



La Course des Sables Rouges

par Pierre MAUGER

Ce scénario a été écrit suite à l'appel à contribution de Didier COTEL et de son équipe, et en faveur du TELETHON dans le cadre de l'événement « LE DON DES DRAGONS » à Strasbourg le 4 ou le 5 décembre 2004. J'espère qu'il améliorera l'image du JdR auprès du grand public et qu'il incitera les rôlistes et le public à donner pour faire avancer la recherche.

Malgré la disparition de l'éditeur Multisim, je travaille ainsi que d'autres rédacteurs, à faire vivre et évoluer la gamme Dark Earth, la faire découvrir et la faire jouer. Si notre travail pour le maintenir « vivant » vous intéresse, lisez l'écho de l'obscur ! <http://echobscur.free.fr/>

1

Préparation du scénario

Archétypes utilisés :

le Docte p. 41, le Maître d'Armes p. 46, l'Anté-
quaire p. 39, l'Explorateur p. 43, le Trafiquant p. 53.
N'utilisez que les archétypes « voie de l'homme » ;
les autres voies (shankr/runka/gaïa) ne seront pas ex-
pliquées. Le PJ N°6 est optionnel, c'est le Pilote p. 49
(ce joueur devra déjà connaître Dark Earth et cacher
sa nature Sombre-fils aux autres PJs...

Notez les caractéristiques des armes et du maté-
riel (le badge de radiation de l'anté-
quaire est p. 127) et faites ces modifications : remplacez le traîneau du
trafiquant par 125 lux, changez les compétences de
pilote (percevent/caravelle/traîneau/char à voile)
du pilote, du trafiquant, du maître d'armes et de l'ex-
plorateur par pilotage de véhicules terrestres à va-
peur en gardant les mêmes valeurs. Changez les com-
pétences de l'explorateur : voulupe/mers/glaces par
hyène à 3, et montagne par déserts à 3. Pour le pilote
barrez glaces/mers pour mettre désert, montagnes et
marais à 3. Changez le traîneau par 125 lux en plus et

le foudre par un parachute ascensionnel : décollage
tracté ou par fort vent (cf. la vapeur p. 37).

Conseils de masterisation

Le MJ passera un peu de temps avec chaque joueur
pour lui fournir son historique, lui décrire son maté-
riel, ses armes et répondre à ses questions. Chaque
joueur se choisira un nom, une qualité et un défaut
qui s'ajouteront à leur historique (cf. ci-dessous les ca-
dres à découper et à donner aux joueurs). Les joueurs
les noteront sur un carton bien mis en évidence sur
la table. Cela permettra aux joueurs/mj/spectateurs
de tout de suite repérer qui joue quoi et d'apprécier
le roleplay du joueur. Ex : un PJ notera « ZERTY l'An-
téquaire, futé mais avare ».

**Pour le scénario passez autant de temps à
jouer la préparation que la course elle-même.**

Première Partie Préparation de la Course

Ce que le MJ doit savoir

« Le pauvre Omar a des problèmes. Les voyageurs qui viennent de Sparta empruntent le chemin qui relie le désert à Okahen mais ce passage entouré de deux côtés par la jungle noire est surnommé depuis peu « Sable rouge ». En effet des marcheurs se font régulièrement attaquer par des maraudeurs ou des adaptés originaires de la forêt. Omar s'inquiète des attaques de plus en plus fréquentes de voyageurs en provenance des terres. Des marcheurs envoyés par Traoul Lubumba ont remarqué la lente avancée de la forêt sur les bords de « Sable rouge ». Conseillé par Erdred, un prôneur proche d'Izmir, Omar a organisé une course qui lui permettra de s'assurer des moyens de communication sûrs vers Sparta et le reste de Solaria, pense-t-il... Douleur lui en laissera-t-il le temps ? » (Extrait de la gazette #1)

Amorce de l'aventure

Les PJs sont côte à côte en train d'écouter une annonce faite à l'assemblée du stallite par Erdred, un prôneur proche d'Izmir : « Ecoutez tous, une formidable course est organisée à Okahen. Omar le sage récompensera les meilleurs airgonautes et les meilleurs pilotes de locomotive, d'un prix de 400 lux chacun ! Les constructeurs des deux meilleurs véhicules seront aussi récompensés et invités à reproduire l'exploit dans les meilleurs ateliers de Portail. La course se déroulera sur la route qui relie Okahen la prospère à Sparta. Vous pouvez dès maintenant vous inscrire à Portail ou à Okahen même. »... Départ dans 5 jours !!!

CHAPITRE 1 : TROUVER LA MACHINE

Nul doute que les PJs seront tentés mais aucun n'a ou ne pourra se payer de machine ! C'est alors qu'ils entendent un marcheur (le PJ N°6) héler la foule... « Moi je peux fournir une machine pour aller à Sparta, si des courageux veulent m'accompagner dans l'obscur ! ».

Quand il est arrivé de l'obscur, le PJ N°6 a remarqué à 20 km au sud d'Okahen un bosquet d'arbres fossilisés, noircis et torturés. En le fouillant, il a trouvé une épave de locomobile coincée entre deux roches et recouverte de lichens (habitée par deux adaptés elle est à présent désertée, cf. le scénario backstab « un lux de précaution »). C'est là qu'il se propose d'emmener les PJs pour voir si l'on peut réparer la machine qu'il a trouvée. Soignez cette première sortie dans l'obscur en précisant l'étrange sentiment qui s'empare des PJs lorsqu'ils quittent le stallite pour suivre le PJ N°6 dans l'obscur mystérieux et hostile...

Les PJs qui l'accompagneront devront voyager une demi-journée dans l'Obscur avant de trouver le site recherché, les plaines arides entourant Okahen dans cette zone ont une hostilité de -5 (vents : -1, faim : -1, soif : -2, obscurité : -1) faites un jet de survie par demi-journée.

Le bosquet d'arbre est dangereux car il y a d'anciens pièges laissés par les adaptés pour protéger le fracas sont encore actifs ! Le PJ de tête doit réussir un jet de Sens + Percevoir SR5. S'il rate il tombe dans le piège (dommages 4) s'il rate un jet d'Agilité + Esquiver SR4. Désamorcer le piège nécessite un jet de Survie ou de Techniques (au choix) + Bois. Après ce piège le PJ doit réussir un jet de Survie+pistage SR3 pour trouver l'ancienne piste menant au fracas. En cas d'échec (ou si un PJ est assez fou pour fouiller le bosquet) le groupe tombera sur un autre piège (dommages 8 cette fois) avant de trouver la machine abandonnée !

CHAPITRE 2 : EXPLORATION DE LA MACHINE

La machine est dans un sale état, entièrement recouverte d'une sorte de lierre et de mousse, les PJs peuvent accéder à l'intérieur par le toit. A l'intérieur il n'y a rien sinon de vieux bouts d'os et des traces de feu sur le métal (restes de repas), si l'on s'enfonce vers la gauche on accède aux commandes toutes détruites. Si l'on va vers la droite on trouvera un grand espace (c'est le tendeur vide, le charbon ayant été entièrement consommé depuis longtemps).

Mais au fond du tendeur, accrochée au plafond, une arakanale (cf. p.185) surveille ses 6 larves ! Les deux premiers PJs doivent réussir un jet de Sens+Percevoir en opposition contre les 8 dés en camoufler de l'arakanale (et rajoutez 1 dé car elle est au plafond) pour la repérer. Sinon laissez les PJs entrevoir les larves au fond du tender... Rejouez « Alien », les PJs verront une larve commencer à éclore, une patte rompant sa coque blanche et gluante...

Puis l'un des deux PJs sentira alors le souffle glacé de l'arakanale au dessus de lui (pouvoir engourdissement lancez 5 dés contre la résistance du PJ en seuil de difficulté, ce qui donnera en cas de réussite un malus de 2 dés aux actions physiques du PJ, qui sera glacé pendant 10 passes). En levant la tête les deux PJs la verront ! Faites-leur faire un jet de Trempe+Surmonter contre ses 9 dés en impressionner (la marge d'échec réduit le potentiel de combat du prochaine tour ou les fera fuir le prochain tour s'il devient négatif). Rendez ce combat épique, les PJs pouvant se relayer deux par deux pour terrasser l'arakanale acculée au fond de son antre, sautant de cloison en cloison. L'usage de grenade ou d'arme de jet est soumis à un malus de 1 dés pour les PJs situés derrière les combattants en première ligne.

Profitant de la confusion à la première passe elle utilise le pouvoir shankr poison (initiative 4 dés, test du pouvoir réussi ou non) se défendant de deux attaques avec 6 dés pour chaque. Si son pouvoir réussi, sa peau se mettra à suinter bruyamment d'un liquide noir et visqueux. Son Venin est identique à celui du momba quadrillé (cf. p101) : Résistance + Contrôler contre la virulence de 3 points de dégâts la première passe, puis 2 la suivante, puis 1 la troisième ; si les succès en résistance dépassent la virulence les effets du poison cessent avant la fin des 3 passes ! Si ce pouvoir réussit : ces dégâts se rajouteront indépendamment à chaque blessure !

Ensuite, pour le combat alternez les stratégies de tour 1 puis 2, 3 ou 4 en cas de blessures :

1) Elle utilise ses griffes (initiative de 2, deux attaques à 3 dés et deux défenses à 3 dés, chaque attaque a +6 aux dégâts). S'il elle réussit cf. 2/3 au prochain tour, sinon 1) de nouveau. En cas de troisième attaque elle peut esquiver à 5 dés.

2) En cas de blessure à la première attaque, le prochain tour elle mordra le PJ qu'elle a agrippé (avec une initiative de 4, elle mord une fois à 4 dés et fait deux défenses à 3 dés). En cas de troisième attaque elle peut esquiver à 3 dés. Si elle réussit sa morsure, elle a 1 chance sur 2 de contaminer au niveau 3 le PJ (sauf le N°6 immunisé). Alors vous jouerez sa transformation progressive en une semaine, jusqu'à la fin de la course où le PJ deviendra un monstre (cf. p. 111 pour les effets à appliquer). La morsure réussie ou non, elle relâche le PJ et revient au prochain tour à la stratégie 1).

3) En cas de blessure à la deuxième attaque, elle irradie de lumière noire et utilise son pouvoir drain (années) : avec 5 dés contre l'Energie du PJ agrippé. S'il rate, son maximum d'Energie sera réduit de 1 pt +1 par marge d'échec (à 0 le PJ est contaminé au niveau 3). Le drain réussit ou non, elle relâchera ensuite le PJ et reviendra au prochain tour à la stratégie 1).

4) A chaque fois qu'elle sera blessée en corps à corps elle utilisera son pouvoir plaie purulente (5 dés contre la résistance du PJ). L'acidité de son crachat fera perdre 8 points de vie au PJ concerné (qui a le droit à un jet de résistance). A chaque tour pendant 10 passes il fera un test de Hargne + Supporter ou bien il subira -2 dés en plus des autres malus de blessure... L'arakanale a 8 dés en résistance (et 5 en contrôler). A sa résistance s'ajoute sa protection complète en chitine de 3 points. Dès qu'elle aura perdu 10 points de vie, elle tentera de s'enfuir à chaque tour avec une esquive à 7 dés (moins ses malus de blessure). La fuite réussira si les attaques des PJs sont toutes inférieures à l'esquive et ne la blessent donc pas.

Le but de ce combat est d'inciter les PJs à combattre l'arakanale en se relayant... Ainsi ils pourront s'entraider durant le combat. Dès qu'un PJ est touché, proposez lui d'utiliser son énergie (sans la descendre en dessous de 1 pt) pour améliorer son jet de résistance et n'oubliez pas de leur rajouter les dés de leurs protections. Incitez les PJs à reculer pour laisser d'autres combattre à leur place ! Dès qu'un PJ est blessé il peut être traîné loin du combat pour être soigné en urgence (Survie + premiers soins si on a une trousse de premiers soins sinon la compétence premiers soins toute seule, les 6 rendent 1 pt de blessure aussitôt). La blessure ne s'aggravera pas si le nom-

bre de réussites est égal au nombre de points de vie perdus. Comme aucun PJ n'a de trousse de soins ou de compétence premiers soins, autorisez l'usage des points d'énergie pour essayer de soigner leurs amis et remplacer cette compétence.

Les PJs survivants qui iront à Portail/Okahen pourront se faire soigner, considérez qu'ils regagnent alors automatiquement 1D6 points par blessure mais faites payer 1 lux pour chaque point guéri (le prix est triplé pour faire venir le soigneur sur place si le PJ est intransportable). S'ils ne pensent pas à aller se faire soigner, les PJs regagneront de toute façon le total de leur Résistance + Régénérer en points de vie au bout de la semaine de préparation avant la course.

CHAPITRE 3 : UNE SEMAINE DE PRÉPARATION AVANT LA COURSE

Pour réparer la machine les PJs ne peuvent pas se contenter de rester sur place ! Ils devront aller chercher des pièces de rechange, financer et préparer l'expédition, acheter des vivres à Okahen et du carburant à Portail... Tout cela va demander de l'organisation. Notez les tâches sur une feuille et demandez à chaque PJ de se les répartir pour chaque jour :

- 1) Collecter des fonds et répartir le budget de l'expédition entre les tâches ci dessous
- 2) Diagnostiquer la machine et établir le plan des réparations
- 3) Acheter des pièces détachées et améliorer la vitesse de la machine
- 4) Réparer la machine, et éventuellement, la tester et l'améliorer...
- 5) Trouver des cartes et se renseigner sur le trajet
- 6) Préparer le voyage, choisir le meilleur itinéraire, estimer la durée, les besoins...
- 7) Inventorier et acheter le matériel de survie, les vivres, l'huile, l'eau et le charbon...

Tous ces éléments sont liés et les PJs ont intérêt à bien s'entendre car selon les trajets il faudra prévoir certains équipements... Faites jouer la semaine aux PJs, jour par jour. Chaque jour, passez rapidement d'un joueur à l'autre pour qu'ils ne s'ennuient pas. Distinguez bien ceux qui vont à Portail, ceux qui vont à Okahen, et ceux qui bivouaquent près de la machine dans l'obscur... Essayer de ne pas perdre de temps sur cette partie du scénario (pas trop d'obstacles, de descriptions ou de long roleplay : un ou deux jets de dés par joueur par demi-journée). C'est l'occasion pour les PJs de bien préparer leur voyage, laissez-les faire !

Depuis l'épave du fracas dans l'obscur, aller à Okahen ou à Portail prend une demi-journée. Les PJs n'ont que 7 jours devant eux (et décomptez les demi-journées de voyage). Logiquement, les PJs devraient penser à limiter leurs allées et venues qui font perdre une demi-journée à chaque fois !!! Ne faites pas de jets de survie pour les trajets, limitez-vous à l'essentiel : une action par PJ chaque matin et chaque après-midi. Donnez 1 pt d'énergie aux PJs en ayant perdu, pour toute nuit passée à Okahen ou à Portail sans beuverie !

Collecter les fonds (action possible sur toute la semaine)

Le PJ en charge du budget devra le répartir entre tous les PJs et veiller à accroître les finances ! Voici les différentes solutions qui s'ouvrent aux PJs pour financer l'expédition :

1) Les PJs devraient mettre en commun tous leurs lux. S'ils donnent tous au moins 200 lux, ils auront déjà plus de 1000 lux pour organiser leur expédition !

2) Le lichen poussant sur la loco est rare et a beaucoup de valeur et pourrait être revendu (Survie + végétaux SR5 pour s'en apercevoir et le cueillir : 1000 lux par succès) !!!

3) Un PJ peut tenter de cambrioler un riche bâtisseur (dans ce cas faites plusieurs jets de Mouvement + grimper ou Agilité + camoufler ou Communication + baratin pour accéder à la demeure, puis Sens + chercher pour trouver 500 lux par succès, puis Sens + percevoir pour éviter les gardes, avec une fuite en Mouvement + sprinter ou Agilité + sauter...)

4) Chaque PJ peut « taxer » ses contacts et ses amis, sa famille, trouver des sponsors ... Il doit passer une demi-journée puis peut faire l'un de ces tests : Prestance + influencer, Prestance + séduire, Communication + éloquence, Communication + baratin, Communication + marchander, Erudition + coutumes marcheurs. Chaque PJ ne peut faire qu'une seule fois un test (et donc passer 6 demi-journées à collecter des sous au maximum) chaque réussite lui donne 100 lux.

5) Les PJs peuvent aussi revendre leur propre matériel ou leurs objets...

6) Le PJ travaille honnêtement ou trouve toute autre solution (jouer dans des tripots etc.) ! Selon ce qu'ils inventeront attribuez de 0 à 500 lux par réussite.

Diagnostiquer et organiser la réparation de la machine

Pour réparer la machine il faut procéder en quatre étapes : d'abord la diagnostiquer, choisir ensuite ce qui va être réparé, aller chercher les pièces détachées, réparer, tester la machine et l'améliorer éventuellement. Il faut à chaque étape une trousse à outils (si non +1SR aux tests). Faites dessiner la locomobile, noter ses caractéristiques, son autonomie et créer sa fiche par les PJs... en faisant ainsi en sorte que tous soient occupés quand vous faites des apartés. Un PJ qui rate un test perdra donc son temps mais pourra recommencer le test avec un SR qui baissera de 1 point à chaque nouvelle tentative. Attention ils n'ont que 7 jours !!! Pour chaque PJ supplémentaire aidant le PJ qui fait l'action retirez 1 au SR du test à effectuer.

1) Le premier test concerne le diagnostic (durée une demi-journée par essai et SR2). Au vu du diagnostic les PJs devraient avoir le moral assez bas... Le diagnostic est le suivant : la locomobile est sans lumière, le poste de pilotage est détruit, la chaudière, de taille moyenne est déficiente (30km/h, il faut la garder ou la changer), le châssis est très abîmé et sans suspension (10 points de structure = points de vie de la machine), le tendeur fait 9m3 (pour la course il faut rajouter 1 ou 2 remorques de carburant car là on ne pourrait faire que 140 km avec l'eau et 256 km avec le charbon), moins grave, le blindage est foutu (protection 0), les roues et essieux sont d'anciens modèles.

2) Le second test concerne le plan d'action pour bien retaper la machine (durée une demi-journée de réflexion et de calculs avec SR4). Pour refléter l'expertise des PJs, en fonction du résultat du test, aidez les PJs en leur précisant ce qu'ils doivent absolument faire :

- remplacer la chaudière,
- réparer le châssis avec de nouveaux amortisseurs pour renforcer la structure (le blindage, les armes, les améliorations sur les roues tout cela est ensuite optionnel)
- acheter une ou deux remorques qui se rajouteront au tendeur (pour augmenter le potentiel de transport d'eau/de charbon car l'autonomie n'est que de 140 / 256 km)
- réparer l'éclairage (qui doit être au moins de niveau 2 sinon -1 en piloter)
- réparer les instruments de pilotage (sinon -1 en piloter).

Ensuite le PJ qui a diagnostiqué et établi la solution devra envoyer ses compagnons ou partir lui-même chercher les pièces qu'il veut changer et les ramener...

Acheter des pièces détachées et les ramener...

Les PJs devront donc aller à Portail et négocier les pièces à acheter. Noyez-les sous les tonnes d'options possibles, stressez-les avec leur budget serré... que leurs choix se fassent dans la douleur ou l'incertitude !!! Pour tous ces prix le PJ peut faire des jets de marchandage SR4, chaque réussite ou échec fera évoluer le prix de 10%.

Ramener ces pièces sera long et difficile (tests de Force + forcer et Résistance + endurer sur une journée au lieu d'une demi journée de voyage, à moins de payer un transporteur qui coûtera 100 lux et le fera en une demi-journée. Voici les éléments à acheter (conseillez vos joueurs en fonction de leurs réussites

dans les deux tests en diagnostic et plan de réparation) :

a) La chaudière : elle est déterminante pour la vitesse de la locomobile, les PJs ne peuvent espérer gagner la course avec une chaudière leur permettant d'aller seulement à 20 km/h ! Acheter une grande coûtera 3000 lux (elle ira à 50km/h et une moyenne coûtera 1000 lux mais elle n'ira qu'à 40 km/h !!!)

b) Réparer le châssis : 1500 lux (grand châssis, obligatoire pour une grande chaudière) ou bricolage à 1000 lux (le châssis reste alors un châssis moyen) (30 points ou 20 points de structure pour le moyen au lieu des 10 actuels...)

c) Le poste de pilotage doit être réparé pour 250 lux (pour 500 lux vous avez +1 dé en piloter) si les PJs ne le font pas ils devront retirer 1 dé aux tests de piloter.

d) L'éclairage : Niveau 1 = 100 lux, Niveau 2 = 250 lux, Niveau 3 = 500 lux.

e) Une suspension « mauvaise » (sangles) 100/300 lux selon la taille du châssis, ou « bonne » (ressorts) 300/1000 lux selon le châssis (avec une suspension mauvaise la machine perd 1 point de structure par jour ou 2 points si il n'y en a pas).

f) Acheter du charbon et de l'eau pour augmenter l'autonomie (jours de voyage).

Voici des éléments optionnels s'il leur reste des lux...

g) Rajouter une ou deux remorques au tendeur pour augmenter la capacité de transport en eau et charbon : 250 lux pour une remorque moyenne (9m3) et 500 lux pour grande remorque (24m3). Avec une chaudière moyenne, il vaut mieux prendre des remorques moyennes, en effet le poids de chaque grande remorque fait perdre 5 km/h si l'on n'a pas de grande chaudière.

h) Acheter un condenseur à 1000 lux est très utile (ne le dites pas mais cela est indispensable pour passer par le trajet N°1) car il réduit la consommation d'eau d'un quart, mais précisez aussi aux PJs qu'il réduit aussi la vitesse globale de la machine de 10%. L'eau est très importante rappelez-le aux PJs...

i) Le blindage peut être renforcé pour devenir léger (pr2) 300/500 lux (selon la taille du châssis) ou moyen (pr3) 500/1000 lux (selon la taille du châssis)

j) Changer les roues et les essieux (300 lux) fait gagner aux PJs +5 km/h

k) Mettre des chenilles ou bien des patins sur les roues (300 lux) pour garantir la stabilité en terrain meuble (option cumulable avec la précédente).

l) Acheter de l'armement lourd (cf. p102): canon à vapeur : 1500 lux, lance-flammes 1200 lux (90 la recharge), mitraille 600 lux, harpon (idem arbalète p101) 120 lux, chasse-urikan 60/100 lux selon le châssis (5 km/h = 1 point de dégât)

m) Acheter une tourelle de combat et de guet pour 2000 lux (permettant de tirer à 360° sinon l'arme reste fixée vers l'avant, l'arrière ou un côté au choix...)

n) Expérimenter les roulements de magnite... cf. ci-dessous.

Les roulements de magnite : un peu de roleplay !!

Un PJ pourra entendre cette histoire à Portail: « Trois inventeurs de la Roke – Algia, Mélisse et Myrs – ont mis au point un « roulement » qui permet d'accroître la vitesse des véhicules terrestres à roues. Une vieille locomotive équipée de ces roulements devient un vrai bolide ! Mais inutile de s'emballer, l'invention est encore fragile ! » (Extrait de la gazette #2, p. 4)

Algia s'est disputée avec Mélisse et a rejoint Portail. Les roulements à billes magnétisés qu'elle peut proposer aux PJs minimisent les frottements entre l'essieu et la jante. Ils se présentent sous forme de sphères de métal contenant la fameuse pierre de Magna. Il faut adapter les roues aux roulements mais une fois l'opération effectuée, la vitesse du véhicule est augmentée de 10Km/h en moyenne. Hélas, les roulements sont encore fragiles (panne : 1 chance sur 6 tous les 50 km de piste, tous les 10 km en dehors). En cas de problème, il faut changer toute la roue voir les deux pour éviter un déséquilibre. Prix de 3 essieux : 4500 lux.

Les tarifs d'Algia sont trop chers, mais elle peut les « prêter » aux joueurs à une condition... (Aux PJs de la trouver, ce sera par exemple sponsoriser la locomobile et faire la publicité de ses roulements... Un PJ devra passer le reste du temps à Okahen à crier partout qu'ils vont gagner grâce à ce système !!! Et dans tous les cas elle récupérera ses roulements !!!).

Réparer et améliorer la machine (action possible dès qu'on a les pièces détachées)

Une fois que les PJs auront les pièces, la réparation pourra commencer. Elle-même prendra une journée entière au minimum (test SR6), en cas d'échec la réparation se poursuit un jour supplémentaire (avec le SR-1) et ainsi de suite jusqu'à réparation.

Une fois réparée, on peut tester la machine et l'améliorer (test SR4). Cette phase est optionnelle mais si elle est réalisée, chaque réussite augmentera la vitesse de 1 km/h.

Trouver une ou plusieurs cartes (action possible toute la semaine)

Le PJ doit retourner à Okahen ou à Portail et prendre contact avec les marcheurs (Erudition + coutumes marcheurs) et marchander avec eux pour obte-

nir des cartes. Jouez cette partie en court roleplay, si le PJ se débrouille mal il devra l'acheter au prix fort (100 lux +ou- 10 lux par échec ou réussite au test de marchandage SR4) ! S'il se débrouille bien, testez sa serviabilité... Il devra chasser 5 rats d'une habitation (p207) ou dresser un cerbère rebelle (Trempe + résister, p208 attention à la morsure !). On peut aussi obtenir le droit de la recopier contre une soirée de beuverie à l'œil (coût 1D6x10 lux) !

Etudier et choisir le bon itinéraire... (Actions possibles dès qu'on a une carte)

Pour chaque carte gagnée (découpez et donnez aux PJs un trajet ci-dessous) et laissez ensuite les PJs discuter des itinéraires. S'ils se renseignent ils verront que les trois itinéraires vont être tous tentés, chaque concurrent jurant que c'est de la folie de prendre les autres ! L'un mène droit à la panne sèche, l'autre à l'immobilisation dans la jungle, et le dernier est le trajet le plus improbable, zigzaguant le long du marais et passant dans le chaos, le tout dans un gigantesque détour...

TRAJET N°1 :

TRAVERSER LE DESERT PROFOND ET LES RUINES

Description : 800 km de désert avec de rares ruines. Il faut aller toujours tout droit vers l'Est à travers le Désert, pour arriver à Sparta. C'est en théorie le plus court chemin jusqu'à Sparta. Prévoir au moins 40 m3 d'eau et 6,25 m3 de charbon. Avec la chaleur et le sable la locomobile aura une vitesse moyenne égale à sa vitesse maximale divisée par 5. **Bourbiers et inconvénients :** Le désert est brûlant puis glacial, les sables mouvants, les tempêtes de sable, les dunes, les ruines gênent la progression et des adaptés agressifs y vivent. Traverser le désert est suicidaire car il est très difficile de s'y approvisionner et de s'orienter.

Avantages : le trajet, si on survit sans se perdre, est le plus court et le plus direct. Equipement conseillé : avoir un condenseur, des chenilles, et plein d'eau !

TRAJET N°2 :

LONGER LES MARAIS ET TRAVERSER LE CHAOS

Description : 1200 km de marais puis 400 km de chaos. Le circuit consiste à partir vers le Nord-Ouest pour contourner le désert, c'est un très long détour qui fait longer et traverser de nombreux marais avant de plonger vers le sud à travers un grand territoire rocailleux et accidenté menant jusqu'au Nord de Sparta. Pour les 1600 km il faut au moins 80 m3 d'eau et 12,50 m3 de charbon. Par estimation cela correspondra plutôt à 6 jours de voyage (au lieu de 30 jours à pied !). Avec la vase et les failles du chaos la vitesse moyenne est la vitesse maximale divisée par 2.

Bourbiers et inconvénients : les marais sont traîtres : on peut s'y enliser ou s'y perdre et des adaptés y vivent, le chaos peut abîmer la machine et est fréquenté par des monstres et il y a souvent des tempêtes... Ce chemin est surtout le plus long et ne peut pas accepter de retard.

Avantages : on peut collecter 1000 litres d'eau par heure de pause (remplissant ainsi 1m3) sur les deux tiers du par-

cours. Equipement conseillé : des patins, du blindage, du charbon !

TRAJET N°3 :

LONGER LA COTE ET TRAVERSER LA JUNGLE

Description : 1200 km de tout-terrains avec la moitié de jungle et une grosse morte zone. Le trajet est très varié, mer, marais, déserts, montagne, ruines, mais surtout beaucoup de jungle... Les chemins comme les dangers sont imprévisibles, mais le chemin est balisé et facile à suivre, car en suivant la côte on arrivera à coup sûr à destination. Il faut prévoir au moins 60 m3 d'eau et 9,375 m3 de charbon. Si le passage est possible, par estimation cela correspondra plutôt à 5 jours de voyage (25 jours à pieds !), avec la jungle et les détours, la vitesse moyenne est la vitesse maximale divisée par 3.

Bourbiers et inconvénients : tous les dangers sont là, c'est long, tortueux, risqué, et incertain car la jungle peut même avoir trop poussé, rendant ce trajet impossible ! Et pour finir il faut traverser la morte zone d'une jungle ténébreuse avant d'arriver à Sparta.

Avantages : Le chemin est facile à suivre et à mi-chemin, les PJs passent près des mines de terre noire où on peut racheter du charbon (compter une heure par m3 à charger) et on peut trouver des marais donnant 1m3 d'eau en deux heures sur le dernier tiers du parcours. Equipement conseillé : avoir un lance-flammes ou des explosifs ou bien un chasse-urikan pour débayer les obstacles ; un bon éclairage, beaucoup d'eau

Les choses à dire aux PJs pour estimer la durée, bien acheter vivres, eau et charbon :

Surtout n'oubliez pas de préciser aux joueurs que leur locomobile engloutit 5 kilos de charbon et 50 litres au kilomètre ! La chaudière doit de préférence rester toujours en activité (il faut la charger tous les tours de garde soit toutes les deux ou trois heures) mais la conduite n'est pas possible 24h/24h à cause de la faible visibilité (sauf les sombre-fils) et il faut bien s'arrêter pour dormir (en mouvement la machine bouge trop). En considérant les arrêts et les obstacles à franchir, ils ne pourront voyager qu'au maximum 12 heures/jour (chaque jour 6 tranches de 2 heures de voyage et 6 tranches de 2 heures de tours de garde), la vitesse moyenne journalière est variable selon le trajet (cf. la description de chaque trajet).

Les remorques et tendeurs sont modulables : ils se compartimentent en m3 d'eau ou de charbon. Les PJs doivent à tout prix se rendre compte que les 9m3 de leur tendeur ne sont pas suffisants et qu'ils doivent acheter d'autres remorques/tendeurs ! Mais on peut aussi parier sur la possibilité de trouver de l'eau ou du charbon et de faire le plein en route... Il faut emporter 10 fois plus d'eau que de charbon car la consommation a un rapport de 1 pour 10.

a) Le prix d'un 1 m³ de charbon (soit 640 kg) est de 64 lux ; le prix d'un 1m³ d'eau (soit 1000 litres) est de 10 lux. A l'unité cela fait pour un lux 10 kg de charbon ou 100 l d'eau.

b) Un tendeur moyen fait 9m³, rempli de charbon il coûte 576 lux et d'eau il coûte 90 lux.

Pour 194 lux, un tendeur de 9m³ est rempli de 7m³ d'eau et de 2m³ de charbon, et avec cela les PJs peuvent en théorie faire 140 km avec l'eau et 256 km avec le charbon !

c) Un grand tendeur fait 24m³, rempli de charbon il coûte 1536 lux et d'eau il coûte 240 lux. Pour 456 lux, un tendeur de 24m³ est rempli de 20m³ d'eau et de 4m³ de charbon, et avec les PJs peuvent en théorie faire 400 km avec l'eau et 512 km avec le charbon !

Faire l'inventaire du matériel de survie et acheter ce qu'il manque

Les PJs seraient bien inspirés d'avoir de l'huile pour leur locomobile et même pour leur lumière au cas où ils s'éloignent de leur locomobile ! Pour la locomobile comptez 5 lux par jour et par niveau d'éclairage (donc 10 pour le niveau 2 par exemple) et pour les PJs, 1 lux par jour et par niveau d'éclairage... Ils doivent se nourrir durant ces 7 jours de préparation et prendre des rations séchées pour les jours de voyage ! Comptez 5 lux par PJ et par jour.

Selon le trajet choisit N°1, N°2 ou N°3, certains équipement de survie sont conseillés...

TRAJET N°1 : du matériel d'orientation, des vêtements chauds, des vivres et beaucoup d'eau.

TRAJET N°2 : du matériel pour les marais, des sacs hermétiques et des vivres.

TRAJET N°3 : des cordes, des haches, des explosifs, de la lumière...

Les concurrents

Les concurrents sont nombreux il y a en effet une douzaine de machines à vapeur sur le départ et à peu près autant de dirigeables. Avec 5 personnes en moyenne, environ 120 concurrents arpentent le stalle et surtout Portail. Autant dire que dans chaque magasin et chaque boutique, il vaut mieux tenir sa langue et rester prudent et discret, les bagarres visant à amocher un équipier d'une équipe adverse sont assez fréquentes. Aux PJs de ne pas se faire d'ennemis. Les PJs qui vont à Okahen et à Portail devront être discrets, sinon on saura vite qu'ils participent à la course... Certains concurrents peuvent leur faire alors des misères :

1) Ils vont empêcher les PJs de gagner des lux ou bien tenter de leur en voler...

2) Ils vont leur proposer une fausse carte, monter les enchères sur une carte qu'ils veulent acheter, raconter des histoires fausses pour les discréditer auprès des marcheurs

3) Suivre les PJs repérer la loco et envoyer un artificier saboter la machine à la dynamite !

4) Faire monter les prix d'un équipement que veulent les PJs

5) Leur envoyer des marcheurs leur prétendant que le trajet est très court

6) Leur vendre du matériel qui ne marche pas...

Dexième Partie

La Course !!!

A vous d'improviser le voyage des PJs. Pour vous aider, tronçonnez ce voyage en trois parties qui correspondent à une journée de voyage pour les équipes les plus rapides. Pour chaque tiers de ce voyage vous veillerez à faire jouer une attaque, un bourbier, une panne, un ou plusieurs jets d'orientation et une proposition de raccourci. A cela s'ajoute les événements principaux qui animent la course et les événements personnels des PJs qui sont joués lors des bivouacs.

Les trois bourbiers

Les trois bourbiers sont « classiques » mais dépendent du trajet des PJs :

TRAJET N°1 : Sables mouvant (p. 222), châtiment céleste (p. 213), vents chimiques (p. 209)

TRAJET N°2 : Brumes toxiques (p. 227), Pluies acides (marcheur p. 70), zone vitrifiée (p. 224)

TRAJET N°3 : Le gois (p. 218), tremblements de terre (p. 211), morte zone (p. 229)

Les trois raccourcis

Proposer trois fois aux joueurs de se risquer d'utiliser des raccourcis : l'un sera très dangereux (à ne surtout pas prendre ! donc un jet de érudition + région Solaria SR3 permettra de s'en rendre compte, sinon les PJs devront faire demi-tour au bout d'une journée), l'autre est dangereux (improvisez le passage d'un petit pont naturel en pierre) et l'autre sans problèmes.

L'orientation

A chaque tiers du trajet effectuez le ou les tests d'orientation suivants (chaque point de marge d'échec fait perdre deux heures !)

TRAJET N°1 : trois tests d'orientation successifs SR3 à effectuer pour chaque jour de voyage

TRAJET N°2 : deux tests d'orientation successifs SR3 pour chaque jour de voyage

TRAJET N°3 : un test d'orientation SR3 pour chaque jour de voyage

Les pannes

Explosion du moteur !

Cette panne ne compte pas dans les trois pannes automatiques, elle n'interviendra qu'en cas de maladresse à un jet de pilotage, le moteur explosera alors causant : 8 points de dégâts pour une petite chaudière, 10 points de dégâts pour une chaudière moyenne, 14 points pour une grande chaudière, 20 points pour une chaudière énorme. Les armures protègent et on peut faire un jet de résistance. Si le moteur des PJs explose, ils ont perdu la course, à moins qu'ils ne s'emparent d'un véhicule adverse et qu'ils terminent

avec celui-ci. Une autre possibilité est de faire intervenir un dirigeable de trafikans suivant la course dans l'espoir de leur revendre à prix monstrueux (300 lux) des pièces détachées permettant de réparer les véhicules...

Premier tiers de la course : une Nuée de sauterelles ! (cf. marcheurs p59)

Pour repérer la nuée le pilote doit réussir un jet Sens + Observer SR7 (retirez 1 SR par indice de lumière de la loco, 1 SR si c'est le sombre-fils qui pilote ou si le PJ est très vigilant). En cas de réussite le pilote met le véhicule à l'abri. Sinon chaque marge d'échec indique le nombre de passes où les PJs et le véhicule vont subir des attaques automatiques avec 7 en dégâts, les armures protègent normalement. Selon le blindage du véhicule, la nuée va plus ou moins endommager la locomobile, boucher la cheminée des PJs et percer le réservoir d'eau en plusieurs endroits... Il faudra réparer avec pour SR le nombre de points de dégâts subits. Seul avantage, les PJs gagneront facilement 1 jour de repas s'ils acceptent de se nourrir de suite en se grillant les sauterelles mortes ou restées coincées dans l'habitable...

Deuxième tiers de la course : Sortie de route !

Le PJ s'assoupi ou bien est dérangé par un insecte qui rentre dans son caleçon... Il doit réussir un jet de Résistance + contrôler SR3 sinon il part dans le décor. Il risque alors un renversement et un accident ! Il faut réussir trois jets de pilotage d'affilée avec un SR3. Si un seul est raté le véhicule commence à se mettre en travers et il faut le récupérer avec un test réussi SR4, sinon le véhicule se renverse, les PJs perdent :

10 point de dégâts si la vitesse était de 39 km/h ou moins

15 point de dégâts si la vitesse était entre 40 km/h et 60 km/h

20 points de dégâts si la vitesse était entre 60 km/h et 80 km/h

+5 points de dégâts par 10 km/h en plus

Troisième tiers de la course : Rupture de l'essieu !

Cet événement ne sera joué que si le PJ qui pilote la machine rate un jet de pilotage SR4. Si c'est un échec reprenez l'événement ci-dessus « sortie de route ». Sinon le PJ se rend compte à temps du problème et pourra le réparer avec un SR de 4 (test de Technique+Métal) au lieu de 7 si l'essieu se brise. Là encore cf. « explosion du moteur » la course est perdue à moins d'obtenir de l'aide d'un dirigeable ou de changer de véhicule...

Les trois attaques à faire jouer

Premier tiers du trajet :

Le réseau Trafikan à Sparta s'est mis en relation avec les trafikans d'Okahen. Ils comptent bien assassiner des concurrents pour leur voler les machines. Pour cela ils ont embauché une maraude de Solaria, dirigée par un sombre-fils puissant (prenez l'archétype de Zorak p. 262). A Okahen avant le départ, un PJ peut avoir entendu parler deux hommes dans un tripot d'une attaque près « du vieux puits asséché ». Décrivez ce puits 3 minutes avant que les PJs n'arrivent, si le PJ réagit aussitôt, et déclare vouloir changer leur route, ils éviteront l'embuscade de peu.

Les maraudeurs sont une vingtaine (prenez l'archétype des maraudeurs p. 210 mais eux ils ne contiennent pas). Ils ont déjà bloqué le chemin de la première machine, et réussit à s'en emparer. A la « Mad Max », ils ont attaché l'équipage capturé sur l'avant du fracas, et ils foncent en riant vers la machine des PJs pour les effrayer. Si les PJs résistent ils n'hésiteront pas à les éperonner !!! Les PJs doivent parvenir à éviter l'accident en esquivant le fracas (SR5) ! Puis ils peuvent profiter de leur élan pour tenter un passage en force contre les pieux et les gravas mis en travers de leur route, là encore un jet en pilotage (SR5) sera nécessaire et tirer à l'arme lourde sur la barricade serait une bonne idée, car en cas d'échec au jet de pilotage, le passage en force se soldera par un gros choc et l'immobilisation de leur machine, bien abîmée. Et une vingtaine de maraudeurs attaqueront !!! Si les PJs sont trop débordés, n'hésitez pas à faire intervenir la troisième locomobile concurrente qui, avec une arme lourde, fera fuir les maraudeurs (ils s'enfuiront dans le premier fracas...) Les concurrents et les PJs mettront deux heures à dégager la route, puis ils pourront repartir en s'élançant ensemble en même temps, c'est en tout cas ce que proposera le chef de la locomobile qui est très « fair play ».

Deuxième tiers du trajet :

Les PJs arrivent dans un marais ou un désert fréquenté par des adaptés (c'est une tribu d'échassiers mais ne le dites pas tout de suite aux PJs, consultez le marcheur #2 p. 5-7 pour avoir plus d'informations sur ces tribus d'adaptés...). Leur territoire est annoncé par des squelettes empalés et suspendus à de très hautes piques qui s'entrecroisent dans un ensemble particulièrement lugubre. Les PJs sont avertis : s'ils profanent le territoire, ils risquent de tenir compagnie à ces restes humains. Mais le détour ferait perdre deux heures aux PJs...

S'ils s'engagent, placez un borbier de sables mouvants... La machine immobilisée, les PJs verront arriver de hautes et gigantesques silhouettes à moitié fantomatiques avec les vapeurs portés par le vent du désert/du marais... Pour éviter une attaque en règle, les PJs devront traiter avec eux comme dans les cow-boys ont pu traiter avec les indiens... Pour cela il faut qu'un seul PJ s'avance vers eux (qui restent cachés en retrait) pour parlementer par gestes (jouez en gestes !). Si plusieurs PJs s'avancent, ils deviennent nerveux, et s'ils continuent ils attaqueront alors les PJs en fondant très vite sur eux (les échasses les rendent rapides). Dans le meilleur des cas, ils sortiront les PJs du borbier et les guideront en utilisant une passe secrète qui fera rattraper le temps perdu par les PJs. Dans le pire des cas, ils attaqueront après avoir envoyé vers eux des crocodiles ou des scorpions dressés...

Troisième tiers du trajet :

Choisissez la fin du voyage pour décrire, après une journée éprouvante, l'endroit le plus horrible que les PJs ont pu découvrir depuis leur départ. La zone est sinistre et très obscure, le vent souffle fort, et surtout il fait très froid. Une sorte de neige noirâtre tombe et les PJs semblent pris dans un mini blizzard, ils doivent s'arrêter dans des ruines qui les protègent à peine des bourrasques de vent et de la neige noire tourbillonnante.

Les PJs vont se sentir obligés d'allumer un feu de bivouac qui ne partira pas au débit et qui s'éteindra 1 ou 2 fois... S'ils se caleurent dans leur machine en alimentant la chaudière, n'hésitez pas à faire souffler un vent violent qui va arracher une plaque et projeter des flammes sur les occupants... Après ces brûlures, ils comprendront le danger de rester dans la machine près de la chaudière à présent percée et qui faudra de toute façon réparer... Quand elle sera refroidie dans plusieurs heures ! Le mieux est de s'abriter dans l'entrée de cette vieille ruine au murs massifs mais effrités et au sol zébré de failles (ce sont les restes d'une banque internationale avec un grand escalier en pierre à demi détruit, le niveau des coffres est encore accessible vous pouvez improviser une visite pour les PJs motivés... Ils descendront alors un escalier en ruine et longeront des couloirs avec des systèmes de sécurité de la banque encore semi actifs, comme un sas par exemple, des détecteurs de mouvements... En ouvrant des coffres, les PJs trouveront des bijoux (valant 200 lux), une petite montre ordinateur et, sous vide, une pochette contenant un manuscrit de l'Avant (original de Victor Hugo) ! Cette visite pourra les alerter sur le caractère malsain de l'endroit : une meute de rats s'enfuira subitement, une odeur de décomposition suspecte flotte dans l'air, si les PJs sont

très investigateurs ils trouveront les restes métalliques et acidifiés d'un équipement de marcheur.

Si les PJs s'abritent sans allumer de feu, ils passeront la pire nuit de leur vie et seront gelés (faites perdre des points de vie, Résistance + endurer SR6 et rendez-les malades s'ils ratent un jet de Résistance + contrôler SR5) mais ils ne seront pas attaqués.

Si malgré le vent, ils s'acharnent à allumer un gigantesque brasier pour se réchauffer (grâce à du charbon de leur locomobile par exemple), ils vont attirer les shankréatures qui habitent la banque et qui les attaqueroient, malgré les éventuels PJs de guet. En effet les deux shankréatures sont deux Kharnits (cf. p.184) ! Ces deux immondes amibes vont tenter de phagocytter les PJs qui dorment. Pour cela, elles vont sortir discrètement par les nombreuses failles du dallage et utiliser leur pouvoir de métamorphose pour copier l'apparence de deux marcheurs endormis. Le groupe se retrouvera avec deux dormeurs supplémentaires ! Cette transformation est bruyante car elle se fait avec plein de petits crépitements qui peuvent alerter un garde ou réveiller le dormeur le plus proche (jet de Sens + Percevoir SR5 ou 6 si on dort). Si personne n'est alerté les Kharnits se rapprocheront chacune d'une victime et réussiront une morsure à initiative 3 dés, 10 dés + 8 dommages sans défense. Testez la résistance secrètement et si les deux PJs succombent ce premier tour, faites réveiller les PJs survivants à côté des deux Kharnits achevant de digérer les PJs, ayant copié leur forme et s'appêtant à passer au suivant...

Heureusement les deux Kharnits sont très lentes, si les PJs se rendent compte de l'attaque, la fuite sera très facile. Les PJs devraient comprendre qu'ils ont peu de chance de les tuer (et elles peuvent s'enfuir dans le sol par les failles des dalles. Utilisez leur pouvoir de régénération toutes les 10 passes pour les rares blessures qu'elles pourront recevoir (elles ont quand même une protection de 2, une résistance de 10 et trente points de vie !!!) et surtout leur pouvoir de remodelage (portée 100 mètres) qui détruira les armes et les armures des PJs qui sont attaqués ou de ceux qui viennent en aide aux PJs mordus et phagocytés...

Les grands événements de la course

Le début de la course et le premier tiers de la course :

Au pied du stallite d'Okahen, une douzaine de fracas et une douzaine de dirigeables est rassemblée. Des milliers de personnes au pied ou sur les murailles acclament les compétiteurs. Puis c'est le premier signal : une fusée blanche éclairante s'élance dans le

ciel : les machines doivent se tenir prêtes et le public s'écarter. Cinq minutes plus tard, une fusée rouge part dans le ciel ! C'est parti !!! La ruée des véhicules et la violente poussée des moteurs accompagnent l'immense clameur de tous les habitants d'Okahen et de Portail rassemblés....

Le début de la course est une grande mêlée où les PJs devront à la fois sprinter et éviter les manœuvres concurrentes. Certains sont peu fair play... ils tirent à l'arme lourde et légère sur les autres véhicules (une chance sur six qu'un PJ soit touché, seules les armes lourdes font perdre des points de structure au véhicule après réduction des dégâts par le blindage), jettent des objets et font des têtes à queue (SR+1 au prochain jet de pilotage)... Trois locomobiles seront mises hors d'usage dans les dix premiers tours de sprint...

Au premier tour, le résultat d'un test de pilotage SR3 indiquera si les PJs sont dans le groupe de tête (plus d'une réussite), dans le peloton (0 réussite) ou dans les derniers (échec). Les neuf tours suivants, faites faire un jet de pilotage par tour SR3 à SR5 selon la situation des PJs. Les PJs doivent réussir 7 tests pour être en tête. Entre 4 et 6, ils seront dans le peloton. Moins de 3 tests réussis, ils seront dans le groupe de queue. Au premier tour voilà comment sont composés les trois groupes :

Groupe de tête : 3 machines, allant respectivement à 90 ; 85 ; 80 km/h !!! (1 est armée)

Peloton : 4 machines, allant à 75 ; 70 ; 65 ; 60 km/h !!! (2 sont armées)

Groupe de queue : 4 machines, allant à 55 ; 50 ; 45 ; 40 km/h !!! (2 sont armées)

OPTIONNEL : improvisez rapidement sur la table, dans la plus pure tradition rôliste, un petit décor en représentant chacune des douze locomobiles par un pion ou un dé. Pendant 10 tours vous ferez la course entre «ces dés» qui représentent les concurrents et «le dé» qui représente la locomobile des PJs. Ces «pions/dés» avanceront chaque tour de X centimètres selon leur vitesse (55 km/h feront 5,5 cm par tour). A chaque tour, aidez les PJs s'ils réussissent un test de pilotage (SR variable selon les événements de la course) et en leur accordant + 1 cm par réussite (s'ils ratent retirez-leur 1 cm par marge d'échec).

La jungle noire a beaucoup poussé ces temps-ci ! Au terme de cette longue ligne droite, il y a un étroit défilé où seules deux machines peuvent passer côte à côte entre les rochers et la bordure de la jungle noire ! Si les PJs sont en tête ils n'auront pas de problème. Sinon cela va boucher ! Ils devront réussir un test de Pilotage SR 4 (peloton) ou 5 (groupe de queue) pour ne pas perdre une place par marge d'échec (en cas de maladresse ils vont dans le décor).

Après ce défilé les machines se séparent nettement dans trois directions différentes... Dans les jours suivants, les PJs verront ensuite très souvent leurs deux autres concurrents, ils verront les traces de celui qui les devance, entendront le sifflet de leurs poursuivants... Sur le trajet qu'ils auront choisi, leur premier concurrent ira au maximum à 80 km/h et le second à 60 km/h. Les PJs seront certainement entre les deux à une vitesse intermédiaire. Mais des erreurs de pilotage ou des pannes changeront peut-être ce premier classement, mais ils doivent impérativement finir en tête de leur trajet à la fin du deuxième tiers de la course pour espérer participer au sprint final contre ceux qui viendront des autres routes et, gagner la course !!!

Le deuxième tiers de la course :

Le milieu de la course sera une course entre les PJs et leurs deux concurrents. Improvisez selon les actions de vos PJs et les événements. Par ex : ils verront le premier de ces deux concurrents pris au piège d'une attaque de maraudeurs, plus tard ils verront le second le distancer alors qu'ils sont pris dans un bourbier et devront le rattraper pour espérer arriver « en finale ».

A ce moment de la course, ils auront la possibilité de s'arrêter pour aider un dirigeable en difficulté, ce dernier est accroché, la nacelle prisonnière d'arêtes rocheuses. S'ils le tractent avec leur fracas ils perdront peu de temps (mais ne leur dites pas) mais pourront avoir une aide précieuse de ce dirigeable dans le sprint final.

Le troisième tiers et le sprint final :

La fin de la course se soldera par le duel des trois locomotives les plus rapides, chacune arrivant par l'un des trois trajets. La quatrième locomobile sera en retard d'une demi-journée et la cinquième d'une journée, le sixième et dernier survivant arrivera 2 jours plus tard !

Demandez aux PJs s'ils poussent leur machine... Ils lutteront contre deux locomobiles allant à 80 et 85 km/h !!! Pour augmenter leurs chances ils peuvent pousser la machine... Attention la chaudière risquera alors d'exploser à chaque tour, mais ils gagneront 10 KM/H de plus par tour. Il faut réussir un jet en Technique+Vapeur qui augmentera à chaque tour : SR1, puis un jet SR2, puis SR3... jusqu'à ce qu'on décide d'arrêter de pousser la machine. De plus, chaque tour à partir du test SR3, le pilote devra lutter contre une sortie de route à cause de la vitesse !

Conclusion et Arrivée de la Course !!!

L'arrivée à Sparta :

Les PJs arrivent triomphalement aux portes du stalites, où les attendent Omar (arrivé en dirigeable avec sa suite depuis une semaine pour l'occasion et invité d'honneur de Sparta) et le prévôt Arkham. Ces deux personnages illustres sont accompagnés de Hope Sand qui félicitera les marcheurs et de l'Hermine, (qui pourrait proposer aux personnages éventuellement contaminés de l'accompagner faire un tour... au tombeau runka !) !

Chaque personnage sera soigné logé et nourri pendant une semaine et recevra 400 lux ! Et les PJs monteront sur un podium où ils recevront une sorte de statue étrange... La renommée des vainqueurs est augmentée de 10 points (les simples perdants n'ont qu'un point). A partir de là une autre aventure peut commencer, car dans la nuit, leur trophée va leur être dérobé...

To be continued...

Objectif : Visiter une ruine et ramener un artefact de l'avant.

Historique : Votre personnage est âgé et sage. A bientôt quarante ans vous savez que la mort se rapproche de vous chaque jour car parfois une douleur sourde vous tance dans la poitrine... Mais vous refusez de mourir sans avoir traduit le livre de l'Avant que vous possédez et que vous déguisez sous une « banale » couverture de livre du culte de Solaar. Mais comment comprendre se charabia ? En attendant, vous notez chaque jour dans un carnet très intime les événements de votre vie et vos réflexions, au moins vous laisserez ainsi une trace de votre passage sur Sombre-Terre, car vous n'avez nulle famille et aucune descendance.

Conseils pour le joueur : Prenez constamment des notes, intervenez lorsque la sagesse et la réflexion s'imposent, participez très activement aux décisions du groupe en argumentant, remontez le moral des autres aux moments les plus durs mais gardez un air fatigué et blasé.

Nature : Homme

Fonction : Prôneur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Erudition

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	2
FORCE	2
HARGNE	2
MOUVEMENT	2
PRESTANCE	4 (Influencer 3, Séduire 2)
RESISTANCE	2
SENS	3 (Chercher 3)
TREMPE	3 (Motiver 2)

Ressources

Vie	11
Energie	7
Renommée	-

Possessions :

Vêtements de luxe (pr1), palache, luxance (indice 2), nécessaire d'écriture, un livre du culte de Solaar, loupe, tube, havresac, outre, filtre de Kathar (indice 3), distillateur sophistiqué (indice 3), escarcelle contenant 315 lux)

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	1
Palache	2
COMMUNICATIONS	3
Eloquence	1
Empathie	1
ERUDITION	3
Avant	2
Coutumes : Prôneurs	1
Histoire	1
Intendance	1
Légendes	2
Lettres	1
SURVIE	2
Milieus : Ruines	2
Souterrains	2
Chaos	2
TECHNIQUES	3
Antech	2
Matériaux : Métal	1
Pierre	1
Verre	1
Energies : Vapeur	2
Electricité	1
Huiles	3
Vents	1

Objectif : Rendre la justice et gagner la course !

Historique : Femme d'Okahen vous avez tout de suite trouvé votre place au sein des gardiens du feu et des salles d'armes, impressionnés par votre caractère bien trempé. Récemment vous avez failli être condamnée à l'exil par votre mari pour un adultère que vous n'aviez pas commis... Vous avez alors réclamé justice en combattant votre mari en combat singulier. Il vit aujourd'hui avec les cordes vocales tranchées et vous a rendu votre indépendance. Votre visage est balaféré suite un combat contre trois esclavagistes d'enfants, mais vous les avez eus ! A présent vous aspirez à quitter Okahen, à parfaire votre science du combat en rendant votre propre justice ailleurs, surtout si ce sont des femmes ou des enfants qui sont opprimés.

Conseils pour le joueur : Votre sens de l'honneur et de la justice est très fort, imposez le respect par les armes ! Montrez bravoure et courage. Soyez résolue et idéaliste, vos actions doivent être épiques, soignez vos armes et vos armures comme si c'était vos enfants.

Nature : Homme

Fonction : Gardien du Feu

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Arts Martiaux

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3 (Esquiver 2)
FORCE	3 (Lancer 1)
HARGNE	3 (Agresser 3, Suprendre 1)
MOUVEMENT	2
PRESTANCE	2 (Impressionner 3)
RESISTANCE	3
SENS	2
TREMPE	2

Ressources

Vie	14
Energie	7
Renommée	-

Possessions :

Pistol à Rueg, katar, fauchard, aileron, basselame, 3 étoiles, armure complète en chitine (Pr 3), sac à dos, filtre (indice 2), luxance (indice 2), distillateur (indice 2), escarcelle contenant 260 lux)

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	4
Katar	3
Fauchard	1
Aileron	2
Basselame	1
Etoile	1
Pistol	2
COMMUNICATIONS	2
ERUDITION	1
Coutumes : gardien du feu	1
SURVIE	2
Pistage	1
Milieux mortezone	2
souterrains	2
ruines	2
TECHNIQUES	3
Crochetage	1
Corps	2
Explosifs	2
Matériaux Bois	1
Metal	2
Energie Huiles	1
Pilotage : traîneau	3

Objectif : Visiter une ruine et ramener un artefact de l'avant !

Historique : Vous êtes né au stallite de Nâh, mais vous cachez vos origines d'ancien esclave. Vous avez étranglé un garde-chiourme avec son fouet puis traversé le Sahara pour rejoindre Okahen en marchandant votre science de l'Avant et vos talents de bricoleur avec les nomades du désert. Vous maîtrisez parfaitement le laniard et n'hésitez pas à vous en servir de nouveau pour protéger votre nouvelle vie, votre tête étant toujours mise à prix. C'est pourquoi vous portez toujours des lunettes en verre teinté que vous avez fabriquées (elles ne gênent pas votre vision et vous faites croire qu'elles sont de l'Avant !) et vous cachez votre visage derrière une vieille cagoule de l'Avant.

Conseils pour le joueur : Bricoleur de génie, vous êtes un compagnon sympathique si on ignore votre para-noïa. Mais votre méfiance est aussi un atout car vous avez toujours l'œil et le bon ! Passionné de l'Avant, vous ferez tout pour étudier ruines et objets que vous découvrirez

Nature : Homme

Fonction : Bâtitseur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Techniques

Connaissance Secondaire : Arts Martiaux

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3 (Camoufler 1, Sauter 1)
FORCE	2 (Porter1)
HARGNE	2 (Agresser 1)
MOUVEMENT	2 (Grimper 1)
PRESTANCE	2
RESISTANCE	3
SENS	4 (Chercher 3, Percevoir 1)
TREMPE	2 (Motiver 1)

Ressources

Vie	13
Energie	6
Renommée	-

Possessions :

Trousse à outils, pistol à vapeur, laniard, poignard, nécessaire d'écriture (encre, plume et feuilles de ruego), cartes à puces de l'Avant, badge de radiation, havresac, fonte, loupe, piolet, porte-faix, rouleau de corde (20 m), vêtements épais (Indice 1, froid), pièce d'armure (cuirasse) en cuir bouilli (Pr 2), filtre sophistiqué (Indice 2), lampe à huile, distillateur moyen (indice 2), escarcelle contenant 230 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	2
Laniard	3
Poignard	1
Pistol	2
COMMUNICATIONS	2
Marchandage	2
ERUDITION	2
Avant	2
Lettres	1
SURVIE	2
Milieux souterrains	3
ruines	3
TECHNIQUES	4
Antech	4
Crochetage	1
Matériaux métal	2
Verre	2
Energies Electricité	2
Huiles	1
Vapeur	1
Pilotage : terrestre à vapeur	1

Objectif : Visiter une ruine et gagner la course !

Historique : Né à Phénice, vous êtes parti découvrir sombre-terre à votre majorité à treize ans, vous avez visité tout l'Ouest de la Roke : DRÖN, KATHAR, BARSİ, MADRONE, İTHNA, ASTIA, EMBRUN... Combattant aguerrı, distribuant des doubles attaques avec votre balance ou projetant des clous avec votre lançat, votre capacité à survivre aux pires dangers est impressionnante. Maintenant c'est le continent Solaria que vous explorez. Un peu prétentieux, très joueur, vous rêvez de devenir aussi célèbre que RUSK ! Pour être connu, c'est sûr, il faut être héroïque, alors vous vous êtes juré de gagner la course d'Omar !

Conseil pour le joueur : Vous êtes un homme d'action, ne perdez pas de temps en parlottes, allez de l'avant et explorez ! Votre instinct de survie et votre fantastique sprint en cas de gros problèmes ne vous trahiront jamais. Battez-vous et devenez célèbre en restant en vie !

Nature : Homme

Fonction : Marcheur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Survie

Connaissance Secondaire : Arts Martiaux

Caractéristiques et Talents

AGILITE	2 (Sauter 1)
FORCE	3
HARGNE	2
MOUVEMENT	4 (Grimper 2, Nager 1, Sprinter 2)
PRESTANCE	1
RESISTANCE	3 (Régénérer 1)
SENS	3 (S'orienter 2)
TREMPE	2 (Surmonter 1)

Ressources

Vie	13
Energie	8
Renommée	-

Possessions :

Armure de cuir complète (pr 2), fourrures (indice 1), filtre de Kathar (indice 3), Luxance (indice 2), distillateur sophistiqué (indice 3), balance, lançat, 1 practe livide, sac à dos, cartes et parchemins en rueg, bidon, escarcelle contenant 245 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	3
Balance	3
Lançat	3
COMMUNICATIONS	2
ERUDITION	1
Légendes	1
SURVIE	4
Animaux voolpes	1
Milieux chaos	2
déserts	1
glaces	1
marais	2
mers	1
montagnes	2
mortezones	2
noir-nuage	1
ruines	1
TECHNIQUES	2
Corps	2
Matériaux métal	1
Energies Huiles	1
Vents	1
Pilotage : char à voile	3

le Trafiquant

Objectif : voler ou négocier deux objets parmi les suivants : un livre (docte), un objet de l'avant (badge de l'antéquaire), un pistol (maître d'armes/antéquaire), 200 lux (tous).

Historique : Fouineur né à Okahen, vous connaissez tout le monde dans le stallite et tout le monde sait que vous pouvez trouver et fournir à peu près n'importe quoi... mais que vos tarifs sont durs à marchander ! Vous avez la réputation d'être un compagnon boute-en-train, qui a le cœur sur la main pour aider ses amis. Mais vous aimez mentir et de temps à autre voler ! Il est difficile d'avoir des réponses claires de votre part. Mais les promesses, ça vous maîtrisez !

Conseil pour le joueur : Discret mais toujours barataineur, ne vous risquez pas dans l'action ! Faites agir les autres à votre place et récoltez les bénéfices ! Chasseur de trésor, avide de richesses, restez un sympathique magouilleur. Sans trahir vos amis, volez et mentez ! ...

Nature : Homme

Fonction : Fouineur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Communications

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3 (camoufler 2)
FORCE	2
HARGNE	2
MOUVEMENT	3 (Grimper 1, Sprinter 1)
PRESTANCE	2 (Influencer 3, Séduire 1)
RESISTANCE	2
SENS	3 (Chercher 1)
TREMPE	3 (Motiver 1)

Ressources

Vie	11
Energie	7
Renommée	-

Possessions :

Manople, Vêtements en peau de rat (Pr 1), 3 grenades phéniciennes, bidon, gourde, havresac, filtre de Kathar, luxance, distillateur moyen (indice 2), 10 litres d'alcool de champignon, practe livide, traîneau, escarcelle contenant 127 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	1
Manople	3
COMMUNICATIONS	4
Baratin	3
Eloquence	1
Empathie	1
Marchandage	3
Représentation	1
ERUDITION	2
SURVIE	2
Milieux : Chaos	1
Souterrains	2
Ruines	3
TECHNIQUES	3
Antech	2
Crochetage	2
Explosifs	2
Matériaux : Métal	1
Energies : Huiles	1
Vents	2
Pilotage : caravelle	2

Ce personnage optionnel est très utile pour le scénario, vous le jouerez comme leur guide PNJ si vous n'avez que 5 joueurs, c'est lui qui plongera les autres dans l'aventure !

le Pilote

Objectif : Cacher sa nature de sombre-fils et surtout gagner la course !

Historique : Votre père était un marcheur contaminé et votre mère est morte en couches. Elevé par des maraudeurs, vous ne vouliez pas devenir un assassin, vous avez fini par partir avec une colonne de marcheurs au lieu de la signaler aux maraudeurs. A chaque arrêt dans les stallites vous vous rapprochez des bâtisseurs pour apprendre leurs secrets. Votre tempérament rebelle et bagarreur fait que vous êtes peu apprécié des gardiens du feu. Vous avez appris à piloter les dirigeables sur la station Nemrod 2 dans les montagnes au cœur de Solaria et vous avez déjà fait l'aller retour en fracas de Nâh à Istan et Nople, expérimentant votre parachute ascensionnel, tracté par un fracas... Quelle sensation géniale ! A refaire !

Conseil pour le joueur : Aventueux, faites tout pour avoir des sensations fortes... Pilotez dès que vous le pourrez et choisissez les trajets qui vous paraissent les plus « funs » et « sportifs », pas besoin d'être raisonnable, l'adrénaline pare à toutes les difficultés ! Mais surtout jouez votre côté sombre subtilement (évittez les fortes lumières, soyez brusque et emporté dans les stallites, soyez comme un chien fou de liberté dans l'obscur...) et cachez vos dents pointues, votre peau blanche et dure, vos yeux jaunes. Vous dormez peu et préférez la viande crue mais tout cela doit faire de vous un original pas un paria !

Nature : Sombre-fils

(niveau de contamination : 1, 1 point ténébreux)

Fonction : Marcheur

Voie : Voie de l'Homme

Connaissance Primaire : Survie

Connaissance Secondaire : Techniques

Caractéristiques et Talents

AGILITE	3
FORCE	3
HARGNE	3 (Agresser 1)
MOUVEMENT	2
PRESTANCE	1 (Impressionner 1)
RESISTANCE	3
SENS	4 (Chercher 2, Percevoir 2 S'orienter 2)
TREMPE	2 (Résister 2)

Ressources

Vie	15
Energie	8
Renommée	-

Possessions :

Vêtements de voyage (pr 1), filtre à air indice 1, luxance (indice 2), distillateur sophistiqué (indice 3), hache, foudre (artefact), 5 grenades phéniciennes, bidon, sac à dos, traîneau, escarcelle contenant 75 lux.

Connaissances et Compétences

ARTS MARTIAUX	2
Hache	2
COMMUNICATIONS	2
ERUDITION	2
SURVIE	3
Animaux planeurs	1
Milieux Déserts	2
Glaces	2
Marais	1
Mers	2
Montagnes	2
Noir-nuage	3
Pistage	1
TECHNIQUES	3
Matériaux Métal	1
Verre	1
Energies Huiles	1
Vapeur	2
Vents	3
Pilotage dirigeable	3
Percevent	3