Chamlee : 20 ans - Bleek – Scieur d'Os – Salopard

La vie est toujours extrêmement difficile sur Nirgal, mais elle l'est encore bien plus lorsqu'on est une femme. Sa famille tuée par les Silicates, violée et défigurée par des *desperados*, Chamlee est

l'exemple typique de la survivante. Une femme brune, qui fut certainement fort jolie autrefois, mais dont les traits sont désormais marqués de profondes cicatrices. Autant de coups de couteau ayant lacéré son visage et son corps, transformant son sourire en rictus boursoufflé.

Particulièrement insensible, Chamlee a appris à soigner les blessures et à cautériser les plaies à l'aide d'anciens livres Silicates, trouvés sur le corps d'un médecin qu'elle décapita. Ce qui la condamna au Necronom.

Guerrière et médecin, la jeune femme est passionnée par la technoprescience et utilise un saigneur spécial (une sorte de long bâton à lame mécanique, façon débroussailleuse) pour repousser ses adversaires et leur trancher les jambes.

Depuis plusieurs mois, elle vit une histoire d'amour tumultueuse avec Worden Dagoo. Jalouse, elle se transforme régulièrement en véritable furie lorsque ce dernier regarde une autre femme et leurs disputes (allant souvent jusqu'aux mains) sont de plus en plus fréquentes. Si l'un des personnages-joueurs est féminin, il y a de fortes chances que Worden la regarde un peu trop lourdement, transformant immédiatement Chamlee en harpie, capable du pire.

De plus, l'Oracle est le seul et unique Silicate qu'elle est en mesure de supporter. Sa haine envers l'Empire de l'Hypogée brouille largement ses –pourtant parfaites– capacités de raisonnement.

Worden Dagoo : 19 ans - Bleek – Gueule d'Horizon – Salopard

Ce grand Bleek à la crête style punk et aux imposants tatouages est un chasseur hors-pair, et un des responsables de la sécurité de la colonie. Passant le plus clair de son temps sur le chemin de ronde, sur les crêtes ou patrouillant autour du mur d'enceinte, ce beau gosse aux yeux sombres est une véritable tête de mule. Utilisant un *Embroucheur* à répétition, il a déjà chassé le Pyrodactyle auprès de Kimbo et s'est retrouvé dans le Necronom après plusieurs larcins dans des villes de pionniers, placées sous contrôle Silicate.

Attiré par la gent féminine, c'est un beau parleur, dragueur, qui vit une sorte de relation fusionnelle (et dangereuse) avec Chamlee.

Plutôt convivial, il apprécie les échanges avec les étrangers et troquer de la nourriture contre des breloques dont il aime se vêtir, du genre colliers, bagues et lunettes clinquantes. Si un des personnages est capable de lui réaliser un nouveau tatouage, il est même possible qu'il en fasse un ami. Sauf, évidemment, s'il s'agit d'une «saloperie de bouffeur de lichen». Comprenez par là, un Silicate, bien évidemment.

Boren Dagoo : 19 ans - Bleek – Gueule d'Horizon – Salopard

Frère jumeau de Worden, Boren en est quasiment l'opposé. Solitaire et laconique, le crâne rasé et la barbe tressée, il n'aime pas les étrangers et toutes les espèces différentes de la sienne. Il est donc fort peu probable qu'il s'adresse aux personnages des joueurs avant qu'il en ait réellement besoin.

Concentré presque exclusivement sur sa fonction de vigie, il respecte aveuglément Kimbo et ne supporte pas du tout la présence de Chamlee, qui est venue compliquer sa relation avec son frère. Condamné au Necronom pour les mêmes motifs que ce dernier, il garde étrangement une certaine nostalgie de cette époque.

Récemment, il s'est déjà battu à deux ou trois reprises avec son frère, suite à des explications «viriles» au sujet de cette amourette qui, pour lui, ne va strictement nulle part. Mais, paradoxalement, il n'hésitera pas à se sacrifier pour lui ou à lui venir en aide, même dans une situation désespérée.

Archer talentueux, on dit de lui «qu'il peut moucher un conarix (une sorte de gros scarabée des sables) en train de pisser dans la vallée».

Flask : 42 ans - Pygmachine - Faiseur de Veuves - Truand

Assassin, perturbé, psychopathe sont des mots qui collent parfaitement au redoutable Flask. Emprisonné dans le Necronom après une tentative d'assassinat sur la famille d'un notable Silicate, ce Pygmachine fou furieux se lia d'amitié avec Kimbo et décida de rejoindre ses forces. Trapu, puissant, portant constamment des lunettes de soudeur, son crâne est affublé d'une épaisse plaque de fer qu'il ne cesse de triturer avec une tige métallique. Il est à l'origine de l'intégralité des mécanismes de la colonie (les tyroliennes), tout comme de la porte d'entrée, soudée avec du matériel de récupération. Il s'entend particulièrement bien avec Chamlee et Vin mais n'apprécie guère la présence de Canines Féroces et encore moins de l'Oracle, qu'il rêve de tuer.

Durant les chasses, il joue le plus souvent le rôle d'harponneur, en utilisant une sorte de long harpon mécanique capable de transpercer une aile de Pyrodactyle.

Violent et déséquilibré, il a plutôt tendance à effrayer les étrangers par ses phrases contenant régulièrement les mots «tuer», «éventrer», «pourriture» et «sale race». Il se mélange rarement avec les autres colons, préférant s'enfermer dans sa cahute souterraine, située de l'autre côté du cratère, pour fabriquer ce que Worden nomme simplement «une sorte de grosse prostituée en cuivre avec des pistons aspirants».

Il verra d'un très mauvais œil la présence des Vertèbres de Fer parmi les siens.

Canines Féroces : 26 ans - Furien - Faiseur de Veuves - Brute

Plus de deux mètres, de larges épaules, une balafre sur la joue, les oreilles garnies d'anneaux d'argent, un simili cigare aux lèvres, Canines Féroces a la physionomie du Furien redoutable et sans pitié. Il a choisi de se faire enfermer volontairement dans le Necronom, après des dégradations sur un chemin de fer, afin de régler ses comptes avec un autre détenu. Un autre Furien, qui avait -dit-il- volé le cœur de celle qu'il convoitait. Le détenu en question fut retrouvé mort dans sa cellule, ses membres tranchés avec précision et son orbite unique vide.

Irréfléchi, impulsif et violent, Canines Féroces ne sait s'exprimer qu'avec ses muscles et respecte uniquement Kimbo qui de sa poigne de fer, l'a mis plus d'une fois au tapis. À l'exception de Flask, il entretient avec les autres colons une sorte de fraternité virile, faite de claques dans le dos, de paroles déplacées et de bras de fer.

Il apprécie la chasse et le combat, jouant également le rôle d'harponneur aux côtés d'une personne qu'il déteste. Malgré sa brutalité et son irascibilité, Canines Féroces est sans aucun doute l'adjoint de Kimbo le plus fidèle. Il irait jusqu'au bout du monde pour lui et n'hésitera pas à vanter ses mérites dans les grandes largeurs aux personnages joueurs, après leur avoir donné quelques coups de poings dans le ventre en riant. «Ca fait les muscles, bande de tripes molles!».

Que peuvent faire les personnages à Morpheos Rupes ?

Selon l'approche que vous avez choisie pour intégrer les personnages à Morpheos, ils pourront agir pour le compte de la communauté ou plus simplement monnayer leur présence dans la colonie.

- La principale activité consiste à se rendre dans l'immense cavité du cratère *Payapango* afin de protéger les cultures, de récolter le peu qui peut l'être (essentiellement des œufs de sable, qui contrairement au mil, poussent toute l'année) et surtout, de creuser un nouveau puits. Le scénario se déroulant durant l'hiver, la température tombe parfois à -20° en journée, pour presque -70° durant la

nuit, sans qu'aucune neige ne fasse son apparition. Cependant, malgré les engelures et la dureté du climat, c'est également une saison propice pour récolter un peu d'humidité durant l'aurore, à l'aide d'imposants filets conçus pour capter la condensation. Le travail au centre du cratère permet de se mettre légèrement à l'abri du vent et forer le sol demande énormément d'efforts. La plupart des colons s'équipent d'ailleurs de petites gourdes remplies de sang de Pyrodactyle, pour réchauffer leurs membres. Ou plus exactement, étant une majorité de Bleeks, pour éviter à leur corps de perdre de leur souplesse afin de mieux résister au gel.

C'est le dixième puits percé par la colonie, afin d'irriguer des cultures toujours plus importantes, du fait des quelques naissances ayant eu lieu ces derniers mois. Les nappes souterraines les plus anciennes paraissent s'assécher et il est devenu indispensable de creuser plus loin, afin d'éviter de tomber à sec. Les hommes et les femmes se relayent dans une sorte de tube vertical de moins d'un mètre de large, suspendus à une corde qui est descendue jusqu'au fond (une cinquantaine de mètres pour le moment), afin de creuser toujours plus loin. Jusqu'à l'eau. Les gravats sont remontés dans des seaux, tirés par ceux restés en surface.

Descendre dans ce puits en devenir, sombre et froid, n'est guère rassurant. L'idée de pénétrer par inadvertance dans une galerie hantée par des Pilleurs de Corps obsède tous les esprits. Il faut avouer que la Chute, la Ruche et les Pilleurs sont les principaux sujets de conversation des habitants. Sont-ils encore là ? Vont-ils revenir ? Les Silicates sont-ils vraiment détruits ou vont-ils réapparaître de nouveau à bord de leurs machines ?

Dans tous les cas, que les personnages soient de passage ou membres de Morpheos, ils seront nécessairement recrutés d'office pour travailler dans le cratère ou consolider les baraquements. L'occasion de circuler sur la fragile tyrolienne, à plusieurs mètres de hauteur, pour admirer la profondeur et l'immensité des lieux. Sans oublier l'aspect minuscule des cultures, perdues au sein du sable gris du cratère d'impact.

- Si les personnages sont des mercenaires ou ont pour habitude d'échanger leur savoir du combat contre une paillasse et des vivres, ils seront utilisés pour surveiller la colonie pendant les travaux dans le cratère. Voire pour partir à la chasse, afin de ramener de la viande de Mormikans sauvages ou des œufs, encore fréquents dans la plaine. Ils seront en contact direct avec Kimbo et ses adjoints, qui les invitera dans sa *Jumbe* afin d'élaborer un plan pour les patrouilles nocturnes. Avoir sous la main des individus sérieux et entraînés est toujours un atout précieux, afin de permettre aux Faiseurs de Veuves et aux Gueules d'Horizon de se reposer plus fréquemment. Surtout durant cette période glaciaire. Les frères Dagoo en seront d'ailleurs relativement reconnaissants.

En échange de leurs services, les personnages pourront loger dans la *Kiwanda* et profiter de l'eau, de la nourriture et de la chaleur des cylindres. Par contre, inutile de chercher à flirter avec une ou un des colons de Morpheos. Même les moins dangereux restent d'anciens criminels, pétris de préjugés aux tares plus ou moins visibles.

Acte 2 : Au cœur du froid

Avant que les événements ne se précipitent au cœur de la colonie, les personnages auront quelques jours pour travailler dans les plantations, surveiller les remparts et croiser la cinquantaine d'individus sédentaires, occupant les lieux. Au gré des conversations, ou en simples spectateurs, ils pourront assister aux choses suivantes :

- Un désaccord entre Kimbo et Vin Slice au sujet des tours de garde. Vin refusera de remplacer Canines Féroces, appelé à escorter des hommes allant chercher de l'eau à l'extérieur. S'en suivra un coup violent de la part de Kimbo dans l'abdomen de Vin pour mettre un terme



à la discussion. Si un personnage propose spontanément de remplacer Vin pendant ce fameux tour de garde, celui-ci accueillera la chose positivement et sera bien plus confiant à son égard. Peut-être au point de lui avouer sa trahison un peu plus loin dans le scénario.

- De la nourriture sera volée dans la cabane de réserve, en bordure d'enceinte et contenant également le sang de Pyrodactyle. Les accusations viseront rapidement vers les étrangers, jusqu'à ce que la piste remonte à un des colons (les personnages pourront mener l'enquête, en se basant sur les simples traces de semelles). Ce dernier sera condamné à passer deux nuits entières à l'extérieur, sans feu, ni nourriture. Au matin du premier jour, il ressemblera à un cadavre raide, à la peau bleutée mais toujours bien vivant, du fait de son sang de Bleek. Au matin du second jour, cependant, l'homme aura disparu et on ne le reverra plus jamais.

- Une violente dispute aura lieu au fond du cratère entre Chamlee et Worden Dagoo, parlant de trahison et de coucherries avec une autre femme de la colonie. Il faudra séparer les deux avant qu'ils ne sortent leurs lames.

- Si l'un des personnages est un Silicate, il devra être particulièrement prudent dans Morpheos. À peine toléré par Kimbo, il pourra croiser de nombreux individus cherchant à lui faire quelques mauvais tours. Voire à le pendre purement et simplement. Flask en premier.

Sabotage

Une fois que les personnages auront été imprégnés par la vie quotidienne de Morpheos, le temps de tisser quelques inimitiés et complicités, les choses s'accéléreront au sein de la communauté.

Une nuit, une explosion particulièrement violente viendra souffler la cabane de réserve, brûlant plus d'une vingtaine de personnes logées dans les habitations à proximité. Le brasier sera important, monumental et très difficile à stopper. L'effet du sang de Pyrodactyle se fera ressentir, faisant fondre les métaux ou rongant les armures. Du sable et de l'eau devront être utilisés en quantité pour éteindre l'incendie. Dans une curieuse atmosphère de froid et de feu quasiment chimique, la panique sera intense et Chamlee aura du mal à prendre en charge les nombreux blessés.

Le calme revenu, Kimbo déclarera avec gravité que les stocks de vivres et de sang de Pyrodactyle ont été réduits à néant. Ce qui laissera à peine deux jours d'autonomie à la colonie avant de sombrer dans le froid et la famine. Autant dire que sans nouvelle chasse, malgré leur résistance et leurs abris, les colons de Morpheos seront condamnés à mourir, ne pouvant remplir leurs greniers de nouveau sans le minimum de chaleur pour récolter dans le cratère.

Si un personnage dispose de la compétence « *Travailler les fluides* », il pourra effectuer un test avec sa caractéristique Crâne (difficulté *Peu évident* +1 échec). En cas de réussite, il pourra remarquer des restes de dynamite, éparpillés par le souffle. Visiblement, deux ou trois bâtons simplistes ont suffi pour embraser les cylindres de sang. Reste à savoir qui est à l'origine de ce sabotage et surtout, s'il est nécessaire de l'avouer à Kimbo, au risque de faire accuser une fois de plus les étrangers à la colonie.

L'Oracle

Inutile de tenter de faire changer Kimbo d'avis. Une nouvelle chasse au Pyrodactyle devient désormais indispensable pour ne pas

voir la communauté décliner, mourir de froid et de faim dans les jours qui viennent. Le chef charismatique ne sera même pas certain que la colonie tiendra le temps de faire le voyage jusqu'aux limites de Cimmeria, là où se dressent des montagnes où vivent des Pyrodactyles.

Grave et autoritaire, il réunira tous les occupants de Morpheos et convoquera l'Oracle. Comme il est de coutume depuis des années, c'est le vieux Silicate qui doit choisir ceux qui forment le groupe de chasseurs. Ses choix se sont toujours avérés judicieux, chaque expédition revenant victorieuse et sans trop de blessés, grâce à sa capacité à deviner les desseins de l'Araignée Boréale.

Dans un silence sépulcral le vieillard aveugle et rachitique, vêtu de haillons, se positionnera au milieu de tous les habitants (les blessés seront également présents). Même les étrangers seront conviés, car quiconque demeure à Morpheos Rupes a un rôle à jouer. Délirant, balbutiant des paroles incompréhensibles, le vieux Silicate tremblotant extirpera un sac en toile de jute de dessous son poncho rapiécé. A l'intérieur se trouveront une vingtaine d'ossements, en réalité des phalanges d'Ohgrs, qu'il lancera sur le sol à la manière de runes ou de fétiches anciens.

Puis, après une intense respiration, il déclarera :

«L'Araignée Boréale a fait son choix. Quiconque est choisi par la Veuve ne peut décliner sa décision, sous peine de mourir éviscéré par ses fils. Quiconque est choisi par la Veuve ne peut refuser son destin.»

Et avec calme et lenteur, il pointera son doigt vers tous ceux que Vin Slice lui a désigné, trompant ainsi le véritable choix de l'Araignée Boréale. Son doigt sera peu assuré et de minces larmes couleront sur ses joues. Il paraîtra presque lutter intérieurement.

Les 8 PNJ présentés plus haut (*Kimbo, Chamlee, les frères Dagoo, Vin Slice, Sha'abin Britt, Flask, Canines Féroces*) seront désignés par l'Oracle, ainsi que tous les personnages-joueurs. Au grand étonnement de nombreux habitants, d'ailleurs.

Malgré les protestations de certains colons, Kimbo les rassurera en leur promettant de revenir rapidement et déléguera la sécurité de Morpheos à d'autres Faiseurs de Veuves, un peu moins expérimentés. Puis, se tournant vers les personnages, il déclarera d'un ton ferme :

«Reposez-vous bien. Nous partirons dès le lever du soleil. Et surtout, ne tentez rien jusque là...»

Toute tentative de fuite condamnerait les personnages à partir, sans la moindre nourriture, dans l'immensité de Promethei. Autant dire à mourir de froid. Du moins, s'ils parvenaient à s'enfuir avant que Kimbo ne leur fasse payer cette trahison. Car on ne trompe pas l'Oracle.

Ce que Kimbo ignore par contre, c'est que l'Oracle, lui, peut le tromper.

Acte 3 : La traque

Aux premières lueurs du soleil, si froid et distant, l'expédition se mettra en route vers le Nord-Est. En direction des premières fractures de Cimmeria, c'est-à-dire à presque 200 kilomètres de distance. Cinq jours de marche seront nécessaires pour atteindre ce point, suffisamment escarpé pour pouvoir attirer quelques rares monstres volants. Equipés de leur matériel de chasse (Embroyeurs, armures, harpons...) et de maigres fioles de sang, les hommes de Kimbo se mettront en route, précédant les personnages-joueurs. Aucun Wagyl ne sera utilisé, leur déplacement risquant d'attirer trop de créatures vivantes dans le périmètre.

Tous les PNJ ne sont pas destinés à faire le trajet du retour. Nombreux sont ceux qui ne reviendront pas, tués pendant une chute, suite à un combat ou après avoir croisé des Pilleurs de Corps.

Vous devez penser à cette expédition à la manière d'un film de survie, où les membres du groupe disparaissent brutalement les uns après les autres, en se sacrifiant ou après une mauvaise rencontre. Pour ne pas faire disparaître des personnages trop importants dès le départ, chaque PNJ dispose d'un numéro devant son nom (de 1 à 8). Commencez toujours par le dernier (le premier à disparaître sera donc *Canines Féroces*) et remontez ensuite dans l'ordre vers le haut, pour connaître l'ordre des morts. Du moins, si vous souhaitez créer un peu de tension.

Attention toutefois à ne pas trop amocher le groupe dans cette partie du scénario pour que la chasse puisse se dérouler «normalement» à l'Acte suivant.

Ce voyage sera l'occasion de nombreuses rencontres et d'accidents malencontreux. Progressant sur un terrain gigantesque souvent escarpé, dans le froid et la poussière, tous les membres de cette «bad company» devront trouver des sites pour s'abriter durant la nuit. Monter la garde deviendra un rôle essentiel, tout comme celui de réaliser un feu avec de minces broussailles sèches récupérées sur la route.

Les événements présentés ci-dessous sont autant de rencontres et de contretemps que vous pouvez utiliser afin d'animer ce périple. Libre à vous de tous les utiliser ou de privilégier ceux que vous préférez (en ajoutant votre propre grain de sel), selon la durée et la complexité que vous souhaitez imposer au voyage.

L'oasis de métal

Un peu par hasard pendant leur expédition, les personnages découvriront un lieu particulièrement curieux. Visiblement, il s'agissait autrefois d'une ancienne gare ou d'un site de stockage de minerais, qui s'est littéralement affaissé. Absorbé par le sol, l'endroit ressemble désormais à une petite forêt de rails et de barres de fer monumentales s'arrachant du sable. En forme de cuve, le lieu réserve une autre surprise : de très grandes plantes (d'environ deux mètres de haut), aux tiges dures comme l'acier. Pendant la nuit, leurs fleurs (qu'il est impossible d'ouvrir en journée, même avec la pointe d'un couteau) s'ouvrent et révèlent des petits fruits bleus succulents.

S'ils font halte pendant la nuit dans cette oasis de métal, les personnages auront parfois l'impression d'entendre des voix étranges... Comme si les plantes parlaient dans leur crâne.

Chute

Durant le trajet, une nouvelle dispute éclatera entre Chamlee et Worden. Sans en connaître la véritable raison, les personnages assisteront à une vraie bagarre entre les deux «amoureux». Après un enchaînement de coups violents, les amants chuteront dans une petite faille. Bien qu'indemnes après cette chute, leurs gourdes seront percées. Il deviendra rapidement nécessaire de repérer un point d'eau afin de refaire le plein. Les personnages devront certainement utiliser leur compétence «*Trouver de l'eau*» et descendre au fond d'un précipice obscur pour récolter quelques litres d'eau, au sein d'une cavité très étroite.

Sables mortels

Pour pouvoir atteindre leur destination, les personnages auront besoin de nourriture, les maigres vivres emportés par la troupe de Kimbo ne suffisant pas à rassasier tout le monde. Une des denrées les plus courantes dans les plaines sablonneuses de Cimmeria sont les gros vers blancs *Natilki*. Leur présence est facilement identifiable, n'occupant que les larges zones de sable rouge, apparaissant en contraste avec les étendues de sable plus sombre. Malheureusement, marcher lourdement sur ces terrains fragiles attirera également l'attention de deux *Vers Découpeurs* qui tenteront de les agripper pour les absorber. Du combat en perspective !

Les cannibales

Une nuit, les personnages sont attaqués. Les individus effectuant les rondes nocturnes sont kidnappés par une colonie de dégénérés, ayant pour habitude d'attaquer les autres colons pour les dévorer ou en faire de simples esclaves. Ils seront amenés jusqu'à une grotte, au fond d'un cratère. À l'intérieur, dans une odeur épouvantable, vivent une vingtaine de personnes (hommes, femmes et enfants) au milieu d'ossements et de peintures primitives. Ils ont la peau pâle et portent tous des lunettes épaisses, comme s'ils étaient les descendants d'un peuple d'hommes-taupes. Ce sont des Bleeks, visiblement totalement corrompus par de l'eau saturée en Rouille et un trop long séjour dans Chasma.

Ils ne présenteront pas une grosse résistance, seuls dix hommes étant en mesure de se battre. Et ils n'insisteront pas si le combat tourne en leur défaveur (utilisez les statistiques des Sutureés pour les simuler).

Le pont de la rivière noire

Pour atteindre leur point de chute, la compagnie devra franchir la fameuse rivière noire, en empruntant un gigantesque pont de singe. Ce dernier grincera sous leurs pas et se balancera au gré du vent. Les personnages auront tout le temps nécessaire pour observer la profondeur de la fissure, dont le fond est occupé par le fleuve triste et noirâtre. Les nombreuses stations Silicates, construites sur les parois, ressembleront aux traces poussiéreuses d'un Empire déchu.

Tous les personnages devront réaliser un test de «*Localiser une menace*» + Sens (difficulté *Peu évident* +1 échec). En cas de réussite, ils auront la sensation d'être épiés. S'ils en informent Kimbo, le grand gaillard se contentera de sourire et expliquera que de nombreux *Ohgrs* errent dans les ruines mais qu'ils ne présentent aucun danger, vu le nombre de guerriers présents.

En réalité, il ne s'agit pas de simples *Ohgrs* guettant un faux pas, mais de trois *desperados* à la solde de Calvera qui suivent les personnages depuis leur départ de Morpheos Rupes. Ils sont là pour s'assurer que les hommes de Kimbo ne reviendront jamais. Certains personnages auront peut-être senti leur présence, diffuse, un peu avant cela. Sans jamais les apercevoir toutefois.

Acte 4 : Le règne du feu

Les personnages et leurs compagnons parviendront enfin jusqu'aux crêtes escarpées de Cimmeria. Au loin, ils pourront apercevoir les pourtours saillants du plateau d'Elysium, s'élevant à près de quatre kilomètres de hauteur. Menés par Kimbo, ils franchiront prudemment plusieurs mètres avant de commencer à mettre en place leur plan d'attaque. Plan qui, malheureusement, aura des conséquences désastreuses.

Les chasseurs de Morpheos Rupes ont pour habitude de fonctionner avec une méthode précise, expérimentée à de nombreuses reprises par Kimbo, qui est un peu devenu expert en la matière. Deux ou trois guerriers servent d'appât, en se couvrant de métal (pièces d'armures brillantes, breloques, boucliers pour se protéger un minimum de tout souffle...) pour attirer le regard d'un Pyrodactyle à l'aide des reflets lumineux. Chaque «proie» se positionne au fond du même terrain en forme de cuvette, censée piétiner, crier et faire un maximum de bruit. Les harponneurs se placent, discrètement, sur les bords de cette cuve naturelle tandis que les Embrocheurs sont installés «en triangle» un peu plus haut. Lorsqu'un Pyrodactyle s'approche, attiré par les mouvements des appâts, ces derniers s'enfuient rapidement et les harponneurs transpercent les ailes avant d'ancrer leurs puissants câbles dans le sol. Incapable de remonter, se débattant pour briser ses liens, la créature géante est ensuite mitraillée copieusement par les Embrocheurs qui l'exécutent. En visant particulièrement la bouche et les yeux.

Les personnages, selon leurs aptitudes, pourront jouer le rôle d'appâts, d'harponneurs ou d'Embrocheurs, les autres membres de la troupe pouvant leur fournir le matériel adapté.

Scories hurlantes

Ce que Kimbo ignore, c'est que le seul Pyrodactyle qui va faire son apparition après plusieurs heures d'attente sur les flans de la montagne n'est autre que le terrifiant «œil blanc». Un des plus gros Pyrodactyles qui ait hanté le ciel de Nirgal. L'immense créature féroce, noire et borgne, va rapidement plonger sur les appâts et désorganiser totalement le fonctionnement de l'équipe. Certains harpons vont rater leur cible, tandis que les autres seront rompus par la force redoutable du monstre démesuré.

Pétrifié par la créature qui le hante depuis si longtemps, Kimbo va mitrailler dans le vide, sans réaliser qu'il a touché mortellement un autre Embrocheur (sans doute un des frères Dagoo, situé en face) qui tombera sur son arme et déclenchera un tir incontrôlé sur les appâts et les harponneurs placés en contrebas.

Bref, en un clin d'oeil, l'air sera rempli de sang, de cendres, de souffles brûlants et de hurlements. Faites en sorte que cette scène devienne un véritable cauchemar, les hommes tombant sous les flèches et les flammes de la bête. Un moment violent, furieux et dramatique.

Les personnages devront fuir rapidement pour ne pas attirer son regard et ils pourront tenter de lui échapper en empruntant un mince interstice à travers une falaise. Ils seront d'ailleurs certainement suivis par tous les PNJ (blessés ou non) qui auront survécu à l'attaque de «l'œil blanc». Traverser cette étroite fissure rocheuse prendra du temps mais les mettra relativement à l'abri du monstre. Et de l'autre côté, ils découvriront un ancien complexe Silicate, situé sur une simple dune sablonneuse.

Ils devront cependant courir rapidement à travers cet espace dégagé pour l'atteindre et ressentiront l'ombre du Pyrodactyle au moment même où ils s'y engouffreront pour se mettre enfin en lieu sûr.

La station muette

Le complexe abandonné a l'apparence d'une imposante structure octogonale, à demi enfoncée dans le sable rouge. Cette base est construite à l'aide de pierres, de métaux et d'Iridium, le Pyrodactyle crachera une seule fois sur l'édifice avant de s'éloigner rapidement. Visiblement inquiet, se contentant de noircir légèrement la surface, il ira se poser à plusieurs centaines de mètres de là. Mais

Afin de pouvoir gérer au mieux cette partie volontairement dirigiste de l'histoire, vous devrez garder à l'esprit qu'un Pyrodactyle est une créature particulièrement coriace. Toute tentative trop longue pour le tuer est systématiquement vouée à l'échec : les chaînes des harpons fondent en quelques secondes sous l'effet de son sang, ses zones sensibles sont rapidement mises à l'abri pour ne plus être touchées et toute sa force est orientée vers la fuite. En se couvrant généralement par un souffle monumental.

Même si vos joueurs ont de la chance aux dés, l'Oeil Blanc aura le temps de s'extirper de ce traquenard. N'hésitez pas à utiliser les PNJ pour compliquer les actions des personnages-joueurs, en leur tirant dessus par inadvertance, en les bousculant ou en mourrant juste sous leurs yeux.

Durant l'instant d'horreur qui suivra le chaos de l'attaque, un des personnages aura peut-être l'impression d'apercevoir la silhouette vaporeuse de l'Oracle. Le vieil homme, tourmenté par la culpabilité, s'est injecté une dose d'Encre massive et tente désormais de réparer son mensonge. C'est sans doute lui qui indiquera la fissure, par laquelle les personnages pourront s'enfuir de cet enfer... Avant de disparaître.

sa forme inquiétante demeurera clairement visible, comme s'il surveillait attentivement le complexe. Ce qui est le cas. Piégés comme des souris, les personnages savent qu'en cas de sortie, la créature cyclopéenne choisira certainement de foncer sur eux. Faute de pouvoir détruire leur planque par le feu.

Grâce à des lucarnes épaisses, de petits hublots couverts de poussière, les personnages pourront observer à l'extérieur une curieuse enfilade de monolithes sombres, comme de gigantesques poteaux de métal, entourant la structure Silicate. Si l'un d'entre eux possède la compétence «Technoprescience» il pourra, à l'aide d'un test associé à sa caractéristique Crâne (difficulté *Peu évident* +1 échec), déterminer qu'il s'agit visiblement d'une gigantesque barrière de sécurité. Sans doute conçue, justement, pour protéger le bunker de l'attaque de Pyrodactyles ou de prédateurs du désert. Voire pour repousser certaines perturbations électromagnétiques.

Si aucun des personnages n'est en mesure de découvrir la nature de cet alignement, Flask ou Chamlec seront capables de les reconnaître. Remettre ce système en marche pourrait être, le cas échéant, un bon moyen pour piéger le Pyrodactyle.

Mais sans le savoir, en voulant se protéger du danger extérieur, les personnages auront mis les pieds sur un territoire tout aussi redoutable.

Acte 5 : Assaut

Désormais en relative sûreté, les personnages et les PNJ ayant survécu à «Oeil blanc» pourront panser leurs blessures et commencer un tour du propriétaire. Plongé en bonne partie dans l'obscurité, le complexe n'est plus qu'une ruine silencieuse, occupée par des tables de chirurgie, des placards vides et des dortoirs à l'abandon. En se déplaçant dans les différentes pièces qui composent l'édifice inquiétant, les personnages pourront découvrir ceci :

1. Entrée : le sas d'entrée est composé d'une épaisse porte en fer, formée de métal-étoile et d'un système de verrouillage complexe. Elle sera ouverte lorsque les personnages arriveront dans le bunker. Une fois fermée, il est quasiment impossible de la forcer. Sur chaque côté de cette porte, de petits hublots (façon meurtrières), garnis d'un verre très épais et incassable, permettent d'observer l'extérieur. A partir de cet accès, les personnages pourront clairement observer les croisillons métalliques, tels un squelette de fer, qui soutiennent les murs et le plafond du complexe. Imposant, planté dans le sable comme un roc, il paraît avoir été conçu pour résister aux souffles incandescents des monstres volants qui rôdent dans les montagnes.

2. Pièce centrale : c'est une salle imposante, remplie de poussière ocre et de débris. Ses murs sont marqués d'anciennes taches de sang et de coups, comme des traces d'anciens combats. Des tables, des chaises et des pupitres sont fracassés et jonchent le sol. Un imposant symbole sur un des murs représente la Veuve et indique l'identité du lieu : *Bunker S 222- 10*.

3. Dortoir : l'ancien dortoir des occupants du complexe n'est plus qu'un ensemble de lits renversés, brisés et couchés dans l'obscurité. Étonnamment, il se dégagera une chaleur apaisante de la pièce, voire presque étouffante après avoir traversé les plaines glaciales de Cimmeria. Et pour cause, ce dortoir contient de nombreuses choses intéressantes. A l'aide d'un test en «Fouiller» + Sens (difficulté moyenne), les personnages mettront la main sur des vêtements chauds, six poignards, une *Spatha Silicate* et surtout une bonne dizaine de cylindres de cinq kilos renfermant du sang de Pyrodactyle. Une aubaine ! De quoi passer l'hiver sans le moindre problème.

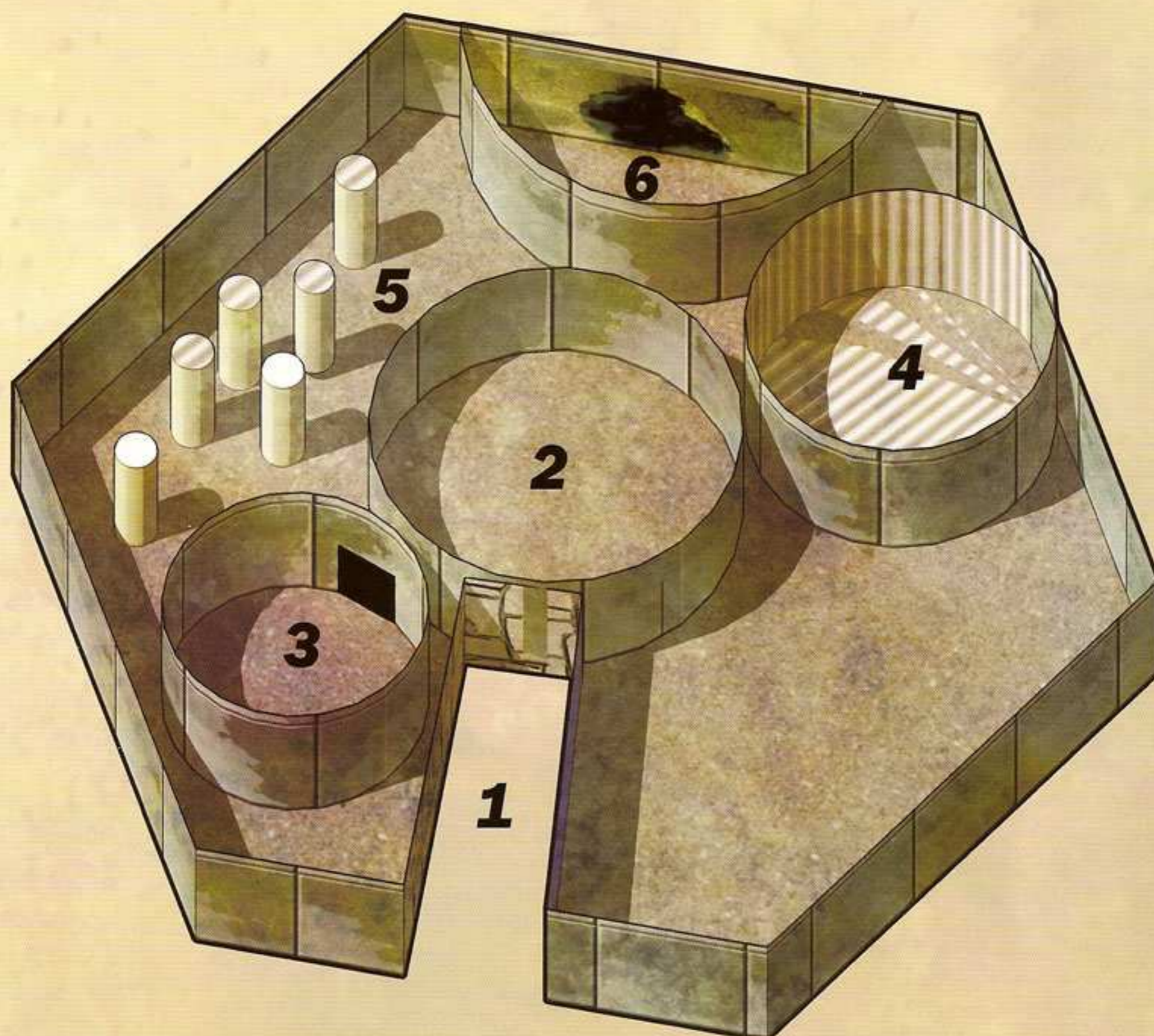
4. Cantine : plongée également dans l'obscurité, cette petite pièce a l'allure d'une cuisine sphérique couleur aluminium dépouillée, remplie de cylindres vides, d'un four à bois et de longues tables en fer. Différents ustensiles de cuisine traînent encore dans les tiroirs, ainsi que des cartons contenant trois caisses de *rectangles*. De quoi sustenter des estomacs affamés.

5. Salle d'expérimentation : cette longue pièce est occupée par six cuves de cuivre, similaires à de longs siphons de plus de trois mètres, remplies d'un liquide noir tourbillonnant. Aucun corps n'est visible à l'intérieur mais ces derniers paraissent continuer à vibrer, comme s'ils étaient toujours alimentés par une énergie électrique souterraine. De nombreux câbles s'extirpent d'ailleurs de ces cuves jusqu'au plafond, avant de continuer leur route jusqu'à la clinique.

Sur différents pupitres de travail, les personnages pourront trouver *cinq bâtons de feu*, qui leur permettront de se déplacer plus aisément dans le noir, ainsi que différents outils rouillés (écarteurs osseux, couteaux d'autopsie...). Sans oublier un saigneur, visiblement lâché brutalement sur le sol, si on en croit le sang séché qui le constelle. Il s'agit en vérité d'un croisement entre un pistolet à soudeuse et un lance-flammes. Son autonomie est très limitée mais il peut produire de violents dégâts.

Saigneur crache-flammes (arme mécanique) : **Dégâts 25** **Troc 15**
Autonomie : 4 tirs
Bout-Portant (1-2m) +2 réussites
Courte (2-3m) +1 réussite
Longue (3 - 5m) +1 échec

6. Clinique : la dernière pièce du complexe est dans l'état le plus pitoyable. Ses tables d'opération renversées, ses vitrines brisées, seul un test de «Fouiller» + Sens (Difficile +2 échecs) réussi permettra de retrouver quelques pansements, deux antidouleurs et trois doses d'Encre dans le fatras indescriptible des lieux. Les murs sont couverts de sang et de traces brunes, sans doute le fruit du saigneur lance-flammes. Une cavité, placée au fond de la pièce, paraît avoir été calfeutrée à la hâte par des pierres et des morceaux d'armoires.



Il s'agit en réalité d'une ouverture percée dans le mur, donnant accès à un souterrain à l'aide d'un escalier étroit. Quelques coups d'œil suffiront aux personnages pour comprendre le problème : toutes les parois du tunnel, ainsi que les marches de l'escalier sont devenues orangées et visqueuses sous l'effet de la Rouille. Une odeur de charogne se dégage du souterrain et si l'un des personnages tente de descendre, il découvrira rapidement un nid. Un charnier, rempli de corps de Silicates calcinés. Visiblement d'anciens Pilleurs de Corps, brûlés et abandonnés sur place, pour les empêcher de monter.

Le nid se trouve au début d'un ensemble de galeries obscures, permettant sans doute d'accéder aux niveaux inférieurs de Chasma.

À noter que toutes les pièces sont équipées de portes épaisses.

Les Pilleurs de Corps

En sommeil depuis plusieurs mois, les parasites présents dans les cadavres carbonisés commenceront à s'agiter progressivement après avoir perçu la présence des personnages. Et ils profiteront de leur proximité, qui durera sans doute plusieurs jours (le temps de soigner leurs blessures et d'échafauder un plan), pour prendre le contrôle de certains chasseurs. Afin de tous les massacrer.

Un PNJ, lors d'une ronde nocturne, sera sans doute attiré par un bruit étrange provenant du souterrain calfeutré. Prudemment, il passera la tête dans l'ouverture et sera immédiatement happé et parasité par un Pilleur de Corps. Il n'aura plus alors, en faisant preuve de prudence, qu'à tenter de parasiter un autre PNJ, puis un autre, puis un autre... Ou simplement à les éliminer.

Au final, les personnages ne devront leur survie qu'à leur instinct ou plutôt, à une sensation désagréable provoquée par le Mor-

bus Chaos. Ils ressentiront les Pilleurs, la douleur des parasites et finiront par comprendre que «quelque chose» erre dans le complexe. Et s'est éveillé.

Libre à vous de transformer simplement un ou deux PNJ en Pilleurs de Corps et à les balancer dans l'obscurité du complexe, ou de préférer en ajouter plusieurs, afin d'obliger les personnages survivants à se retrancher dans une pièce. Incapables de sortir sans attirer le Pyrodactyle, obligés de rester cloisonnés en compagnie de créatures immondes qu'ils pensaient disparues, ils devront faire un choix rapide pour s'en sortir.

Afin d'éviter de laisser les personnages-joueurs totalement seuls, essayez de ne pas transformer Kimbo et Vin Slice. Voire Chamlee, qui pourra leur servir à réactiver le système de protection.

La culpabilité de Vin Slice

De plus en plus perturbé, Vin Slice finira tôt ou tard par avouer sa culpabilité. L'expérience dont il a été victime lui fera ressentir les Pilleurs de Corps, les souterrains dissimulés sous ses pieds et il ne cessera d'apercevoir l'Oracle, le hantant comme un spectre bleuté. S'il n'avoue pas lui-même qu'il est à l'origine du sabotage de Morpheos Rupes, et son intention de prendre le contrôle de la colonie (ce qui mettra Kimbo dans une telle rage qu'il sera difficile de l'empêcher de le trancher en morceaux), d'autres personnes s'en chargeront.

Les trois desperados de Calvera, qui suivaient le groupe depuis leur départ de Morpheos, pourront demander leur aide, en frappant violemment à la porte extérieure. Pourchassés également par le Pyrodactyle, l'un d'entre eux sera réduit en cendres pendant que

les autres tenteront de s'infiltrer à l'intérieur, si les personnages leur en laissent la possibilité. Dans le cas contraire, des cris et un échange verbal violent entre les hommes de Calvera et Vin Slice suffira à faire comprendre l'histoire aux personnages, avant que les *desperados* ne soient cramés sur place. Leur visage horrifié apparaîtra quelques secondes au travers des hublots, avant de disparaître en fumée.

Les faire pénétrer dans le complexe les condamnera certainement à devenir des Pilleurs à leur tour, à un moment ou à un autre.

Survivre

Pris entre deux feux, les personnages-joueurs auront plusieurs possibilités pour tenter de s'en sortir :

- Vin Slice sera un élément d'importance. Tout d'abord il paraîtra percevoir les souterrains situés sous l'édifice. L'utiliser comme «boussole» pourrait permettre aux personnages d'atteindre des circuits simplifiés, permettant de réamorcer la barrière défensive placée en surface. Suivre les câbles reste également un bon moyen de le faire. Ils pourront aussi poursuivre leur chemin dans cette partie de Chasma afin de trouver une autre sortie, située à plusieurs kilomètres vers le Sud. Seul problème : il faudra éradiquer les Pilleurs pour atteindre l'entrée des galeries, et circuler dans un nid bourré de parasites encore vivants.

L'occasion pour les personnages de pénétrer dans Chasma et d'avancer prudemment dans des tunnels corrodés par la Rouille. Dans une ambiance d'angoisse et d'obscurité.

Ajouté à cela, Vin Slice restera un atout précieux pour leur permettre de récupérer le contrôle de la colonie de Morpheos Rupes. En trompant Calvera, par exemple.

- Réamorcer la barrière de défense pourra également permettre de terrasser « Oeil blanc », voire les Pilleurs de Corps, en les obligeant à sortir du complexe. Avec un timing serré, il sera même possible d'utiliser le Pyrodactyle comme une arme contre les Pilleurs (qu'il brûlera comme n'importe quelle proie). Malheureusement, si la barrière ne peut pas être réparée par les souterrains, il deviendra indispensable de sortir afin de la réactiver à partir du tableau de contrôle. Celui-ci, clairement visible, se trouve à la base d'un des piliers. Particulièrement puissante, la barrière se mettra à crépiter d'une énergie invisible, capable d'embraser n'importe quelle créature. Un véritable champ magnétique destructeur.

Si une diversion s'avère nécessaire pour permettre cette réparation et attirer le Pyrodactyle, qui ne pourra résister à l'énergie de cette clôture imposante (il sera réduit en cadavre carbonisé), Kimbo se portera volontaire. Le colosse d'ébène n'hésitera pas à se sacrifier, perçant le second œil du prédateur géant pour mourir avec lui dans les flammes de la barrière. Si Chamlee s'occupe de la réparation pendant que les personnages se chargent d'attirer la bête et les Pilleurs, elle disparaîtra peut-être également. Selon vos choix et ceux des personnages.

De nombreux moyens seront à la disposition des joueurs pour se sortir de ce mauvais pas, chacun présentant un certain nombre de risques. Reste à savoir s'ils préféreront affronter les Pilleurs et plonger dans Chasma pour s'enfuir, ou tenteront de faire frire le légendaire «Oeil blanc».

Acte 6 : Retour au bercail

Une fois sortis d'affaire, leur aventure ne sera pas finie pour autant. Désormais aux mains du gang de Calvera, la colonie de Morpheos Rupes vit dans un climat de terreur. Lorsque les personnages arrivent en vue de la crête, ils peuvent apercevoir les corps de quelques colons un peu trop révoltés, plantés sauvagement sur des piques à l'entrée du petit village. Entouré par une dizaine de desperados, Calvera est bien décidé à conserver cette colonie, quitte à en mourir. Toute confrontation directe risque de pencher en sa faveur, surtout après ce que les personnages auront enduré. Les joueurs pourront cependant utiliser plusieurs stratagèmes pour prendre la main :

- Si Vin Slice est toujours vivant, il sera le seul capable de pénétrer librement dans la colonie. Toujours victime des hallucinations de l'Oracle, il pourra trahir Calvera en allant libérer les prisonniers, enfermés dans certains baraquements. Avec ce soutien, les personnages pourront aisément écraser les complices de Calvera et éliminer ce dernier, qui chutera certainement de la falaise comme tout bon méchant qui se respecte.

- Si Vin Slice est mort pendant l'aventure, les personnages n'auront malheureusement pas beaucoup de choix pour sauver la colonie. Ils pourront tenter de pénétrer discrètement dans la cité, en passant par les remparts, la tyrolienne ou en utilisant un peu de sang de Pyrodactyle pour faire fondre une partie de la porte d'entrée. À moins que l'Oracle ne se charge de «créer l'ouverture nécessaire» pour leur permettre d'entrer dans les lieux. Mais ce sera sans doute le protocole de trop pour le vieil homme, qui tombera de fatigue après cet ultime rituel ou sera happé par les Faucheurs de l'Araignée Boréale.

Les personnages pourront alors tenter de libérer les colons ou d'abattre directement Calvera.

Sauf si, équipés de suffisamment de matériel pour survivre au froid, ils ne préfèrent changer carrément d'itinéraire pour partir ailleurs. Sans prêter attention à la colonie de Morpheos Rupes. Après tout, qui les oblige à jouer les héros et à devenir les nouveaux maîtres d'une colonie d'anciens prisonniers ? Rien, ni personne. Aider son prochain n'est pas une notion très courante sur Nirgal, surtout lorsqu'il n'est plus vital de le faire.

«*Bienvenue parmi les humains*»

-- Snake Plissken

Ne tenez pas rigueur à vos joueurs et distribuez 5 points de **Vécu** à tout le monde à la fin du scénario, si vous estimez que leurs personnages ont bien joué le coup et résisté avec vaillance aux différentes épreuves.

Personnages Non-Joueurs

Calvera et ses 13 bandidos

Calvera et ses hommes sont des Blecks issus de Planum Australe, le pôle Sud de Nirgal. Ils ont longtemps occupé les abords de la faille de Chasma Australe, avant que l'arrivée des Pilleurs de Corps ne les oblige à quitter leur colonie et à vivre de pillages. Ils sont tous victimes de sortes de mutations, peut-être dues aux rayonnements solaires ou à des résidus toxiques, présents dans le sol de leur terre natale. Leurs visages sont atrocement défigurés, leurs mâ-

choires difformes, leurs yeux étrangement orangés. Calvera porte continuellement une sorte de demi-casque en fer épais, qui cache toute la partie droite de son visage. Cet imposant guerrier possède en réalité un visage double, la partie cachée dissimulant une sorte de second faciès tuméfié et figé dans une expression d'horreur. Un visage jumeau, ayant fusionné avec le sien.

Calvera

Dimension : 0 Muscles : 8 Carcasse : 8
 Articulations : 7 Crâne : 7 Sens : 6
 Peau : 2 Style : 7 Sacrifice : 7
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (23) – Palier 2 (46) – Palier 3 (69)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (20) – Palier 2 (40) – Palier 3 (60)

Encre : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Réaction : 14

Actions : 29

Protection totale : 12

Dégâts types (Epée...) : 14

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Casse rotule (mains nues) : *Actions 2/ Réaction +0 / Appui +1 réussite / Prime 0 / Combo néant*
- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Double coup (bras armé) : *Actions 5 / Réaction -1 / Appui +2 échecs / Prime Dommages +8 / Combo néant*
- Gore (bras armé) : *Actions 5/ Réaction -2 / Appui +3 échecs / Prime Dommages +10 / Combo = Projection*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2/ Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Retraite (mouvement) : *Actions 2/ Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +1 Chasma -1
 Rouille 0 Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 9
- Manier une arme d'empalement 8
- Cogner 8
- Esquiver 7
- Courir 7
- Commander des hommes 9
- Faire pâlir un adversaire 8

Desperado type

Dimension : 0 Muscles : 7 Carcasse : 7
 Articulations : 6 Crâne : 5 Sens : 6
 Peau : 1 Style : 5 Sacrifice : 6
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (20) – Palier 2 (40) – Palier 3 (60)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (17) – Palier 2 (34) – Palier 3 (51)

Encre : Palier 1 (19) – Palier 2 (38) – Palier 3 (57)

Réaction : 11

Actions : 23

Protection totale : 11

Dégâts types (Lance...) : 13

Manœuvres :

- Coup simple (mains nues) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Attaque simple (bras armé) : *Actions 1 / Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Embrocher (bras ramé) : *Actions 3/ Réaction +0 / Appui +0 / Prime 0 / Combo = Projection*
- Esquive simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Parade simple (défense) : *Actions 1 / Réaction néant / Appui +0 / Prime 0 / Combo néant*
- Changement de position (mouvement) : *Actions 2/ Réaction néant / Appui néant / Prime néant / Combo néant*
- Retraite (mouvement) : *Actions 2/ Réaction néant / Appui +1 réussite / Prime néant / Combo néant*

Influences :

Planitia +1 Chasma -2
 Rouille 0 Renommée 0

Compétences :

- Manier une arme tranchante 7
- Manier une arme d'empalement 8
- Cogner 7
- Esquiver 6
- Courir 8

PNJ type

Vous pouvez utiliser ces statistiques génériques pour incarner un des PNJ présent dans le scénario (Kimbo, Vin Slice...)

Dimension : 0 Muscles : 8 Carcasse : 8
 Articulations : 8 Crâne : 7 Sens : 7
 Peau : 5 Style : 7 Sacrifice : 7
 Morbus-Chaos : 0

Santé : Palier 1 (23) – Palier 2 (46) – Palier 3 (69)

Zone Vulnérable : Néant

Panique : Palier 1 (21) – Palier 2 (42) – Palier 3 (63)

Encre : Palier 1 (22) – Palier 2 (44) – Palier 3 (66)

Réaction : 15

Actions : 30

Protection totale : 12

Dégâts types (Lance, bec de corbin, cliqueteur...) : 18

Manœuvres :

Au choix dans la liste générale

Influences :

Planitia +2 Chasma -1
 Rouille -1 Renommée 0

Compétences :

- compétences Confrontation 8
- compétences Physique 8
- compétences Environnement 7
- compétences Technique 4
- compétences Savoirs 5
- compétences Interactions 6

Nirgal est un univers oscillant entre le désert figé, le vent polaire, les canyons titanesques, les saloons perdus, les ziggourats démesurées, les chemins de fer rouillés, les cannibales et les ruines industrielles chtoniennes.

Dans cet environnement hostile, les joueurs incarnent des « Vertèbres de Fer », des personnages aux capacités étranges qui vont devoir apprendre à lutter pour sauver leur peau, leurs biens, leurs amis, voire ceux qui jadis leur fermèrent les portes d'un paradis souterrain. Autant de pilleurs, de mercenaires, de pistoleros, de brutes et de salopards, cherchant dorénavant à empêcher une fin inéluctable.

Vision fantasmée de ce qu'aurait pu être la planète Mars, il y a plusieurs millions d'années, Sable Rouge propose un monde en perdition, juste avant que cette planète ne soit plus qu'un astre sans vie. Un décor de sang et de gel, au goût de ferraille et de rouille, où il est parfois difficile de distinguer la réalité du mensonge.

« Debout ! C'est l'heure de rester en vie ! »
Desolation Williams – Ghosts of Mars

Entre Conan, Mad Max, Pitch Black, Ghosts of Mars et The Descent, Sable Rouge est un univers médiéval-fantastique où les haches côtoient les holsters, les automates rouillés, la magie des précognitifs et les monstres cannibales.

Sable, sang et fureur. Survivez !



9 782914 892636

ISBN : 2-914892-63-6

Prix de vente : 30,00€

