

# Marche forcée

Un scénario pour Dark Earth

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>L'ENLEVEMENT.....</b>	<b>3</b>
Les agresseurs .....	3
<b>C'EST QUOI CETTE HISTOIRE ? .....</b>	<b>3</b>
<b>CHAPITRE I – PERDUS DANS L'OBSCUR.....</b>	<b>4</b>
<b>L'EMBARDEE .....</b>	<b>4</b>
<b>LES CADAVRES .....</b>	<b>4</b>
<b>LA SUITE .....</b>	<b>5</b>
<b>PREMIERE MARCHE .....</b>	<b>5</b>
<b>LA SHANKREATURE .....</b>	<b>5</b>
<b>CHAPITRE II – LE REPERE DES ADAPTES.....</b>	<b>6</b>
<b>LES SOMBRES-FILS.....</b>	<b>6</b>
<b>LES AUTRES ADAPTES .....</b>	<b>7</b>
<b>« LA BETE ».....</b>	<b>7</b>
<b>LE BATIMENT .....</b>	<b>7</b>
<b>QUI FAIT QUOI ? .....</b>	<b>9</b>
<b>LE RITUEL.....</b>	<b>9</b>
<b>LA GROSSE BASTON .....</b>	<b>9</b>
<b>CHAPITRE III – LE RETOUR.....</b>	<b>10</b>
<b>DU BENEF ?.....</b>	<b>10</b>

## Introduction

Le Stallite d'Okhaen, tout à l'ouest du continent de Solaria. Les PJ viennent à peine de prendre la décision de devenir marcheur. Aucun d'entre eux n'a encore marché dans l'Obscur, mais tous y sont décidés.

Okhaen est actuellement frappé par une vague de disparitions inquiétantes. Depuis près de deux mois, une quarantaine de personnes manquent à l'appel. Les gardiens du feu n'ont aucune piste, si ce n'est que les traces mènent toutes vers les profondeurs du stallite. Cette information est néanmoins gardée secrète.

## L'enlèvement

C'est la nuit. Chaque PJ, où qu'il soit, va être victime des ravisseurs. Trois hommes, tous sombre-fils vont l'agresser, l'assommer et l'enlever. Ceci arrive à chaque PJ, qui dans son lit, qui dans les latrines d'un assommoir, qui dans les bras d'une maîtresse, etc. Si le PJ est accompagné (de sa famille par exemple), les autres personnes sont aussi enlevées.

### Les agresseurs

AGILITÉ 3, Esquiver 2, Sauter 2  
 FORCE 4, Forcer 3, Porter 3  
 HARGNE 4, Agresser 3, Supporter 1, Surprendre 2  
 MOUVEMENT 2, Sprinter 1  
 SENS 2, S'orienter 2  
 TREMPE 3, Résister 1, Surmonter 1  
 PRESTANCE 2, Impressionner 2  
 RÉSISTANCE 3, Endurer 2

ARTS MARTIAUX 3, Coquefer 2  
 SURVIE 3

Vie : 14  
 Energie : 10

Contamination 2, 4 points ténébreux

Arme : Coquefer (1M, Dommages -1, CS : sonner et assommer)

Puisque les PJ sont pris au dépourvu, sans arme ni armure, le combat, inégal, devrait très rapidement se terminer par une victoire des agresseurs. Une fois un PJ inconscient, passez au suivant. Lorsque tout le monde est dans les pommes, passez au chapitre 1...

## C'est quoi cette histoire ?

Les agresseurs des PJ font partie d'une fraternité d'Adaptés nomades. Les 15 membres de cette communauté viennent de s'installer un peu au sud d'Okhaen, dans les ruines d'un bâtiment de l'Avant. Manque de chance pour eux, ils y ont croisé un Sombre-fils gravement contaminé qui laisse libre cour à ses pulsions ténébreuses. Par sa force et son charisme, le Sombre-fils, qui se fait appeler « la Bête », force les adaptés à lui obéir. Ces derniers vénèrent leur nouveau maître comme un demi dieu, pétrifiés de peur devant sa force et sa cruauté. La Bête a déjà tué quatre adaptés qui refusaient d'obéir. Les onze qui restent sont dociles comme des agneaux. Parmi ces onze adaptés, il

Il y a cinq sombre-fils, dont les trois chargés régulièrement d'enlever des personnes dans Okhaen, car leur apparence est toujours très humaines. La Bête connaît en outre un passage secret menant profondément dans le Stallite (dont il est originaire), et c'est par là que les ravisseurs entrent et sortent d'Okhaen...

## Chapitre I - Perdu dans l'Obscur

Les PJ, et leurs familles / compagnons / maîtresses / etc., se réveillent dans un chariot de bois renforcé de métal, avançant cahin caha dans l'Obscur. Par les interstices entre les planches, les PJ peuvent remarquer un ours tirant le chariot, entouré de trois hommes trapus dont la silhouette fait penser à leurs agresseurs. Les premières minutes devraient cependant être utilisées à faire le point et à rassurer les pauvres innocents prisonniers du chariot. C'est aussi l'occasion de faire connaissance...

Autour du chariot, il n'y a rien à voir. Okhaen n'est plus visible d'ici, et l'Obscur est dense.

Le voyage dure ainsi une petite dizaine de jours, les ravisseurs ne répondant à aucune question, et avançant inlassablement vers leur destination.

### *L'embarquée*

Le dixième jour, une heure après que la marche ait repris, les PJ entendent un cri guttural venant de la droite du chariot. Une créature affreuse, à la silhouette de fauve, surgit et attaque les ravisseurs. Les deux premiers sont exterminés, mais avant de voir ce qu'il advient du troisième, l'ours prend peur et se met à courir droit devant lui, secouant violemment les occupants du chariot. La course folle dure deux à trois minutes et se termine par un cri de l'ours, qui vient de chuter, et d'entraîner avec lui le chariot, dans une crevasse profonde d'une dizaine de mètres. Le chariot s'écrase brutalement au fond de la ravine avec un craquement et les cris des occupants...

Chaque personne dans le chariot subit 10+1d6 dommages. Un jet d'encaissement est possible. Considérez que les compagnons des PJ échouent à ce jet. La plupart devraient être morts, ou très gravement blessés. Voilà le premier drame de Sombre-Terre pour les PJ.

Une fois passées les premières émotions, les PJ peuvent remarquer que la chute a brisé le chariot, et qu'ils sont maintenant libres. C'est l'heure de penser les blessures (sans matériel aucun), et de décider de la marche à suivre. L'air est frais, l'odeur nauséabonde, les ténèbres plutôt denses, et il n'y a aucune trace de nourriture ou d'eau. La seule bonne décision à prendre est de remonter en haut de la crevasse, de suivre les traces du chariot et de prendre le matériel sur les cadavres des ravisseurs. Toute autre direction signifie une mort plus ou moins rapide des PJ, blessés, affamés, assoiffés, et presque nus dans l'Obscur. Faites leur bien comprendre cela.

Remonter la ravine demande un jet Mouvement + Grimper de SR 2. Le premier en haut peut aider les autres, et l'option courte échelle peut aider également.

### *Les cadavres*

Remonter les traces du chariot n'est guère difficile. Un quart d'heure de marche plus tard, les PJ découvrent les trois cadavres de leurs ravisseurs. Humains, ils sont cependant clairement identifiables comme des sombre-fils. Ils portent tous des blessures ouvertes et se sont vidés de leur sang. Le dernier à avoir été agressé par la shankcréature porte encore son entrailleux couvert d'un sang noir et poisseux. Il a blessé la créature, qui a fuit.

En fouillant les corps, les PJ trouvent les objets suivants :

- 2 entrailleurs
- 1 écorcheurs
- 3 coquefers
- 1 falchion
- 3 filtres d'indice 1 contre vent et poussière
- 3 fois 4 jours de ration d'indice 1 par jour contre la faim (attention, il s'agit de viande crue...)
- 3 gourdes contenant de l'eau d'indice 1 par jour contre la soif (4 jours par gourde)
- Des vêtements chauds pour trois personnes (indice 1 contre le froid)
- 5 mètres de corde de ruyg

## *La suite*

Même équipés, les PJ n'en sont pas moins perdus dans l'Obscur. Un éventuel Initié ne sentira pas la présence d'un stallite à moins de 200 kilomètres, logique puisqu'ils progressent depuis plus de dix jours. Les PJ ont deux options : rebrousser chemin en suivant les traces, ou bien continuer tout droit en espérant trouver des traces de la destination des ravisseurs. Un PJ malin pourrait observer qu'il reste quatre jours de nourriture aux ravisseurs, donc que la destination est plus proche que le point de départ. C'est vrai, et finalement, c'est la meilleure option à prendre...

Si les PJ décident néanmoins de faire demi-tour, tant pis pour eux. Soyez sans pitié, privez les de nourriture et d'eau, ça devrait les faire réfléchir.

## *Première marche*

C'est ici l'occasion de familiariser les joueurs avec le voyage dans l'Obscur. Les descriptions évocatrices sont votre meilleure arme. Ténèbres constantes, épuisantes et démoralisantes ; Paysages désertiques ; froid, inconfort, faim et soif ; bref, que du bonheur ! C'est aussi l'occasion de leur apprendre ce qu'est le facteur d'hostilité, et comment le vaincre. Ici, il n'est que de -4 (froid, obscurité, faim et soif à -1), et il peut facilement être ramené à -1 grâce aux vêtements chauds, aux rations et aux gourdes, la volonté des PJ faisant le reste. Une bonne introduction pas trop mortelle, en somme.

## *La shankréature*

Rappelez-vous, un des ravisseurs a blessé la shankréature et l'a mise en fuite. Mais elle a encore faim, et s'est mise sur les traces des PJ. Il s'agit d'un Hurlant. Instillez la peur chez les joueurs en la faisant hurler, grogner, approcher puis fuir, attaquer rapidement et déguerpir, etc. Elle va les harceler ainsi pendant deux jours et puis attaquer de manière répétitive. Pour ses caractéristiques, voir *Dark Earth 2*, page 182.

A la faim du troisième jour de marche, les PJ peuvent entrevoir la lueur d'un feu, droit devant eux. Autour, deux silhouettes humaines, et derrière le feu, un mur de béton aux trois quarts effondré. Le but est proche...

## Chapitre II - le repère des adaptés

Les PJ, bien qu'ils aient choisi la seule option viable, viennent en fait se jeter dans la gueule du loup. Ils ne sont que quatre ou cinq, certainement blessés et sous armés, et le repère compte encore 8 adaptés, dont deux sombre-fils, et la terrible « Bête ».

Difficile de dire ce que les PJ vont décider. Il est tout à fait possible d'entrer en commando et d'éliminer les adaptés un à un. En tout cas jusqu'à ce que l'alerte soit donnée. Ensuite, le commando devient la proie. Il est aussi possible d'entrer en essayant d'éviter le contact, de dérober le nécessaire au voyage du retour et de se carapater vite fait. Certains joueurs choisiront l'assaut aussi frontal que brutal, c'est une mauvaise option, mais bon, on ne sait jamais. Les PJ devraient tout de même garder leurs objectifs en tête. S'ils sont là, c'est uniquement pour rassembler le matériel et la nourriture nécessaire pour rentrer à Okhaen. Evidemment, un Initié pourrait vouloir détruire la Bête, un fouineur ou un anténaire pourrait espérer découvrir des objets de l'Avant dans les ruines, mais c'est une autre paire de manches.

### *Les sombres-fils*

Ils ont les mêmes caractéristiques que les ravisseurs, en mieux armés. Pour plus de facilité, les voici :

AGILITÉ 3, Esquiver 2, Sauter 2

FORCE 4, Forcer 3, Porter 3

HARGNE 4, Agresser 3, Supporter 1, Surprendre 2

MOUVEMENT 2, Sprinter 1

SENS 2, S'orienter 2

TREMPE 3, Résister 1, Surmonter 1

PRESTANCE 2, Impressionner 2

RÉSISTANCE 3, Endurer 2

ARTS MARTIAUX 3, Coquefer 2, Entrailleux 2

SURVIE 3

Vie : 14

Energie : 10

Contamination 2, 4 points ténébreux

Armes : Coquefer (1M, Dommages -1, CS : sonner et assommer)

Entrailleux (1M/Mg, Dommages +0, Défense +1, CS : perforer)

***Les autres adaptés***

AGILITÉ 2, Esquiver 1, Camoufler 1  
 FORCE 2, Forcer 1, Porter 1  
 HARGNE 3, Agresser 2, Supporter 1  
 MOUVEMENT 2  
 SENS 2, Percevoir 1, S'orienter 2  
 TREMPE 3, Surmonter 1  
 PRESTANCE 2  
 RÉSISTANCE 2, Endurer 1

ARTS MARTIAUX 2, Entrailleux 2, Coquefer 1  
 SURVIE 2

Vie : 12  
 Energie : 8

Armes : Coquefer (1M, Dommages -1, CS : sonner et assommer)  
 Entrailleux (1M/Mg, Dommages +0, Défense +1, CS : perforer)

***« La Bête »***

AGILITE 3, Esquiver 2, Sauter 3  
 FORCE 5, Forcer 4, Porter 2  
 HARGNE 5, Agresser 4, Supporter 2  
 MOUVEMENT 3, Grimper 3, Sprinter 2  
 SENS 3, Percevoir 2  
 TREMPE 4, Résister 2  
 PRESTANCE 3, Impressionner 2, Influencer 1  
 RÉSISTANCE 4, Endurer 2, Régénérer 2

ARTS MARTIAUX 4, Piochard 3  
 ÉRUDITION 2  
 COMMUNICATION 2  
 SURVIE 4

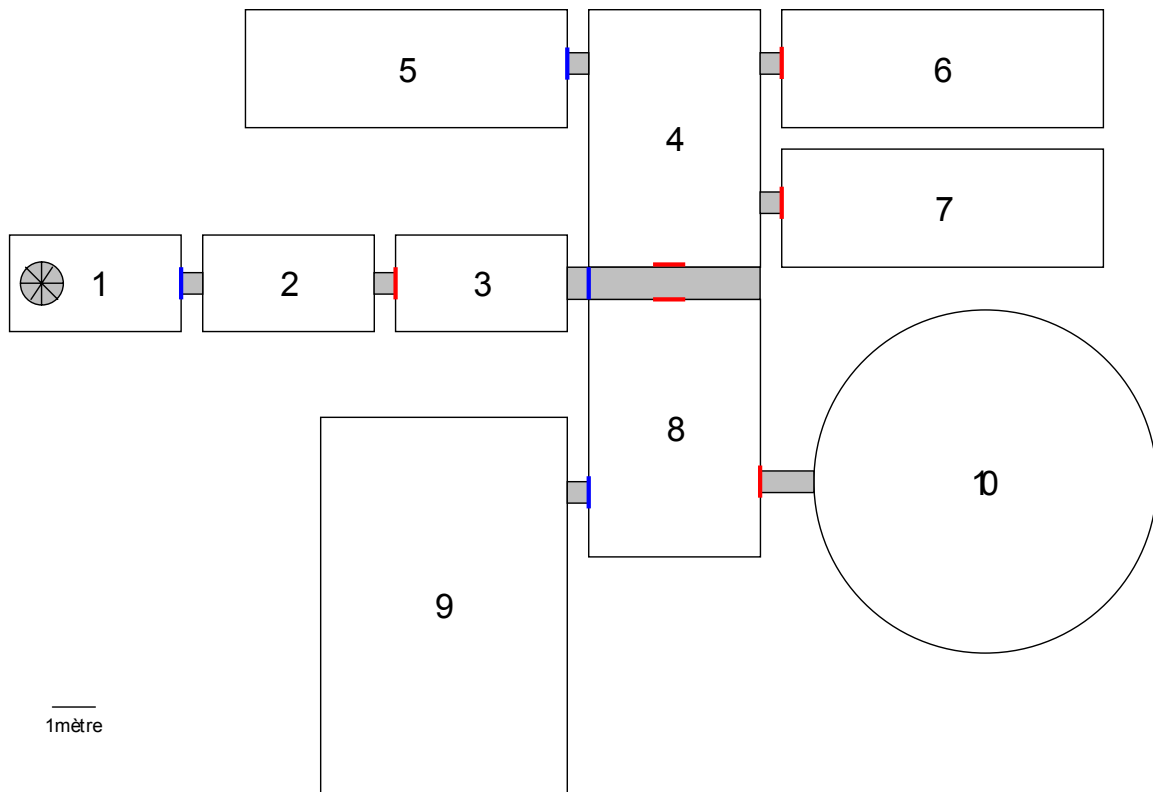
Vie : 17  
 Energie : 13

Contamination : 3, 5 points ténébreux

Armes : Piochard (1M, Dommages +1, CS : accrocher)

***Le bâtiment***

Le bâtiment de l'Avant était une cache d'armes pour les milices de la région. Un cabanon en surface, et dix pièces en sous sol. Le cabanon est aux trois quarts détruit, l'escalier en colimaçon qui permet d'atteindre la cache est donc facilement visible et accessible. Voici une description des différentes pièces. Reportez-vous au plan pour une navigation plus aisée. Les passages en gris sont des couloirs. Les lignes bleues sont des toiles de ruego, et les lignes rouges sont des portes de fer rouillées et lourdes qui font un bruit d'enfer lorsqu'elles sont ouvertes ou fermées. Notez que l'éclairage dans les pièces 1, 2, 3, 4 et 5 est constitué de torches. Souvent, elles sont éteintes (1 chance sur 2). Les autres pièces sont occultes, et uniquement éclairées au besoin.



1. Entrée : Une fois en bas de l'escalier, le visiteur se retrouve dans une pièce vide, encombrée de gravas et de poussière. Au fond, un rideau occulte le couloir. Hormis des pierres et des morceaux de béton, il n'y a rien d'intéressant ici.
2. Réserve de matériel : C'est dans cette pièce que les adaptés stockent leur matériel. On peut y trouver les choses suivantes :
  - Des vêtements chauds pour une quinzaine de personnes (indice 1)
  - 10 filtres rudimentaires (indice 1)
  - 2 lampes à huile de rueg et 10 litres d'huile
  - 24 torches
  - 25 mètres de corde de rueg
  - Des couvertures de fourrure (indice 2)
  - Des vêtements normaux tachés de sang (ceux des personnes kidnappées)
3. Réserve de nourriture : c'est ici que les adaptés stockent leur nourriture. Il y a de la viande crue (animale), des rations à base de rueg, de la viande séchée et de l'eau en quantité. Tout ça pour nourrir et hydrater chaque PJ pendant 20 jours, soit plus qu'il n'en faut.
4. Logis des adaptés : 6 couches faites de paille de rueg recouvertes de couvertures en fourrure. Sous chaque couche est dissimulé un entrailleux (et un écorcheur pour une des couches). La nuit, quatre des couches sont occupées, les deux autres adaptés faisant la garde devant le bâtiment.
5. Vide ordures : Derrière le double rideau de toile, les adaptés rejettent tout ce dont ils ne se servent pas. L'odeur est ici suffocante. Il y a des restes de nourriture, des excréments, et même un cadavre humain (une personne kidnappée morte avant d'atteindre le repère).
6. Cellules : C'est ici que les personnes enlevées sont séquestrées. Il reste quatre personnes vivantes, parquées nues ici comme des animaux. Ils sont mal nourris, déshydratés, malades, et mourants. Plongés dans l'obscurité la plus totale, ils perdent peu à peu la raison. Ils sont effrayés et auront des réactions soit violentes, soit de catatonie s'ils entrent en contact avec les PJ. Des personnages maladroits auraient vite fait de croire qu'il s'agit de personnes contaminées, ou d'adaptés, et pourraient avoir un geste malheureux...
7. Pièce vide : A part de la poussière, il n'y a rien ici.



8. Logis des sombre-fils : Cinq couches de paille de rieg recouvertes de couvertures de fourrure. Sous chaque couche, un entrailleuse et un coquefer. L'endroit est sale, des excréments jonchent le sol, des taches de sang coagulé maculent les murs.
9. Logis de « la Bête » : C'est dans cette grande pièce que vit « la Bête ». Au fond (en bas sur le plan), le sombre-fils a installé son trône de métal, fait de pièces de récupération imbriquées les unes dans les autres. Hélas, la fabrication de ce trône a détruit pas mal d'armes de l'Avant. Ainsi, on peut repérer un canon de fusil d'assaut, des morceaux de véhicules et des composants électroniques (tout cela étant incompréhensible pour les PJ). Les coins de la pièce sont jonchés de morceaux de cadavres humains dont le monstre se nourrit de temps en temps. Un coffre contient une centaine de luxs, et il y a de nombreuses armes accrochées aux murs :
  - Deux ailerons
  - Une balance (double hache)
  - Deux écorcheurs
  - Un entrailleuse
  - Un falchion
  - Un fauchard
  - Un trident
10. Salle du rituel : Cette grande pièce circulaire sert à la bête et ses adaptés pour des rituels barbares et sanglants. La pièce est couverte de sang, du sol au plafond. Douze poignards sont disposés en cercle.

### *Qui fait quoi ?*

En permanence, deux membres de la communauté montent la garde devant le bâtiment. Ils se réchauffent auprès d'un grand feu. Ce feu a un autre but : celui d'attirer les groupes de marcheurs et de les attaquer. La Bête, parfois un peu en retard sur son temps, se souvient que les marcheurs formaient des groupes d'une poignée d'hommes. Il ne sait pas qu'aujourd'hui de véritables caravanes sillonnent l'Obscur. C'est uniquement pendant les rituels que personne ne monte la garde.

Les réserves de nourriture étant suffisantes pour l'instant, les autres adaptés vivent là tranquillement, sans rien faire d'autre qu'attendre les ordres de la Bête.

Quant au monstre, il reste assis sur son trône à méditer. Totalement rongé par la Darkessence, il reçoit des vagues émotionnelles de son puissant seigneur, sans toujours les comprendre. Parfois, c'en est trop, et il passe ses nerfs lors d'un rituel. Lorsqu'il est calme, il passe son temps en s'entraînant à l'usage des armes.

### *Le rituel*

Lorsque l'envie lui prend, la Bête regroupe ses ouailles dans la grande pièce circulaire. Chacun prend place derrière un poignard. Un des prisonniers est amené, et les adaptés jouent avec son corps comme un enfant sadique et malade jouerait avec une poupée. Ceci comprend les viols, les tortures les plus ignobles, et on s'arrête de décrire ici pour ne pas choquer les plus sensibles. Toujours est-il que cela se termine par la longue agonie de la victime qui finit dévorée par tout le monde.

### *La grosse baston*

Bon, tout ça c'est bien, mais ce sont vos joueurs qui vont faire le jeu. A vous de déterminer ce que font les différents protagonistes au moment où les PJ attaquent, ou autre chose d'ailleurs. La Bête

n'intervient pas tout de suite, laissant à ses ouailles le rôle de chair à canon. Tout le monde se bat jusqu'à la mort, des négociations sont impossibles.

## Chapitre III - Le retour

Une fois que les PJ ont trouvé le matériel dont ils ont besoin, ils peuvent rentrer à Okhaen, soit à 14 jours de marche. Il serait dommage de se priver de l'attaque d'une shankréature, alors donnez-vous en à coeur joie.

### *Du bénéf ?*

Connaître un bâtiment presque intact dans l'Obscur peut rapporter beaucoup d'argent. Revendre l'information à une compagnie peut rapporter jusqu'à 500 luxs, et un contrat. Et puis de toute façon, les PJ ont certainement emporté tout ce qu'ils pouvaient. Les voilà aujourd'hui Marcheurs, prêts à affronter l'Obscur...